YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN: 2808-2346
e-ISSN: 2808-1854

Terindeks: SINTA 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v6i4.11077

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA PADA MATERI SHALAT JAMAK DAN QASHAR KELAS VII MTsN 7 AGAM

## Development of Canva-Based Interactive Learning Media on the Topic of Jamak and Qashar Prayers for Grade VII at MTsN 7 Agam

**Habib Siddieq & Zulfani Sesmiarni**
UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi
habibsiddiq0204@gmail.com; zulfanisesmiarni@uinbukittinggi.ac.id

**Article Info:**

| Submitted: | Revised: | Accepted: | Published: |
|---|---|---|---|
| May 23, 2026 | Jun 20, 2026 | Jul 2, 2026 | Jul 7, 2026 |

**Abstract**

Although interactive digital learning media have received considerable attention in Islamic religious education, studies that specifically discuss the development of Canva-based interactive media on the topic of combined and shortened prayers in Madrasah Tsanawiyah remain limited. This study aims to develop and test the validity, practicality, and effectiveness of Canva-based interactive learning media in fiqh learning on the topic of combined and shortened prayers in seventh grade. This study used a research and development approach with the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data were collected from three expert validators, namely material, media, and language experts, as well as 32 students from the trial class VII.6 and 30 students from the research class VII.7 at MTsN 7 Agam. The research instruments included validation sheets, teacher and student response questionnaires, and pre-test and post-test questions, and the data were then analyzed descriptively using a Likert percentage scale. The results showed that the developed learning media had a very high level of


Yasin Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

validity in the aspects of material at 100%, media at 96%, and language at 100%. The practicality of the media was also in the very high category, as indicated by teacher responses of 100% in both classes and student responses of 96.72% and 98.55%. The effectiveness of the media was very high, with an increase in learning outcomes from 71.03% to 94.13% in the trial class and from 70.76% to 95.38% in the research class, as well as an overall effectiveness of 94.75%. These findings contribute to the development of Canva-based interactive learning media in fiqh learning and expand the application of the ADDIE model in the context of Islamic religious education. The conclusion of this study affirms that Canva-based interactive learning media are feasible, practical, and effective for use as an alternative fiqh learning medium that is accessible, engaging, and supportive of improving students' learning outcomes.

**Keywords:** Interactive Learning Media; Canva; ADDIE Model; Fiqh Learning; Combined and Shortened Prayers

**Abstrak**: Meskipun media pembelajaran digital interaktif telah banyak mendapat perhatian dalam pendidikan agama Islam, kajian yang secara khusus membahas pengembangan media interaktif berbasis Canva pada materi shalat jamak dan qashar di Madrasah Tsanawiyah masih terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta menguji validitas, praktikalitas, dan efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada pembelajaran fikih materi shalat jamak dan qashar di kelas VII. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data dikumpulkan dari tiga validator ahli, yaitu ahli materi, media, dan bahasa, serta peserta didik kelas uji coba VII.6 sebanyak 32 orang dan kelas penelitian VII.7 sebanyak 30 orang di MTsN 7 Agam. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi, angket respons guru dan peserta didik, serta soal tes awal dan tes akhir, kemudian data dianalisis secara deskriptif menggunakan skala persentase Likert. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat validitas sangat tinggi pada aspek materi sebesar 100%, media 96%, dan bahasa 100%. Praktikalitas media juga berada pada kategori sangat tinggi, ditunjukkan melalui respons guru sebesar 100% pada kedua kelas serta respons peserta didik sebesar 96,72% dan 98,55%. Efektivitas media termasuk sangat tinggi, dengan peningkatan hasil belajar dari 71,03% menjadi 94,13% pada kelas uji coba dan dari 70,76% menjadi 95,38% pada kelas penelitian, serta efektivitas keseluruhan sebesar 94,75%. Temuan ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dalam pembelajaran fikih serta memperluas penerapan model ADDIE pada konteks pendidikan agama Islam. Simpulan penelitian ini menegaskan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva layak, praktis, dan efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran fikih yang mudah diakses, menarik, dan mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran Interaktif; Canva; Model ADDIE; Pembelajaran Fikih; Shalat Jamak Dan Qashar

## PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi menghasilkan beragam sumber daya pendidikan serta memungkinkan terciptanya pembelajaran yang efektif dan efisien melalui pemanfaatan berbagai sarana yang tersedia (Achyanadia, 2016). Era *Society* 5.0 menuntut

pendidik mengembangkan soft skill dan transversal skill peserta didik serta mengintegrasikan teknologi inovatif dan dinamis dalam pembelajaran (Rahmadani et al., 2024). Perkembangan ini turut berdampak pada pendidikan agama Islam di Madrasah Tsanawiyah (MTsN), khususnya mata pelajaran fiqih yang berperan menanamkan pemahaman dan pengamalan hukum Islam sebagai pedoman hidup peserta didik. Salah satu materi penting dalam fiqih ibadah adalah shalat jamak dan qashar, yaitu rukhsah (keringanan) yang diberikan Allah SWT bagi hamba-Nya yang mengalami kesulitan melaksanakan shalat pada waktunya (Az-Zuhaili, 2017; Sarwat, 2018), sebagaimana ditegaskan dalam Surah An-Nisa ayat 101. Pemahaman yang tepat mengenai konsep, syarat, dan tata cara pelaksanaannya menjadi krusial karena kekeliruan pemahaman berdampak langsung pada keabsahan ibadah peserta didik (Amin & Ibadah, 2024; Ramadhani, 2024; Ramdhani, 2023).

Studi pendahuluan yang dilakukan melalui observasi dan wawancara di kelas VII.6 dan VII.7 MTsN 7 Agam menemukan bahwa pembelajaran fiqih materi shalat jamak dan qashar masih mengandalkan buku ajar dan media konvensional, seperti penggunaan styrofoam untuk mendemonstrasikan posisi saf shalat berjamaah, sementara sarana teknologi digital interaktif yang telah disediakan sekolah belum dimanfaatkan secara maksimal oleh guru. Kondisi ini menyebabkan peserta didik cenderung pasif, kurang termotivasi, dan memahami materi secara parsial. Media konvensional yang bersifat satu arah dan statis dinilai kurang mampu mengakomodasi perbedaan gaya belajar peserta didik generasi digital native yang lebih menyukai pembelajaran visual, interaktif, dan berbasis teknologi. Media pembelajaran interaktif menawarkan solusi dengan menghadirkan kombinasi teks, gambar, animasi, video, dan kuis yang mendorong keterlibatan aktif serta umpan balik langsung, sehingga berpotensi meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik (Puspitaningrum et al., 2024; Sugiharto & Susanto, 2024). Canva, sebagai aplikasi desain berbasis daring yang menyediakan fitur presentasi interaktif, animasi, dan integrasi video maupun kuis, dinilai relevan untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran fiqih karena kemudahan penggunaannya bagi guru dan peserta didik, sebagaimana ditunjukkan oleh kajian usabilitas terhadap aplikasi tersebut (Rahmasari & Yogananti, 2021).

Sejumlah penelitian terdahulu telah mengembangkan media interaktif berbasis Canva pada berbagai mata pelajaran, seperti pembelajaran bahasa Arab, pendidikan agama Islam secara umum, seni rupa di sekolah dasar, sains, dan fiqih pada topik lain seperti materi pernikahan, dengan hasil validitas dan kepraktisan yang tergolong tinggi. Namun demikian, penelitian yang secara spesifik mengembangkan media interaktif berbasis Canva untuk materi

shalat jamak dan qashar pada jenjang Madrasah Tsanawiyah, sekaligus menguji validitas, praktikalitas, dan efektivitasnya secara menyeluruh menggunakan model ADDIE, belum banyak ditemukan. Sebagian besar kajian terdahulu mengenai Canva berfokus pada mata pelajaran umum (Halim, 2024; Legina & Sari, 2022) atau pada aspek sosialisasi penggunaan aplikasi bagi guru (Perdana et al., 2024) , sementara kajian mengenai shalat jamak dan qashar sejauh ini lebih banyak membahas aspek hukum fiqih itu sendiri (Rizal et al., 2024) tanpa disertai pengembangan media pembelajarannya. Kesenjangan inilah yang mendasari perlunya penelitian pengembangan media interaktif berbasis Canva secara khusus pada materi shalat jamak dan qashar.

Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi model pengembangan ADDIE dengan aplikasi Canva secara spesifik pada materi fiqih ibadah shalat jamak dan qashar di kelas VII MTsN, yang dilengkapi dengan pengujian tiga aspek kelayakan produk sekaligus, yaitu validitas, praktikalitas, dan efektivitas, serta melibatkan dua kelas (uji coba dan penelitian) untuk memastikan keterandalan produk. Penelitian ini dilandasi oleh model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *analyze, design, development, implementation,* dan *evaluation* (Hamzah, 2020), serta teori multimedia interaktif yang menekankan pentingnya kombinasi elemen visual dan interaktivitas dalam mendukung pemahaman konsep peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Canva pada materi shalat jamak dan qashar di kelas VII MTsN yang valid, praktis, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran fiqih.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan menghasilkan produk media pembelajaran interaktif berbasis Canva sekaligus menguji validitas, praktikalitas, dan efektivitasnya (Hamzah, 2020). Pendekatan R&D dipilih karena penelitian ini tidak hanya mendeskripsikan kondisi lapangan, tetapi juga menghasilkan produk konkret berupa media pembelajaran yang teruji kelayakannya untuk digunakan dalam pembelajaran fiqih.

Desain penelitian mengacu pada model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahap. Tahap analyze dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk menganalisis karakteristik peserta didik, kebutuhan pembelajaran, dan kesesuaian kurikulum. Tahap design

mencakup perumusan tujuan pembelajaran serta perancangan struktur dan tampilan media. Tahap development merupakan proses pembuatan media menggunakan aplikasi Canva sekaligus validasi oleh tim ahli. Tahap implementation adalah penerapan media dalam pembelajaran di kelas, dan tahap evaluation dilakukan untuk menilai keberhasilan produk berdasarkan data validitas, praktikalitas, dan efektivitas yang diperoleh.

Partisipan penelitian terdiri atas tiga validator ahli (materi, media, dan bahasa) serta peserta didik kelas VII MTsN 7 Agam, yaitu 32 peserta didik kelas VII.6 (16 laki-laki, 16 perempuan) sebagai kelas uji coba dan 30 peserta didik kelas VII.7 (12 laki-laki, 18 perempuan) sebagai kelas penelitian. Subjek dipilih menggunakan teknik purposive berdasarkan pertimbangan ketersediaan sarana-prasarana sekolah, kesediaan pihak sekolah menerima inovasi pembelajaran, capaian belajar materi shalat yang belum maksimal, serta belum adanya pengembangan media interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran fiqih di sekolah tersebut. Pengambilan data dilaksanakan pada bulan Mei 2026, setelah proses implementasi media di kedua kelas.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi: (1) lembar validasi ahli materi, media, dan bahasa berskala Likert untuk menilai kelayakan produk sebelum diujicobakan; (2) angket respon guru dan peserta didik untuk mengukur praktikalitas media, masing-masing terdiri atas sepuluh pernyataan berskala 1-4; dan (3) soal pretest dan posttest untuk mengukur efektivitas media terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik pada Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase capaian pada masing-masing instrumen, kemudian dikategorikan berdasarkan skala interpretasi validitas, praktikalitas, dan efektivitas, mulai dari kategori sangat valid/praktis/efektif hingga tidak valid/praktis/efektif. Uji validitas dan reliabilitas instrumen dilakukan terlebih dahulu untuk memastikan ketepatan dan konsistensi alat ukur yang digunakan sebelum data lapangan dikumpulkan. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan menghasilkan produk media pembelajaran interaktif berbasis Canva sekaligus menguji validitas, praktikalitas, dan efektivitasnya (Hamzah, 2020). Pendekatan R&D dipilih karena penelitian ini tidak hanya mendeskripsikan kondisi lapangan, tetapi juga menghasilkan produk konkret berupa media pembelajaran yang teruji kelayakannya untuk digunakan dalam pembelajaran fiqih.

Desain penelitian mengacu pada model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahap. Tahap analyze dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk menganalisis karakteristik peserta didik, kebutuhan pembelajaran, dan kesesuaian kurikulum. Tahap design mencakup perumusan tujuan pembelajaran serta perancangan struktur dan tampilan media. Tahap development merupakan proses pembuatan media menggunakan aplikasi Canva sekaligus validasi oleh tim ahli. Tahap implementation adalah penerapan media dalam pembelajaran di kelas, dan tahap evaluation dilakukan untuk menilai keberhasilan produk berdasarkan data validitas, praktikalitas, dan efektivitas yang diperoleh.

Partisipan penelitian terdiri atas tiga validator ahli (materi, media, dan bahasa) serta peserta didik kelas VII MTsN 7 Agam, yaitu 32 peserta didik kelas VII.6 (16 laki-laki, 16 perempuan) sebagai kelas uji coba dan 30 peserta didik kelas VII.7 (12 laki-laki, 18 perempuan) sebagai kelas penelitian. Subjek dipilih menggunakan teknik purposive berdasarkan pertimbangan ketersediaan sarana-prasarana sekolah, kesediaan pihak sekolah menerima inovasi pembelajaran, capaian belajar materi shalat yang belum maksimal, serta belum adanya pengembangan media interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran fiqih di sekolah tersebut. Pengambilan data dilaksanakan pada bulan Mei 2026, setelah proses implementasi media di kedua kelas.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi: (1) lembar validasi ahli materi, media, dan bahasa berskala Likert untuk menilai kelayakan produk sebelum diujicobakan; (2) angket respon guru dan peserta didik untuk mengukur praktikalitas media, masing-masing terdiri atas sepuluh pernyataan berskala 1-4; dan (3) soal pretest dan posttest untuk mengukur efektivitas media terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik pada Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase capaian pada masing-masing instrumen, kemudian dikategorikan berdasarkan skala interpretasi validitas, praktikalitas, dan efektivitas, mulai dari kategori sangat valid/praktis/efektif hingga tidak valid/praktis/efektif. Uji validitas dan reliabilitas instrumen dilakukan terlebih dahulu untuk memastikan ketepatan dan konsistensi alat ukur yang digunakan sebelum data lapangan dikumpulkan (Ramadhan et al., 2024).

## HASIL

Proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi shalat jamak dan qashar dilaksanakan melalui lima tahap ADDIE. Pada tahap analyze, ditemukan bahwa pembelajaran fiqih di kelas VII.6 dan VII.7 masih mengandalkan buku ajar dan media konvensional, sementara sarana teknologi interaktif di sekolah belum dimanfaatkan secara optimal. Temuan ini menjadi dasar perancangan media pada tahap design, yang menghasilkan struktur media berupa slide presentasi interaktif memuat materi, video pembelajaran, dan kuis interaktif yang disusun sesuai Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP). Pada tahap development, media diwujudkan menggunakan aplikasi Canva dan divalidasi oleh tiga validator ahli, sedangkan tahap implementation dilaksanakan dengan menerapkan media pada pembelajaran di kelas VII.6 dan VII.7 MTsN 7 Agam.

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa media pembelajaran memperoleh persentase validitas materi sebesar 100%, validitas media sebesar 96%, dan validitas bahasa sebesar 100%, dengan rata-rata keseluruhan 98,66% pada kategori sangat valid, sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 1. Aspek materi dinilai dari kelayakan isi, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, dan penyajian yang mampu membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik; aspek media dinilai dari daya tarik, interaktivitas, dan komunikasi visual; sedangkan aspek bahasa dinilai dari keterbacaan teks dan kesesuaian kaidah bahasa.

**Table 1. Hasil Uji Validitas Media Pembelajaran**

| Aspek Validasi | Persentase | Kategori |
|---|---|---|
| Materi | 100% | Sangat Valid |
| Media | 96% | Sangat Valid |
| Bahasa | 100% | Sangat Valid |
| Rata-rata | 98,66% | Sangat Valid |

Hasil uji praktikalitas sebagaimana disajikan pada Tabel 2 menunjukkan bahwa respon guru terhadap media mencapai 100% pada kedua kelas, sedangkan respon peserta didik mencapai 96,72% di kelas uji coba (VII.6) dan 98,55% di kelas penelitian (VII.7), yang keduanya berada pada kategori sangat praktis. Tingginya skor praktikalitas ini menunjukkan bahwa media dinilai mudah digunakan, menarik, dan dapat diakses baik melalui smartphone maupun laptop.

**Table 2. Hasil Uji Praktikalitas Media Pembelajaran**

| Responden | Kelas Uji Coba (VII.6) | Kelas Penelitian (VII.7) | Kategori |
|---|---|---|---|
| Guru | 100% | 100% | Sangat Praktis |
| Peserta Didik | 96,72% | 98,55% | Sangat Praktis |

Hasil uji efektivitas berdasarkan skor pretest dan posttest disajikan pada Tabel 3. Pada kelas uji coba, skor rata-rata meningkat dari 71,03% menjadi 94,13%, sedangkan pada kelas penelitian meningkat dari 70,76% menjadi 95,38%. Rata-rata efektivitas pada kedua kelas mencapai 94,75%, yang termasuk kategori sangat efektif.

**Table 3. Table 3. Hasil Uji Efektivitas Media Pembelajaran**

| Kelas | Pretest | Posttest | Kategori |
|---|---|---|---|
| Uji Coba (VII.6, n=29) | 71,03% | 94,13% | Sangat Efektif |
| Penelitian (VII.7, n=26) | 70,76% | 95,38% | Sangat Efektif |
| Rata-rata Keseluruhan | 70,89% | 94,75% | Sangat Efektif |

Pada tahap evaluation, dilakukan revisi produk berdasarkan masukan validator dan hasil uji coba, yaitu penambahan karakter bergaya animasi berbasis AI pada sejumlah slide Canva untuk memperkuat daya tarik visual, serta penambahan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis digital yang dapat diakses dan dikerjakan langsung oleh peserta didik. Setelah revisi tersebut, tidak ditemukan data yang menyimpang secara signifikan dari pola umum pada ketiga aspek pengujian; seluruh indikator penilaian dari guru dan peserta didik pada kedua kelas konsisten berada pada kategori sangat praktis dan sangat efektif, yang menunjukkan keandalan produk pada dua kelompok subjek yang berbeda.

## PEMBAHASAN

Temuan penelitian ini menjawab rumusan masalah mengenai bagaimana menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi shalat jamak dan qashar yang valid, praktis, dan efektif. Tingginya skor validitas pada aspek materi, media, dan bahasa menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan akademik dan teknis sebelum digunakan di kelas, sejalan dengan prinsip model ADDIE yang menempatkan validasi ahli sebagai bagian penting tahap development sebelum implementasi (Hamzah, 2020). Skor praktikalitas yang tinggi dari guru maupun peserta didik mengindikasikan bahwa media mudah dioperasikan dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas, sedangkan peningkatan signifikan hasil pretest-posttest menegaskan

bahwa media mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran fiqih materi shalat jamak dan qashar secara nyata.

Temuan ini sejalan dengan sejumlah penelitian pengembangan media berbasis Canva sebelumnya. Sejalan dengan (Halim, 2024) yang mengembangkan media interaktif berbantuan Canva pada pembelajaran seni rupa sekolah dasar dan memperoleh tingkat kelayakan tinggi, penelitian ini menunjukkan bahwa Canva dapat diadaptasi lintas mata pelajaran, termasuk pendidikan agama Islam. Hasil ini turut memperkuat temuan bahwa multimedia interaktif kontekstual berkontribusi pada peningkatan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik. Kemudahan penggunaan Canva dalam penelitian ini juga konsisten dengan kajian usabilitas (Puspitaningrum et al., 2024) yang menunjukkan bahwa antarmuka Canva relatif ramah pengguna bagi kalangan pendidik maupun peserta didik.

Meskipun demikian, temuan ini memperluas cakupan penelitian sebelumnya yang umumnya berfokus pada mata pelajaran umum seperti seni rupa, sains, dan tematik (Idawati, 2024; Salfiyadi, 2022) atau pada aspek sosialisasi penggunaan aplikasi bagi guru (Perdana et al., 2024), dengan menghadirkan pengembangan media Canva secara spesifik pada materi fiqih ibadah shalat jamak dan qashar yang menuntut ketepatan konten hukum Islam sekaligus daya tarik visual. Sejalan dengan kajian pengembangan media pada topik lain, seperti media keberagaman budaya (Putri et al., 2024), dan media berbasis Articulate Storyline (Salwani & Ariani, 2021), penelitian ini menegaskan bahwa keberhasilan pengembangan media banyak ditentukan oleh ketepatan analisis kebutuhan pada tahap awal serta keterlibatan validator ahli sebelum uji coba lapangan. Studi (Manalu et al., 2025) turut mengafirmasi bahwa kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran berkontribusi besar terhadap keberhasilan penerapan media di kelas, sebagaimana tercermin dari tingginya respon guru fiqih pada penelitian ini.

Secara teoretis, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan literatur multimedia interaktif dalam pendidikan agama Islam, khususnya penerapan model ADDIE pada materi fiqih ibadah yang sarat muatan hukum syariat, sekaligus memperkaya kajian tentang shalat jamak dan qashar (Rahmadani et al., 2024; Amin, 2024) dengan perspektif pengembangan media pembelajaran, bukan hanya kajian hukum Islam semata. Secara praktis, media ini memberikan alternatif bagi guru fiqih dalam menghadirkan pembelajaran yang lebih visual, kontekstual, dan partisipatif tanpa memerlukan keahlian teknis tinggi, mengingat Canva relatif mudah dipelajari dan dapat diakses melalui smartphone

maupun laptop. Media ini juga berpotensi mendukung kebijakan sekolah dalam mengoptimalkan sarana teknologi digital yang telah tersedia namun belum dimanfaatkan secara maksimal.

Penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan. Pertama, subjek penelitian terbatas pada dua kelas di satu madrasah, sehingga generalisasi hasil ke populasi yang lebih luas perlu dilakukan secara hati-hati. Kedua, cakupan materi terbatas pada shalat jamak dan qashar sehingga belum menggambarkan efektivitas media pada materi fiqih lain. Ketiga, pengukuran efektivitas hanya mengandalkan instrumen pretest-posttest tanpa pengukuran retensi jangka panjang. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan sampel dan lokasi yang lebih luas, mengembangkan media pada materi fiqih lain, serta menambahkan pengukuran retensi pemahaman peserta didik dalam jangka waktu yang lebih panjang.

## KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi shalat jamak dan qashar untuk kelas VII MTsN yang terbukti valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran fiqih. Validitas media mencapai rata-rata 98,66% pada kategori sangat valid, praktikalitas mencapai rata-rata 97,63% (guru 100%; peserta didik 96,72%-98,55%) pada kategori sangat praktis, dan efektivitas mencapai rata-rata 94,75% pada kategori sangat efektif berdasarkan peningkatan hasil pretest-posttest peserta didik di kelas uji coba dan kelas penelitian. Temuan ini secara langsung menjawab tujuan penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran fiqih yang layak digunakan dalam mendukung pemahaman peserta didik terhadap materi shalat jamak dan qashar.

Penelitian ini memberikan kontribusi teoretis terhadap pengembangan literatur multimedia interaktif berbasis Canva dalam pendidikan agama Islam, khususnya penerapan model ADDIE pada materi fiqih ibadah, serta kontribusi metodologis berupa pengujian tiga aspek kelayakan produk (validitas, praktikalitas, efektivitas) secara terintegrasi pada dua kelompok subjek. Secara praktis, penelitian ini berkontribusi menyediakan alternatif media pembelajaran berbasis teknologi yang mudah diakses bagi guru fiqih dalam menghadirkan pembelajaran yang interaktif, visual, dan partisipatif di Madrasah Tsanawiyah.

Berdasarkan temuan dan keterbatasan penelitian, direkomendasikan agar penelitian selanjutnya mengembangkan media interaktif berbasis Canva pada materi fiqih lain di luar shalat jamak dan qashar, memperluas subjek penelitian pada beberapa madrasah dengan

karakteristik yang lebih beragam, serta menambahkan variasi animasi dan fitur interaktivitas lain agar media dapat digunakan dalam skala yang lebih luas sesuai kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Pengukuran retensi pemahaman peserta didik dalam jangka waktu yang lebih panjang juga disarankan untuk memperkuat bukti efektivitas media secara berkelanjutan.

## DAFTAR PUSTAKA


Achyanadia, S. (2016). Peran Teknologi Pendidikan dalam Meningkatkan Kualitas SDM. *Jurnal Teknologi Pendidikan, 5*(1), 11–21. https://doi.org/10.32832/tek.pend.v5i1.486

Amin, M. H., & Irham, M. I. (2024). Jamak Tanpa Safar: Solusi Alternatif Ibadah. *As-Syar'i: Jurnal Bimbingan & Konseling Keluarga, 6*(2), 754–764. https://doi.org/10.47467/as.v6i2.1474

Az-Zuhaili, W. (2017). *Fiqih Islam wa Adillatuhu* (Jilid 2). Gema Insani.

Halim, A., & Yunisrul. (2024). Pengembangan Media Interaktif Berbantuan Canva Menggunakan Model Project Based Learning (PjBL) pada Pembelajaran Seni Rupa di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies, 7*(2), 121–134. https://ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/download/10737/4993

Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development): Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil*. Literasi Nusantara Abadi.

Idawati. (2024). *Penggunaan Media Berbasis Artificial Intelligence (AI) dan Kemampuan Berpikir Kritis terhadap Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi di Kelas XI MAN 2 Kota Serang* [Tesis magister, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa]. https://eprints.untirta.ac.id/37398

Idawati, Maisarah, Muhammad, Meliza, Arita, A., Amiruddin, & Salfiyadi, T. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Sains Jenjang SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK), 4*(4), 745–752. https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5314

Legina, N., & Sari, P. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis pada Pembelajaran IPA bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Paedagogy, 9*(3), 375–385. https://doi.org/10.33394/jp.v9i3.5285

Manalu, A. E., Sembiring, A., Jamaludin, Lumban Gaol, L., Pakpahan, P. E., Sinaga, P., Yunita, S., & Munthe, Y. (2025). Analisis Kreativitas Guru dalam Merancang Media Pembelajaran di Sekolah SMP Negeri 2 Percut Sei Tuan. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 9*(1), 10561–10566. https://doi.org/10.31004/jptam.v9i1.26333

Mahrum, Fahrurrozi, & Ramdhani, D. (2023). Implementasi Pembelajaran Fiqih Ibadah dalam Meningkatkan Kesadaran Ibadah Shalat Fardu Peserta Didik (Studi Kasus di MTs NW Ijobalit) Kecamatan Labuhan Haji Kabupaten Lombok Timur. *Jurnal Ilmiah Mandala Education, 9*(1), 701–715. https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.4764

Perdana, I., Theasy, Y., Veniaty, S., & Winata, R. (2024). Sosialisasi Pengenalan dan Penggunaan Aplikasi Canva dalam Membuat Media Pembelajaran yang Menarik bagi Guru Sekolah Dasar. *Mitra Teras: Jurnal Terapan Pengabdian Masyarakat, 3*(2), 85–96. https://mjipublisher.com/index.php/mitrateras/article/view/133

Puspitaningrum, H. Z., Subekti, H., & Hasanah, U. N. (2024). Implementation of TaRL approach by utilizing Canva media to improve students' collaboration skills and

learning outcomes in science. *IJORER: International Journal of Recent Educational Research, 5*(4), 978–988. https://doi.org/10.46245/ijorer.v5i4.628

Putri, N., Hidayat, W., & Nadila, N. (2024). Development of "Lift the Flap" educational media on Indonesian cultural diversity. *Jurnal Penelitian Medan Agama, 15*(1), 12–18. https://doi.org/10.58836/jpma.v15i1.20725

Rahmadani, K., Rifaldi, U. A., Athoullah, Wiyono, Umam, H., & Nafrijal. (2024). Revolusi Pendidikan Indonesia di Era 5.0. *Cendekia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 18*(1), 65–71. https://doi.org/10.30957/cendekia.v18i1.886

Rahmasari, E. A., & Yogananti, A. F. (2021). Kajian Usability Aplikasi Canva (Studi Kasus Pengguna Mahasiswa Desain). *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia, 7*(1), 165–178. https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i01.4292

Ramadhan, M. F., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Validitas and Reliabilitas. *Journal on Education, 6*(2), 10967–10975. https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.4885

Ramadhani, R. (2024). Sholat Jamak dan Qosor. *Tashdiq: Jurnal Kajian Agama dan Dakwah, 7*(2). https://ejournal.warunayama.org/index.php/tashdiq/article/view/6131

Rizal, M., Putra, R. S., Haq, N. N., & Al-Faruq, U. (2024). Pemahaman Shalat Jama' dan Qashar dalam Islam. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Terpadu, 8*(12), 158–162. https://repository.uin-malang.ac.id/24125

Salwani, R., & Ariani, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tema 3 Subtema 3 Berbasis Articulate Storyline 3 di Kelas VA SDIT Mutiara Kota Pariaman. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 5*(1), 409–415. https://doi.org/10.31004/jptam.v5i1.963

Sarwat, A. (2018). *Shalat Qashar Jama'*. Rumah Fiqih Publishing.

Sugiharto, R., & Susanto, R. (2024). Penggunaan Audio Book dalam Kegiatan Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Keterampilan Membaca Dongeng pada Siswa di Sekolah Dasar. *Education and Social Sciences Review, 5*(2), 70–79. https://doi.org/10.29210/07essr476000