



Tersedia online di situs web:

<https://jurnal.inkadha.ac.id/index.php/abuya>

ABUYA: Jurnal Pendidikan Dasar



PENGEMBANGAN MEDIA FIKIH INTERAKTIF BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATERI HAJI DAN UMRAH

¹ Ana Faidatul Ummah, ² Ika Khaironi, ³ Sutiah

Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

E-mail: anafaidatulummah@gmail.com

Submit: 20 Agustus 2025 | Revice: 20 November 2025 | Publish: 30 November 2025

Abstrak

Materi Haji dan Umrah dalam pembelajaran fikih di MI sering dianggap abstrak dan sulit dipahami jika hanya menggunakan metode ceramah. Penelitian ini secara spesifik mengkaji proses pengembangan media pembelajaran fikih interaktif berbasis Canva untuk siswa kelas V MI Miftahul Ulum dan menganalisis efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar. Penelitian pengembangan ini menerapkan Four-D Model Thiagarajan meliputi: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). Media dirancang dalam format presentasi digital yang memadukan teks, gambar, audio, video, dan kuis interaktif. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan guru, serta uji coba terbatas pada siswa. Efektivitas dilihat melalui nilai N-gain dan *uji paired sample t-test*. Hasil validasi menunjukkan kelayakan sangat tinggi: 94% (ahli materi), 92% (ahli media), dan 96% (guru). Respon siswa juga positif (95,47%). Uji efektivitas menghasilkan rata-rata N-gain sebesar 0,791 (kategori tinggi) sedangkan uji t-test menunjukkan perbedaan signifikan ($t\text{-hitung } 29,67 > t\text{-tabel } 2,145$). Dengan demikian, media berbasis Canva terbukti layak dan efektif meningkatkan pemahaman prosedural siswa bab Haji dan Umrah khususnya di kelas V MI Miftahul Ulum. Penelitian ini merekomendasikan pengembangan lebih lanjut untuk materi fikih lainnya dan integrasi fitur interaktif yang lebih kaya serta uji coba lebih luas.

Kata kunci: Media Interaktif, Canva, Fikih, Hasil Belajar

Abstract

The Hajj and Umrah materials in fiqh instruction at Madrasah Ibtidaiyah (MI) are often perceived as abstract and difficult for students to understand when delivered solely through lecture-based methods. This study specifically examines the process of developing interactive fiqh learning media based on Canva for fifth-grade students at MI Miftahul Ulum and analyzes its effectiveness in improving learning outcomes. This research employs a development research approach using Thiagarajan's Four-D Model, which consists of Define, Design, Develop, and Disseminate stages. The media were designed in a digital presentation format integrating text, images, audio, video, and interactive quizzes. Validation was conducted by subject-matter experts, media experts, and teachers, followed by limited trials with students. Effectiveness was measured using N-gain scores and a paired-sample t-test. The validation results indicated very high feasibility, with scores of 94% from subject-matter experts, 92% from media experts, and 96% from teachers. Student responses were also highly positive (95.47%). The effectiveness test yielded an average N-gain of 0.791 (high category), while the t-test showed a

significant difference (t -calculated = 29.67 > t -table = 2.145). Therefore, the Canva-based learning media proved to be feasible and effective in enhancing students' procedural understanding of the Hajj and Umrah topics, particularly for fifth-grade students at MI Miftahul Ulum. This study recommends further development for other fiqh topics, the integration of richer interactive features, and broader-scale implementation.

Keywords: *Interactive Media, Canva, Fiqh, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi tonggak utama dalam membentuk peradaban bangsa yang bermartabat dan berakhlak. Dalam konteks ini, pendidikan agama Islam memiliki posisi urgen dalam menumbuhkan karakter dan kepribadian peserta didik bahkan sejak usia dini. Salah satu komponen penting dalam rumpun PAI adalah mata pelajaran fikih, yang memberikan pemahaman mengenai hukum-hukum Islam di banyak lini kehidupan, termasuk ibadah dan muamalah. Di jenjang Madrasah Ibtidaiyah (MI), pembelajaran fikih bertujuan membentuk peserta didik yang paham ajaran Islam serta mampu mengamalkan secara menyeluruh (kaffah), baik dalam hal akidah, ibadah, maupun akhlak (Fadilah et al., 2022)

Salah satu materi penting dalam fikih adalah ibadah haji dan umrah yang tidak hanya memiliki nilai syariat, tetapi juga spiritual dan sosial. Haji sebagai rukun Islam kelima memiliki urgensi besar dalam pemahaman keislaman peserta didik, sementara umrah juga merupakan ibadah sunnah yang memiliki dimensi pendidikan moral dan keimanan. Keduanya merupakan ibadah ritualistik yang melibatkan prosedur dan urutan tertentu yang harus dipahami dengan baik. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang hanya bersifat tekstual dan teoritis dinilai belum cukup dalam menanamkan pemahaman yang mendalam.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran fikih, termasuk materi haji dan umrah, masih didominasi oleh metode ceramah, hafalan, dan penugasan tertulis yang bersifat satu arah. Hal ini dikuatkan oleh Guru Mata Pelajaran Fikih kelas V MI Miftahul Ulum dalam sesi wawancara. Abdullah menegaskan bahwa selama mengajarkan Fikih menggunakan media gambar dari buku-buku teks yang disediakan sekolah atau membeli versi poster di toko yang materinya terbatas. Sedangkan untuk inovasi berbasis digital belum pernah dilakukan. Pendekatan ini kurang efektif untuk siswa MI yang tergolong tahap operasional konkret, di mana mereka membutuhkan pengalaman belajar yang visual, kontekstual, dan menyentuh langsung aspek kognitif dan emosional mereka (Putra & Dewi, 2021). Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif dan kontekstual agar pemahaman mereka terhadap praktik ibadah menjadi lebih bermakna.

Seiring perkembangan zaman, dunia pendidikan telah mengalami transformasi digital yang signifikan. Teknologi informasi kini menjadi bagian integral dari proses pembelajaran,

termasuk dalam implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan bermakna (Hikmawati et al., 2023). Dalam konteks ini, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Canva menjadi solusi strategis untuk mengatasi keterbatasan metode konvensional dalam pembelajaran fikih (Leli Amaliyah, 2023; Yuliana et al., 2023).

Karakter interaktif dalam media pembelajaran memungkinkan terjadinya hubungan dua arah antara siswa dan materi yang dipelajari. Melalui media ini, siswa dapat berinteraksi langsung dengan konten pembelajaran dalam bentuk simulasi, animasi, gambar, dan kuis yang memperkuat pemahaman konseptual mereka. Hal ini sangat relevan ketika materi yang diajarkan bersifat prosedural seperti manasik haji dan umrah. Keterlibatan siswa dalam eksplorasi visual juga meningkatkan motivasi dan memperdalam pemaknaan terhadap ibadah tersebut.

Beberapa penelitian telah menunjukkan keefektifan media interaktif dalam peningkatan hasil belajar. Misalnya, studi (Winaryono & Setiawan, 2015) menjelaskan bahwa penguasaan konsep fikih dapat ditingkatkan secara signifikan melalui media interaktif. Sementara itu, (Rafa & Min, 2023) menemukan bahwa penggunaan animasi mampu meningkatkan retensi siswa hingga 30% dibandingkan metode ceramah. (Leli Amaliyah, 2023) juga membuktikan bahwa Canva dapat meningkatkan daya tarik dan efektivitas media pembelajaran secara signifikan melalui desain visual yang dinamis dan fleksibel.

Selain meningkatkan kognisi, penggunaan Canva juga mendukung penguatan keterampilan abad 21. Studi (Yuliana et al., 2023) menegaskan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan kolaborasi, kreativitas, serta keterampilan berpikir kritis siswa. Sementara itu, (Alif Nur Faisy & Hartatik, 2024) menemukan bahwa pengalaman belajar dengan media Canva dinilai lebih menyenangkan dan kontekstual karena mendukung format interaktif seperti video, audio, serta hyperlink kuis yang mudah diakses oleh siswa.

Meski demikian, masih terdapat kekosongan dalam penelitian sebelumnya, yaitu minimnya pengembangan media berbasis Canva yang secara khusus dirancang untuk pembelajaran ibadah haji dan umrah. Sebagian besar studi hanya membahas efektivitas umum dari media interaktif, tanpa menyentuh pada kebutuhan spesifik dalam visualisasi ibadah prosedural yang memerlukan urutan logis dan pengalaman spasial. Selain itu, belum banyak media yang diuji efektivitasnya secara menyeluruh melalui validasi ahli dan pengukuran hasil belajar kuantitatif.

Penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan tersebut, dengan mengembangkan media pembelajaran fikih berbasis Canva yang dirancang khusus untuk materi ibadah haji dan umrah. Media ini akan diuji melalui pendekatan riset dan pengembangan (R&D), yang tidak hanya menghasilkan produk media, tetapi juga mengukur efektivitas dan kelayakan

penggunaannya dalam konteks kelas nyata. Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi secara metodologis dan substantif terhadap inovasi pembelajaran fikih.

Penelitian ini memiliki novelty (Kebaruan) dalam hal integrasi antara pendekatan konstruktivisme dalam pendidikan Islam dan teknologi desain grafis berbasis Canva. Media yang dikembangkan tidak hanya menyajikan informasi dalam bentuk teks, melainkan juga menggabungkan unsur visualisasi, audio bacaan doa, simulasi manasik, dan kuis interaktif. Fitur-fitur ini menjadikan media sebagai sarana belajar yang menarik, reflektif, dan relevan dengan gaya belajar siswa abad 21.

Dalam konteks MI Miftahul Ulum Kota Batu, kebutuhan akan media semacam ini menjadi sangat mendesak. Mayoritas peserta didik berasal dari keluarga dengan latar belakang ekonomi menengah ke bawah, sehingga akses terhadap pembelajaran visual masih terbatas. Dengan memanfaatkan Canva, guru dapat membuat media yang sederhana namun bermakna, yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran luring maupun daring. Hal ini juga mendukung fleksibilitas pembelajaran pada masa transisi pasca pandemic (Alfatih et al., 2024).

Selain itu, pembelajaran fikih yang efektif harus memperhatikan karakteristik kognitif peserta didik MI. Materi haji dan umrah yang kompleks dan abstrak tidak akan mudah dipahami jika tidak didukung dengan media visual yang sistematis. Tanpa bantuan visualisasi, siswa kesulitan memahami urutan manasik seperti thawaf, sa'i, dan wukuf yang bersifat ritual dan spasial. Oleh karena itu, media berbasis Canva dapat menjadi jembatan pedagogis yang menghubungkan konsep abstrak dengan pemahaman konkret siswa.

Paparan latar belakang dan argumentasi di atas memastikan tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengkaji proses pengembangan media pembelajaran fikih interaktif berbasis Canva untuk materi haji dan umrah bagi siswa kelas V MI Miftahul Ulum, dan menganalisis bagaimana efektivitasnya dalam hal peningkatan hasil belajar siswa di materi yang sama.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan mengacu pada model 4-D yang dicetuskan oleh Thiagarajan dkk, yang terdiri atas empat tahapan utama: *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate* (Thiagarajan et al., 1974). Model ini mampu memberikan alur kerja yang sistematis dan aplikatif dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi seperti Canva (M. L. B. B. Habaridota, 2023).

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan dan identifikasi masalah pembelajaran fikih, khususnya materi haji dan umrah. Analisis ini meliputi analisis awal untuk menemukan kesenjangan antara kondisi pembelajaran aktual dan ideal, analisis konsep untuk menentukan cakupan materi sesuai kurikulum, serta analisis tujuan pembelajaran untuk merumuskan indikator pencapaian yang sesuai dengan kemampuan

peserta didik kelas V MI. Data pendukung diperoleh melalui studi pustaka, observasi kelas, dan wawancara informal dengan guru mata pelajaran fikih.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Tahapan ini merupakan proses merancang media pembelajaran interaktif yang relevan dengan karakteristik siswa MI. Perancangan meliputi pemilihan format media, penyusunan isi visual dan interaktif, serta pengembangan instrumen evaluasi berupa soal pre-test dan post-test, serta angket kelayakan. Media dirancang menggunakan platform Canva karena fleksibel, user-friendly, dan mampu mengakomodasi berbagai elemen visual dan interaktif seperti animasi, audio, video, dan hyperlink.

3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Media yang telah dirancang, pada tahap ini diuji melalui proses validasi ahli. Validasi dilakukan oleh dua orang ahli, yaitu ahli materi dan ahli media, menggunakan instrumen skala Likert. Masukan dari para ahli digunakan untuk merevisi media sebelum diujicobakan di lapangan. Setelah itu, uji coba terbatas diberlakukan di kelas V MI Miftahul Ulum untuk mengamati efektivitas penggunaan media dalam pembelajaran fikih. Uji coba dilakukan terbatas karena secara khusus untuk mengatasi permasalahan di kelas V MI Miftahul Ulum. Peneliti tidak melanjutkan dengan uji skala besar karena terbatasnya sumber daya.

4. Tahap *Disseminate* (Penyebaran)

Tahap ini dilakukan dengan membagikan hasil pengembangan media kepada guru dan siswa dalam format presentasi interaktif berbasis web, serta menyediakan tautan domain publik dari Canva. Guru diberikan panduan penggunaan media dan pendampingan teknis agar dapat mengintegrasikan media ke dalam kegiatan pembelajaran, baik secara daring maupun luring. Dalam Penelitian ini diseminasi bertujuan untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap efektifitas dan kelayakan media secara kualitatif.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan campuran (mixed methods) yang menggabungkan data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari lembar validasi, angket respon, dan hasil pre-test dan post-test, sedangkan data kualitatif diperoleh dari wawancara, observasi, dan catatan komentar validator. Penggunaan data campuran bertujuan untuk memperoleh gambaran yang lebih menyeluruh dan mendalam terhadap efektivitas dan kelayakan media yang dikembangkan.

Instrumen Penelitian

Instrumen utama dalam penelitian ini meliputi:

1. Lembar validasi ahli materi dan ahli media yang terdiri dari 10 butir pernyataan menggunakan skala Likert (1–5).

Tabel 1. Kisi-kisi Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	Skala 1-5
1	Kesesuaian dengan Kompetensi Dasar	materi sesuai kurikulum	
2	Kebenaran Isi Materi	Konsep Fikih dan Umrah benar secara syaria	
3	Keterpahaman Isi	Bahasa dan penjelasan mudah dipahami siswa	
4	Kesesuaian dengan karakteristik siswa	Sesuai dengan perkembangan kognitif siswa MI	
5	Kelengkapan Materi	Materi mencakup seluruh sub topik	

Tabel 2. Kisi-kisi Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	Skala 1-5
1	Desain tampilan	Desain menarik dan warna proporsional	
2	Interaktivitas	Terdapat fitur interaktif, berupa e-quizziz	
3	Navigasi	Akses antar menu mudah dipahami	
4	Konsistensi Layout	Penataan teks, gambar, dan audio konsisten	
5	Kejelasan Media	Informasi di dalam media pembelajaran mudah dipahami	

2. Angket respon guru dan siswa untuk menilai persepsi terhadap tampilan, isi, interaktivitas, kemudahan penggunaan, dan manfaat media.

Tabel 3. Kisi-kisi Angket Respon Guru

No.	Aspek	Indikator	Skala 1-5
1	Kesesuaian Materi	Materi yang ditampilkan tepat dan sesuai dengan kurikulum	
2	Kualitas Media	Desain memiliki tampilan yang menarik	
3	Kemudahan Penggunaan	Guru mudah mengoperasikan	
4	Manfaat Pembelajaran	Membantu guru dalam proses mengajar	
5	Pengembangan Karakter	Mendorong siswa lebih semangat dalam belajar	

Tabel 4. Kisi-kisi Angket Respon Siswa

No.	Aspek	Indikator	Skala 1-5
1	Ketertarikan	Media menarik dan menyenangkan	
2	Pemahaman Materi	Membantu memahami materi Haji dan Umrah	
3	Kemudahan Penggunaan	Mudah dioperasikan	

4	Interaktivitas	Aktif dalam pembelajaran
5	Motivasi Belajar	Semangat belajar meningkat

3. Soal pre-test dan post-test yang disusun menurut indikator pembelajaran untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media.

Teknik Analisis Data

Data kuantitatif dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif, yaitu dengan menghitung skor validasi, Normalized Gain dan nilai t-test (Sugiyono, 2022). Skor validasi dan angket dihitung dan dikonversi menjadi persentase dengan menggunakan rumus:

$$\text{Presentase} = \left(\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \right) \times 100$$

Kategori kelayakan media ditentukan berdasarkan interval persentase: 81–100% (Sangat Layak), 61–80% (Layak), 41–60% (Cukup Layak), 21–40% (Kurang Layak), dan 0–20% (Tidak Layak).

Untuk efektivitas media, dilakukan perbandingan antara nilai pre-test dan post-test dengan menggunakan rumus gain score normalisasi. Perhitungan Gain Score dan Normalized Gain (g) untuk mengukur tingkat peningkatan:

$$\text{Normalized Gain (g): } g = \frac{\text{Posttest} - \text{Pretest}}{100 - \text{Pretest}}$$

N Gain score dikategorikan sebagai berikut: Tinggi ($g > 0,70$), Sedang ($0,30 \leq g \leq 0,70$), dan Rendah ($g < 0,30$).

Selanjutnya dilakukan uji Paired Sample t-Test untuk melihat perbedaan signifikan antara pretest dan posttest yang menunjukkan efektifitas media dalam meningkatkan hasil belajar:

$$t = \frac{\bar{d}}{S_d / \sqrt{n}}$$

Jika $|t\text{-hitung}| > t\text{-tabel}$, maka perbedaan signifikan.

Sedangkan data kualitatif dianalisis dengan teknik analisis tematik melalui tiga tahap: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Langkah ini memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi pola, tema, dan makna dari tanggapan terbuka, hasil observasi, dan saran ahli untuk revisi media pembelajaran (Miles et al., 2014).

HASIL DAN DISKUSI

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji proses pengembangan media pembelajaran fikih interaktif berbasis Canva untuk materi haji dan umrah bagi siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum. Selain itu, penelitian ini juga menganalisis efektivitas media tersebut dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi yang sama. Sehingga dalam pemaparan hasil dan diskusi mencakup 2 bahasan yaitu, Pengembangan Media Pembelajaran Fikih berbasis Canva dan Analisis efektivitas Media Fikih berbasis Canva.

Pengembangan Media Pembelajaran Fikih Berbasis Canva

Pengembangan media pembelajaran fikih interaktif ini melalui 4 tahap yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate*.

1. *Define* (Pendefinisian)

Pada model penelitian dan pengembangan Thiagarajan, tahap pendefinisian (*define*) merupakan langkah krusial untuk mengidentifikasi secara komprehensif masalah dan kebutuhan pembelajaran. Tahap ini diawali dengan analisis awal guna mengidentifikasi kesenjangan antara kondisi pembelajaran fikih, khususnya materi haji dan umrah, yang dominan menggunakan metode ceramah, hafalan, dan penugasan satu arah, dengan kondisi ideal yang interaktif dan kontekstual.

Melalui studi pustaka, observasi kelas, dan wawancara informal dengan Guru Mata Pelajaran Fikih kelas V MI Miftahul Ulum, Bapak Abdullah, terungkap bahwa penggunaan media pembelajaran masih terbatas pada gambar statis, tanpa inovasi digital. Kondisi ini kurang efektif bagi siswa MI yang, dalam teori Piaget, digolongkan pada tahap operasional konkret, membutuhkan pengalaman belajar visual dan langsung. Lebih lanjut, hasil wawancara dengan siswa mengindikasikan ketertarikan yang tinggi terhadap media berbasis video, yang memungkinkan mereka untuk melihat langsung praktik-praktik dalam mata pelajaran fikih, sehingga memperkuat kebutuhan akan pembelajaran yang lebih visual dan kontekstual. Dalam hal ini Guru pengajar Fikih dan peneliti menyepakati untuk mengembangkan media pembelajaran Umroh dan Haji menggunakan aplikasi canva.

2. *Design* (Perancangan)

Media pembelajaran Fikih ini dirancang menggunakan aplikasi Canva free. Animasi dan elemen di dalamnya sepenuhnya merupakan asset canva yang dapat diakses secara gratis. Berikut adalah fitur-fitur dalam media pembelajaran.

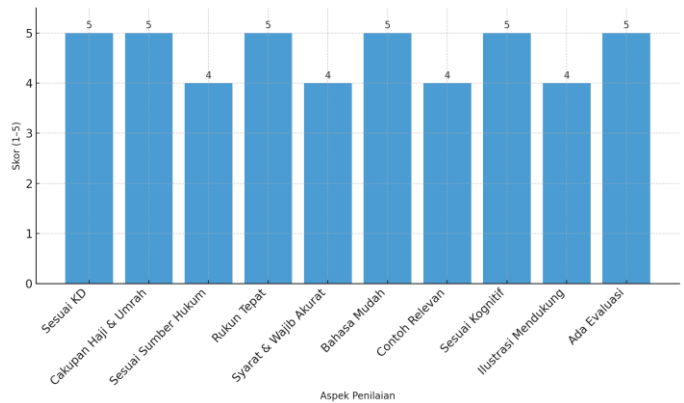


Gambar 1. Tampilan Media Pembelajaran Fikih

3. *Development* (pengembangan)

Media yang telah dibuat kemudian dilakukan validasi. Langkah ini sangat penting dalam proses pengembangan. Validasi dilakukan oleh ahli materi Dr. Samsul Susilawati, M.Pd. dan ahli media Prof. Slamet, H, M.M, Ph.D untuk menilai kelayakan dari dua aspek utama: substansi isi dan tampilan/desain media.

Grafik 1. Validasi Ahli Materi

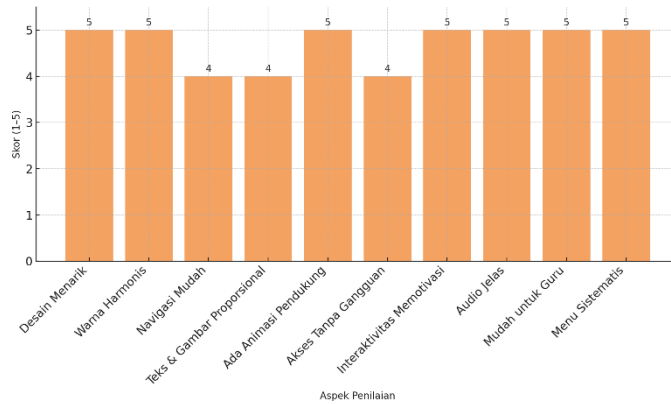


Validasi dari ahli materi menghasilkan skor 47 dari 50 atau dalam persentase diperoleh nilai sebesar 94%, yang masuk dalam kategori "sangat layak".

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, media dinilai sangat layak digunakan. Materi yang disajikan telah disusun dengan mengacu pada kurikulum MI, disertai penjelasan yang runtut dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, penggunaan ilustrasi visual membantu memperjelas konsep ibadah Haji dan Umrah, sehingga siswa dapat memahami tahapan-tahapan pelaksanaannya dengan lebih konkret.

Ahli juga menilai bahwa konten yang disajikan telah memenuhi kriteria keislaman yang akurat dan edukatif, serta mampu mengomunikasikan nilai-nilai ibadah dengan baik. Hal ini sejalan dengan temuan Khotimah dan Nugroho (2020) yang menyatakan bahwa kejelasan isi dan kesesuaian materi dengan kurikulum menjadi indikator penting dalam pengembangan media pembelajaran berbasis keagamaan.

Grafik 1. Validasi Ahli Media



Aspek desain dan tampilan media dinilai oleh ahli media menggunakan 10 indikator seperti kesesuaian warna, navigasi, kejelasan teks, proporsi gambar, interaktivitas, dan kejelasan audio. Hasil validasi menunjukkan skor total 46 dari 50, dengan persentase 92% yang juga termasuk dalam kategori "sangat layak".

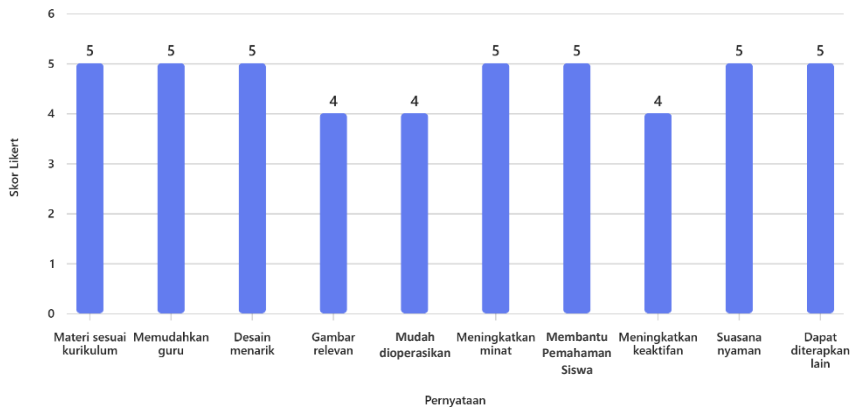
Ahli media menyatakan bahwa media Canva yang dikembangkan telah memenuhi prinsip-prinsip desain grafis edukatif. Tampilan visual dinilai menarik, tata letak proporsional, serta warna dan animasi digunakan secara tepat tanpa menimbulkan distraksi. Navigasi antar-slide juga mudah dioperasikan oleh siswa.

Selain itu, keberadaan elemen audio dan simulasi interaktif dinilai dapat meningkatkan perhatian serta memperpanjang durasi fokus siswa selama proses belajar. Temuan ini sesuai dengan hasil penelitian (Rosalina et al., 2024) yang menegaskan bahwa media pembelajaran interaktif dengan tampilan menarik dan navigasi intuitif dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan.

Berdasarkan hasil ini, maka media kemudian disebarakan kepada siswa dan guru untuk mengetahui respon terhadap penggunaan media pembelajaran Fikih ini.

4. *Disseminate* (penyebaran)

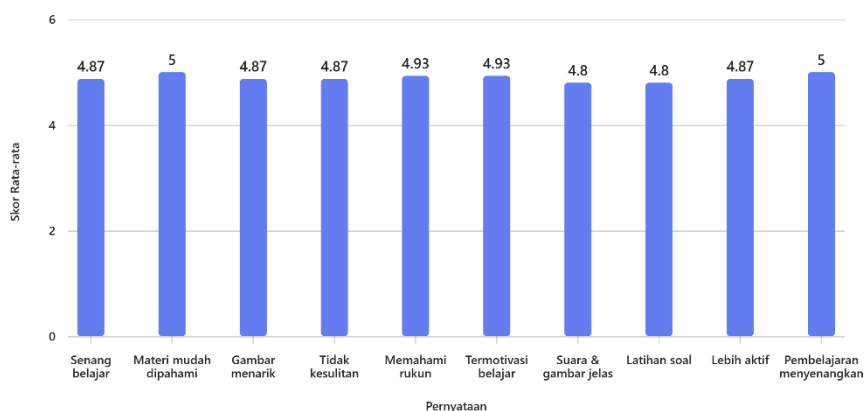
Grafik 3. Respon Guru



Guru mata pelajaran memberikan tanggapan terhadap media melalui angket yang mencakup 10 butir penilaian. Hasilnya menunjukkan skor 48 dari 50 atau 96%, yang menandakan bahwa guru menilai media ini sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Dari hasil angket, guru merespon sangat positif terhadap media yang telah dikembangkan. Guru sepakat bahwa media ini mudah dioperasikan, mendukung penyampaian materi, serta memiliki daya tarik visual tinggi. Menurut guru, kehadiran gambar dan animasi yang relevan sangat membantu dalam menjelaskan tahapan-tahapan ibadah Haji dan Umrah yang bersifat abstrak jika hanya dijelaskan secara verbal. Hasil wawancara lebih lanjut, guru juga menambahkan bahwa media ini memudahkan pengelolaan pembelajaran, baik di kelas maupun melalui sistem hybrid. Pernyataan ini memperkuat hasil penelitian (Rosalina et al., 2024) yang menyebutkan bahwa media berbasis digital dapat meningkatkan efektivitas pengajaran dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran keagamaan.

Grafik 4. Respon Siswa



Sebanyak 15 siswa mengisi angket yang berisi 10 pernyataan seputar pengalaman belajar menggunakan media ini. Skor total yang diperoleh adalah 716 dari 750, dengan persentase kelayakan sebesar 95,47%, yang juga termasuk dalam kategori sangat layak.

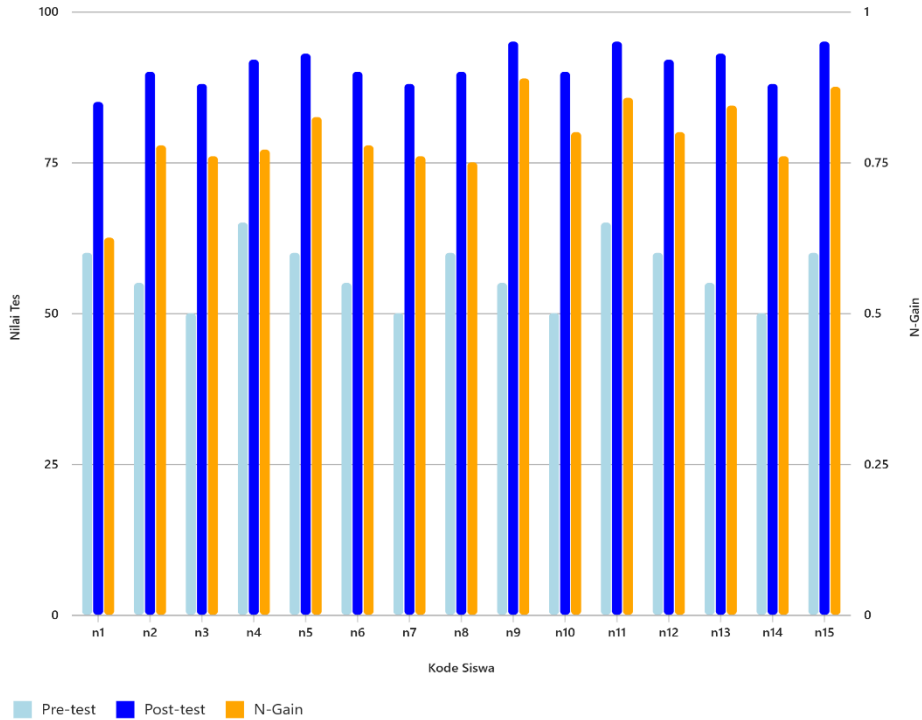
Penilaian siswa terhadap media juga menampakkan hasil yang sangat baik. Siswa menyatakan bahwa media ini menarik, penggunaannya mudah, dan menyenangkan karena dilengkapi suara serta latihan soal interaktif. Visualisasi yang jelas membantu mereka memahami rukun dan tahapan Haji dan Umrah dengan lebih baik. Selain itu, siswa merasa lebih aktif selama proses pembelajaran karena tertarik mengikuti tampilan visual dan animasi yang ditampilkan. Hasil ini selaras dengan temuan (Desy, 2022) yang menegaskan bahwa media digital berbasis interaktif mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar. Seorang siswa bahkan mengatakan dalam wawancara, “Belajar pakai media ini seru, Bu. Gambarnya jelas, ada suara, dan jadi tahu urutan Haji sama Umrah. Jadi pengen bisa ke Mekkah beneran.”

Secara keseluruhan, hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran Fiqih materi Haji dan Umrah di MI Miftahul Ulum kelas V. Media ini tidak hanya memenuhi kriteria isi dan desain pembelajaran, tetapi juga efektif dalam meningkatkan minat, pemahaman, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Efektivitas Media Terhadap Hasil Belajar

Efektivitas media diuji melalui tes formatif dengan metode *one group pre-test and post-test*.

Grafik 5. Hasil Uji N-gain



Berdasarkan hasil uji coba, nilai pre-test siswa berada pada kisaran 50–65, sedangkan nilai post-test meningkat secara signifikan ke rentang 85–95. Hasil perhitungan gain score menggunakan rumus Hake menunjukkan rata-rata N-gain sebesar 0,791, yang termasuk dalam kategori tinggi. Nilai ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran mampu memberikan peningkatan hasil belajar yang substansial.

Temuan ini diperkuat dengan hasil uji t (paired sample t-test) yang menunjukkan nilai t-hitung sebesar 29,67 dengan $df = 14$ dan t-tabel ($\alpha=0.05$) $\approx 2,145$. Karena t-hitung jauh lebih besar daripada t-tabel, maka perbedaan antara nilai pre-test dan post-test dikategorikan sangat signifikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil ini sejalan dengan penelitian (Hikmawati, 2024) yang menemukan bahwa penggunaan media interaktif berbasis digital dapat meningkatkan pemahaman konseptual siswa karena memadukan unsur visual, audio, dan interaktivitas. Kombinasi elemen tersebut mampu memperkuat daya ingat dan meningkatkan fokus siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Peningkatan hasil belajar ini tidak hanya dipengaruhi oleh aspek visual yang menarik, tetapi juga karena media Canva menyajikan alur pembelajaran yang sistematis dan mudah dipahami. Setiap slide menampilkan ilustrasi, animasi, dan poin-poin penting yang disusun secara logis, sehingga membantu siswa memahami tahapan ibadah Haji dan Umrah dengan lebih konkret.

Temuan ini sejalan dengan pendapat (Wibisono & Sukirman, 2019) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang interaktif dan terstruktur dapat meningkatkan efektivitas proses belajar melalui penguatan konsep dan pengalaman visual yang bermakna. Sementara itu, (Lisnawati, 2024) juga menegaskan bahwa pembelajaran berbasis media visual mampu mengubah pengalaman belajar siswa dari sekadar mendengar menjadi mengalami secara virtual.

Selain itu, hasil observasi selama penggunaan media menunjukkan bahwa siswa terlihat lebih aktif, fokus, dan termotivasi mengikuti pelajaran. Mereka lebih cepat menjawab pertanyaan guru dan mampu mengingat urutan rukun Haji dengan benar. Hasil wawancara dengan beberapa siswa memperkuat temuan kuantitatif tersebut. Salah satu siswa menyatakan: “Belajar pakai media ini enak, Bu. Gambarnya jelas, suaranya juga ada, jadi saya bisa tahu urutan Haji dari mulai niat sampai tahallul. Sekarang kalau ditanya urutannya, saya sudah hafal.”

Siswa lain menambahkan:

“Kalau cuma baca buku, saya suka lupa urutan atau tempatnya. Tapi kalau lihat di media ini, jadi lebih ingat karena ada gambar Kakbah, Arafah, sama tawafnya.”

Dari wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa visualisasi dan narasi yang terdapat dalam media memberikan pengalaman belajar multisensori, yang secara langsung memperkuat pemahaman konseptual siswa.

Secara keseluruhan, hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva tidak hanya layak secara materi dan desain, tetapi juga efektif secara pedagogis. Media ini mampu meningkatkan pemahaman konseptual, minat belajar, dan retensi informasi siswa. Penelitian ini sejalan dengan hasil temuan (Leli Amaliyah, 2023; Rafa & Min, 2023) yang menunjukkan bahwa media digital berbasis interaktif berperan penting dalam meningkatkan pemahaman materi Fiqih karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang kontekstual dan menyenangkan. Dengan demikian, media Canva dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran Fiqih, terutama untuk topik-topik abstrak seperti Haji dan Umrah yang memerlukan representasi visual konkret.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran fikih interaktif berbasis Canva untuk materi Haji dan Umrah di kelas V MI Miftahul Ulum berhasil memenuhi kriteria kelayakan dan efektivitas. Media yang dirancang melalui tahapan model 4-D (Define, Design, Develop, Disseminate) dinyatakan sangat layak digunakan berdasarkan hasil validasi ahli materi (94%), ahli media (92%), dan guru (96%), serta respon siswa yang mencapai 95,47%. Efektivitas media terbukti melalui uji pre-test dan post-test dengan rata-rata N-gain sebesar 0,791 yang termasuk kategori tinggi, serta hasil uji paired sample t-test yang menunjukkan perbedaan signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media (t -hitung 29,67 > t -tabel 2,145). Temuan ini menegaskan bahwa media berbasis Canva mampu meningkatkan pemahaman prosedural siswa terhadap ibadah Haji dan Umrah secara signifikan. Oleh karena itu, media ini direkomendasikan untuk dikembangkan lebih lanjut pada materi fikih lainnya, dilengkapi dengan fitur interaktif yang lebih kaya, dan diuji dalam skala yang lebih luas untuk menguji generalisasi hasil penelitian.

REFERENSI

- Alfatih, A. M., Jannah, H., & Raharjo, R. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Multimedia Interaktif di Madrasah Ibtidaiyah. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 5(2), 128–141. <https://doi.org/10.30762/sittah.v5i2.2710>
- Alif Nur Faisy, R., & Hartatik, S. (2024). LEARNING TRANSFORMATION: ENHANCING STUDENT READING COMPREHENSION THROUGH THE SQ3R MODEL SUPPORTED BY CANVA. *ABUYA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.52185/abuyaVol2iss2Y2024545>
- Desy, D. (2022). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF QUIZZZ TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA DI MADRASAH IBTIDAIYAH. *Al-Mihnab: Jurnal Pendidikan Islam Dan Keguruan*, 1(1), 113–130. <https://ejournal.iaingorontalo.ac.id/index.php/almihnab/article/view/342>
- Fadilah, R., Muqawwim, Jonata, & Saufi Al Hadisi, A. (2022). INTEGRASI NILAI-NILAI ISLAM SISWA DALAM PEMBELAJARAN FIKIH DI MI TANWIRUL HIJA CANGKRENG SUMENEP. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(9), 2022. <http://bajangjournal.com/index.php/J-ABDI>
- Habaridota, M. L. B. B. (2023). Pengembangan LKPD Berbasis Kurikulum Merdeka Belajar dan Aplikasi Canva for Education Kelas 4 SD/MI. *Journal on Teacher Education*, 4(3), 841–851. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/view/13770>
- Hikmawati, N. (2024). ASIAB Chatbot for Disaster Mitigation Learning at Madrasah Ibtidaiyah. *Geosfera Indonesia*, 9(2), 193–207.
- Hikmawati, N., Sufiyanto, Moh. I., & Jamilah. (2023). Konsep dan Implementasi Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence) dalam Manajemen Kurikulum SD/MI. *Abuya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 1–16. <https://jurnalinkadha.org/index.php/abuya/article/view/278>
- Leli Amaliyah. (2023). Penerapan Metode Jigsaw dan Canva dalam Pembelajaran Fikih untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MI. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 1(5), 30–39. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v1i5.1118>

- Lisnawati, L. (2024). Strategi Pengajaran Fikih pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah di MI Datarbungur. *Karakter: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan Islam*, 1(3), 112–122.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (Third). Sage Publications.
- Rafa, A., & Min, S. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR FIKIH SISWA USIA DASAR (MI/SD). *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (JITK)*, 1(1), 185–195. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/jitk>
- Rosalina, D., Sari, S. M., Arifi, R. Z., Azis, A., & Raya, I. P. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN LINKTREE, CANVA DAN QUIZIZZ PADA MATERI ZAKAT DI MA DARUL AMIN PALANGKA RAYA. In *Jurnal Penelitian dan Pendidikan Agama Islam* (Vol. 2, Issue 1).
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Re&D* (Eedisi 2). CV. Alfabeta.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Indiana University. <https://dwijanto77.wordpress.com/wp-content/uploads/2013/04/thiagarajan.pdf>
- Wibisono, R. A., & Sukirman, S. T. (2019). *Media Interaktif Berbasis Virtual Reality untuk Mitigasi Bencana Alam Gempa Bumi bagi Siswa*. eprints.ums.ac.id. <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/72583>
- Winaryono, D., & Setiawan, E. B. (2015). Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Fikih Kelas IV di MI MIFTAHUSSALAM BANDUNG Berbasis Desktop. *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*, 1(1).
- Yuliana, D., Baijuri, A., Ayani Suparto, A., Seituni, S., & Sheilla Syukria. (2023). PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN KREATIF, INOVATIF, DAN KOLABORATIF. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 2(6).