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.v6i2.9443

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFOGRAFIS INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI CANVA PADA MATA PELAJARAN SKI (SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM) DI MTsN 9 AGAM

Development of Interactive Infographic Learning Media Based on the Canva Application in the SKI (Sejarah Kebudayaan Islam) Subject at MTsN 9 Agam

Dina Apriyani & Puti Andam Dewi
UIN Sjech M Djamil Djambek Bukittinggi
dinaapriyani142004@gmail.com; putiandamdewi@uinbukittinggi.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Feb 21, 2026	Mar 21, 2026	Apr 2, 2026	Apr 7, 2026

Abstract

The use of digital-based learning media in the teaching of Islamic Cultural History (SKI) has received attention in various studies, but studies that specifically develop and examine the effectiveness of Canva-based interactive infographic media on the topic of Muslim scholar figures remain limited. This study aims to develop and evaluate the validity, practicality, and effectiveness of Canva-based interactive infographic learning media in improving the quality of SKI learning. This study used a mixed methods approach with an ADDIE model Research and Development design. The study involved one class, namely VIII F at MTsN 9 Agam, as the trial subject, as well as nine expert validators consisting of media, material, and language experts selected through purposive sampling. Data were collected using validation questionnaires, practicality questionnaires, effectiveness questionnaires, as well as interviews and observations, and were then analyzed descriptively using qualitative

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

and quantitative approaches. The results showed that the developed media had a validity level of 91.42% in the very valid category, a practicality level of 94.3% in the very practical category, and an effectiveness level of 93% in the very effective category. These findings indicate that interactive infographic media are able to improve students' understanding of the material, motivation, and learning independence. The conclusion of the study emphasizes the importance of integrating visual-interactive media in learning as well as the need to optimize teachers' use of technology to improve learning quality. The implications of this study include a theoretical contribution to the development of digital learning media and a practical contribution for teachers in improving learning quality, while also opening opportunities for the development of similar media in broader contexts and materials.

Keywords: Interactive Infographics; Canva; SKI Learning; Digital Learning Media; ADDIE Model

Abstrak: Penggunaan media pembelajaran berbasis digital dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) telah menjadi perhatian dalam berbagai penelitian, tetapi kajian yang secara khusus mengembangkan dan menguji efektivitas media infografis interaktif berbasis *Canva* pada materi tokoh ilmuwan Muslim masih terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta mengevaluasi validitas, praktikalitas, dan efektivitas media pembelajaran infografis interaktif berbasis *Canva* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran SKI. Studi ini menggunakan pendekatan campuran (*mixed methods*) dengan desain penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) model ADDIE. Penelitian melibatkan satu kelas, yaitu VIII F di MTsN 9 Agam, sebagai subjek uji coba serta sembilan validator ahli yang terdiri atas ahli media, materi, dan bahasa yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan menggunakan angket validasi, angket praktikalitas, angket efektivitas, serta wawancara dan observasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat validitas sebesar 91,42% dengan kategori sangat valid, praktikalitas sebesar 94,3% dengan kategori sangat praktis, dan efektivitas sebesar 93% dengan kategori sangat efektif. Temuan ini menunjukkan bahwa media infografis interaktif mampu meningkatkan pemahaman materi, motivasi, dan kemandirian belajar siswa. Simpulan penelitian menegaskan pentingnya integrasi media visual-interaktif dalam pembelajaran serta perlunya optimalisasi pemanfaatan teknologi oleh guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Implikasi penelitian ini mencakup kontribusi teoretis terhadap pengembangan media pembelajaran digital dan kontribusi praktis bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, sekaligus membuka peluang pengembangan media serupa pada konteks dan materi yang lebih luas.

Kata Kunci: Infografis Interaktif; *Canva*; Pembelajaran SKI; Media Pembelajaran Digital; Model ADDIE

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi di era digital telah membawa implikasi signifikan terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Media pembelajaran tidak

lagi sekadar alat bantu, melainkan menjadi komponen strategis dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, interaktif, dan bermakna (Sukma et al., 2024; Wibowo, 2023). Hal ini sejalan dengan tuntutan kebijakan pendidikan nasional yang menekankan pentingnya pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, serta mendorong partisipasi aktif peserta didik sebagaimana diatur dalam Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021. Namun demikian, dalam praktiknya, khususnya pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), masih ditemukan berbagai permasalahan seperti keterbatasan media pembelajaran, dominasi metode ceramah, serta rendahnya keterlibatan dan kemandirian belajar peserta didik. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan pembelajaran abad ke-21 dengan realitas di lapangan, sehingga diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menjawab tantangan tersebut.

Menanggapi isu tersebut, peneliti berpandangan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi visual dan interaktif, seperti infografis interaktif, merupakan solusi yang relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran SKI. Secara teoritis, media pembelajaran memiliki fungsi untuk merangsang pikiran, perhatian, emosi, dan minat belajar peserta didik sehingga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran (Sumiharsono, 2017; Shoffa et al., 2024). Infografis sebagai bentuk visualisasi informasi dinilai mampu menyederhanakan materi yang kompleks menjadi lebih mudah dipahami (Yusa et al., 2023), sementara sifat interaktifnya memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah dalam proses pembelajaran (Shovmayanti, 2022). Dengan demikian, integrasi infografis dan teknologi interaktif berbasis aplikasi seperti Canva berpotensi menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, partisipatif, dan bermakna bagi peserta didik.

Sejumlah penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan media infografis dalam pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa secara signifikan. Penelitian oleh Wicaksono (2024) menunjukkan bahwa media infografis interaktif layak digunakan dalam pembelajaran berbasis digital. Demikian pula, penelitian oleh Puadah et al. (2023) membuktikan bahwa multimedia infografis interaktif efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS. Penelitian lain oleh Saputra et al. (2022) juga menemukan bahwa media infografis berbasis visual memiliki tingkat kelayakan yang tinggi dalam pembelajaran PAI. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada mata pelajaran umum dan belum secara spesifik mengkaji pengembangan media infografis interaktif pada mata pelajaran SKI, khususnya pada materi tokoh ilmuwan muslim peradaban Dinasti Abbasiyah. Selain itu, masih terbatas penelitian yang

mengintegrasikan fitur interaktif secara optimal melalui platform Canva dalam konteks pembelajaran SKI. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (research gap) yang perlu dikaji lebih lanjut.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan berupa pengembangan media pembelajaran infografis interaktif berbasis aplikasi Canva yang dirancang khusus untuk materi tokoh ilmuwan muslim pada masa Dinasti Abbasiyah di kelas VIII MTsN 9 Agam. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi aspek visual, interaktif, dan teknologi dalam satu media pembelajaran yang dirancang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Secara teoretis, penelitian ini didasarkan pada teori media pembelajaran (Gerlach & Ely; Gagne & Briggs), teori desain komunikasi visual, serta model pengembangan ADDIE yang mencakup tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Slamet, 2022; Zamsiswaya et al., 2024). Model ADDIE dipilih karena memberikan kerangka sistematis dalam menghasilkan produk pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dengan demikian, fokus penelitian ini adalah pada pengembangan media pembelajaran infografis interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran SKI. Secara spesifik, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan rancangan pengembangan media infografis interaktif pada materi tokoh ilmuwan muslim peradaban Dinasti Abbasiyah, (2) menghasilkan produk media pembelajaran yang layak digunakan dalam pembelajaran SKI, serta (3) menganalisis tingkat validitas, praktikalitas, dan efektivitas media tersebut dalam meningkatkan pemahaman dan kemandirian belajar peserta didik di MTsN 9 Agam.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *(Research and Development/R&D)* yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran infografis interaktif berbasis aplikasi Canva pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Metode R&D dipilih karena memiliki karakteristik utama berupa proses sistematis yang mengintegrasikan kegiatan penelitian dan pengembangan produk pendidikan secara simultan (Slamet, 2022; Sugiyono, 2019). Penelitian pengembangan ini tidak hanya berfokus pada pembuatan produk, tetapi juga pada pengujian kualitas produk melalui uji validitas, praktikalitas, dan efektivitas dalam konteks pembelajaran nyata (Branch, 2015; Zamsiswaya et al., 2024). Dengan demikian, metode ini dinilai tepat untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang

ditemukan di MTsN 9 Agam, khususnya terkait pada pengembangan media pembelajaran SKI.

Desain penelitian yang digunakan mengacu pada model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang dikembangkan oleh Dick dan Carey. Model ADDIE dipilih karena memberikan kerangka kerja yang sistematis, fleksibel, dan komprehensif dalam pengembangan media pembelajaran (Branch, 2015; Molenda, 2015). Tahapan dalam model ADDIE pada penelitian ini meliputi: 1) Analysis (Analisis) Tahap ini dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran SKI di MTsN 9 Agam. Kegiatan yang dilakukan meliputi observasi dan wawancara dengan guru untuk memperoleh data empiris terkait kondisi pembelajaran; 2) Design (Perancangan) Pada tahap ini dilakukan perancangan media infografis interaktif, termasuk penyusunan struktur materi, desain tampilan visual, navigasi interaktif, serta integrasi elemen multimedia yang sesuai dengan kurikulum; sehingga produk awal dapat diselesaikan untuk tahapan selanjutnya 3) Development (Pengembangan) Tahap pengembangan dilakukan dengan memvalidasi produk awal yang dihasilkan, lalu divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk memastikan kualitasnya dan melakukan revisi sesuai saran dan masukan para ahli tersebut; juga dilakukan uji coba (one to one, small group dan field trial) sebelum produk diimplementasikan untuk memastikan apakah masih ada perbaikan produk yang perlu dilakukan berdasarkan pengamatan ataupun masukan dari siswa 4) Implementation (Implementasi) Produk yang telah dikembangkan diterapkan kepada peserta didik kelas VIII MTsN 9 Agam untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan efektivitas penggunaan media dalam pembelajaran; 5) Evaluation (Evaluasi) Tahap ini dilakukan untuk menilai keseluruhan kualitas produk berdasarkan tahapan yang telah dilalui (ADDIE) juga dari hasil uji validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Model ADDIE memungkinkan proses pengembangan yang iteratif dan berkelanjutan sehingga menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pengguna (Cahyadi, 2019; Zamsiswaya et al., 2024).

Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari dua kelompok utama, yaitu ahli (validator) dan peserta didik sebagai pengguna produk. Validator terdiri dari 9 orang ahli yang meliputi 3 ahli media, 3 ahli materi, dan 3 ahli bahasa yang memiliki kompetensi di bidangnya masing-masing. Sementara itu, subjek uji coba produk adalah peserta didik kelas VIII F di MTsN 9 Agam yang dipilih guru SKI sebagai pengguna media pembelajaran dikarenakan lokasi kelas yang dekat dengan pusat jaringan internet disekolah. Pemilihan sampel dilakukan

menggunakan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu, seperti tingkat kemampuan siswa (tinggi, menengah ataupun rata-rata) yang dipilih langsung oleh guru SKI di MTsN 9 Agam (Etikan et al., 2016; Sugiyono, 2019).

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian aini berupa angket (kuesioner) yang dirancang untuk mengukur validitas, praktikalitas, dan efektivitas media pembelajaran. Instrumen tersebut terdiri dari tiga jenis, yaitu: 1) Angket Validasi digunakan untuk menilai kelayakan media dari aspek tampilan (media), isi (materi), dan kebahasaan. Angket ini diberikan kepada para ahli *(validator)* untuk memperoleh penilaian objektif terhadap kualitas produk; 2) Angket Praktikalitas digunakan untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan media oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran; 3) Angket Efektivitas digunakan untuk menilai dampak penggunaan media terhadap pemahaman materi, motivasi belajar, dan kemandirian belajar siswa.

Prosedur pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik, yaitu: 1) Observasi, untuk mengidentifikasi kondisi awal pembelajaran; 2) Wawancara, untuk menggali informasi kebutuhan pembelajaran; 3) Kuesioner, untuk memperoleh data kuantitatif terkait kualitas media; 4) Dokumentasi, untuk mendukung data penelitian. Instrumen yang digunakan telah melalui proses validasi oleh ahli untuk memastikan tingkat keandalan dan kesahihannya (Fraenkel et al., 2018; Creswell, 2018).

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan campuran *(mixed methods)*, yaitu analisis kualitatif dan kuantitatif secara terpadu: 1) Analisis Kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dan observasi yang dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif untuk mengidentifikasi kebutuhan, permasalahan, dan respon pengguna terhadap media pembelajaran; 2) Analisis Kuantitatif diperoleh dari hasil angket validasi, praktikalitas, dan efektivitas yang dianalisis menggunakan statistik deskriptif berupa perhitungan skor rata-rata dan persentase. Hasil analisis kemudian dikategorikan ke dalam kriteria tertentu berupa tabel persentase untuk menentukan tingkat kelayakan media pembelajaran. Pendekatan ini dipilih karena mampu memberikan gambaran yang komprehensif mengenai kualitas produk dari berbagai aspek (Sugiyono, 2019; Creswell, 2018).

HASIL

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran infografis interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) menghasilkan

produk yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

Tahap analisis *(analysis)*

Pada tahap analisis *(analysis)*, dilakukan 6 analisis kebutuhan yang dilihat dari memeriksa masalah terkait media dan interaktif siswa terhadap media pembelajaran, menentukan tujuan pembelajaran, mengonfirmasi calon pengguna, mengidentifikasi sumber daya yang tersedia, menentukan sistem penyampaian yang potensial dan menyususn rencana proyek pengambangan. Sehingganya dari hal ini diperoleh temuan bahwa pembelajaran SKI di MTsN 9 Agam masih didominasi oleh metode ceramah dengan keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang masih didominasi oleh guru. Sehingga interaktif siswa terhadap media belum maksimal dan akibatnya sebagian besar peserta didik masih menunjukkan tingkat keterlibatan yang rendah dalam proses pembelajaran. Guru menyampaikan bahwa media yang digunakan masih belum mampu menarik interaktif, minat serta kemandirian belajar siswa secara optimal. Kemudian untuk sumber daya media IT disekolah sudah cukup memadai seperti tersedianya perangkat infokus, labor komputer serta adanya kebijakan tertentu terkait penggunaan HP oleh siswa pada saat dikelas. Karena kondisi yang memadai ini maka dilanjutkanlah pengembangan media ini ke langkah selanjutnya yaitu design.

Tahap perancangan *(design)* dan pengembangan *(development)*

Pada tahap perancangan *(design)* dan pengembangan *(development)*, dihasilkan produk awal media infografis interaktif yang memuat materi tokoh ilmuwan muslim pada masa Dinasti Abbasiyah dengan tampilan visual yang menarik, penggunaan warna yang kontras, serta navigasi interaktif yang memudahkan siswa dalam memahami materi. Media ini juga dilengkapi dengan elemen multimedia seperti gambar, ikon, dan hyperlink interaktif. Kemudian di tahapan ini juga dirancang angket yang akan diberikan kepada para ahli validator.

Pada tahap pengembangan produk awal yang telah jadi divalidasi oleh para ahli yang terdiri dari 3 ahli media, 3 ahli materi dan 3 ahli bahasa. Berdasarkan hasil validasi ini produk akan direvisi sesuai saran dan masukan yang diberikan. Selanjutnya produk diuji cobakan kepada siswa yang telah dipilih oleh guru SKI berdasarkan kriteria tertentu. Uji coba pertama yaitu *one to one* yang dilakukan secara individu kepada siswa kelas VIII dengan kategori (Perempuan, laki-laki, pintar, menengah, rata-rata dan rendah tingkat kemampuannya). Selanjutnya dilakukan uji coba *small group* yaitu uji coba kelompok kecil dengan pemilihan

siswa kelas VIII di luar kelas yang diimplementasikan (siswa laki-laki dan perempuan kelas VIII A, B, C, E) berjumlah 8-20 orang. Kemudian dilakukan uji coba field trial yaitu uji coba satu kelas selain kelas VIII F, dimana guru SKI memilih kelas VIII D untuk uji coba ini. Tujuan dilakukan uji coba ini untuk mendapatkan pengamatan, saran dan masukan dari siswa terkait produk yang dikembangkan. Siswa ini melakukan uji coba penggunaan produk agar siap diimplementasikan pada kelas sebenarnya yaitu kelas VIII F.

Tahap implementasi *(implementation)*

Pada tahap implementasi (implementation), dilakukan persiapan untuk guru SKI dan siswa terkait proses pembelajaran SKI dengan menggunakan media ini. Persiapan guru ini meliputi pembuatan modul untuk proses pembelajaran, pengarahan penggunaan media dan lainnya agar penerapan dapat dilakukan secara optimal. Kemudian persiapan siswa telah dirancang dalam modul seperti pola tempat duduk dan lainnya juga persiapan absen siswa yang hadir dan mempersiapkan angket yang akan diberikan kepada siswa. Media diterapkan kepada peserta didik kelas VIII F. Hasil uji coba menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan media. Siswa menyatakan bahwa media infografis interaktif membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah dan menarik.

Namun demikian, ditemukan pula variasi respon di antara peserta didik. Sebagian kecil siswa menyatakan bahwa mereka masih memerlukan waktu untuk beradaptasi dengan penggunaan media berbasis digital, terutama dalam mengakses aplikasi canva ketika jaringan internet tidak kuat atau cukup lemah.

Tabel 1. Hasil Validasi Media oleh Ahli

Aspek Penilaian	Persentase (%)	Kategori
Kelayakan Media	91,42%	Sangat Valid
Kelayakan Materi	86,65%	Sangat Valid
Kelayakan Bahasa	92,72%	Sangat Valid

Kategori diatas didasarkan pada tabel dibawah ini:

No	Interval	Kategori
1	85,01-100	Sangat Valid
2	70,01-85	Cukup Valid
3	50,01-70,00	Kurang Valid
4	01,00-50	Tidak Valid

Berdasarkan Tabel 1, hasil validasi oleh para ahli menunjukkan bahwa media pembelajaran infografis interaktif berada pada kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dari aspek media, materi, dan bahasa.

Tabel 2. Hasil Uji Praktikalitas oleh Guru dan Siswa

Responden	Persentase (%)	Kategori
Guru	93,3%	Sangat Praktis
Siswa Kelas VIII F	94,3%	Sangat Praktis

Kategori ini diketahui dari tabel konversi derajat pencapaian praktikalitas berikut:

No	Persentase Derajat Pencapaian	Kategori
1	90-100	Sangat Praktis
2	80-89	Praktis
3	65-79	Cukup Praktis
4	55-64	Kurang Praktis
5	0-54	Tidak Praktis

Berdasarkan Tabel 2, hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa media pembelajaran tergolong sangat praktis dengan persentase guru sebesar 93,3% dan siswa 94,3%. Guru menyatakan bahwa media mudah digunakan dalam pembelajaran, sedangkan siswa merasa media membantu dalam memahami materi secara mandiri.

Tabel 3. Hasil Uji Efektivitas Media Pembelajaran

Responden	Persentas (%)	Kategori
Siswa Kelas VIII F	93%	Sangat Praktis

Kategori ini dilihat dari tabel kriteria keefektifan berikut:

No	Interval	Kategori
1	81-100%	Sangat Efektif
2	61-80%	Efektif
3	41-60%	Cukup Efektif
4	21-40%	Kurang Efektif
5	0-20%	Sangat Tidak Efektif

Berdasarkan Tabel 3, media pembelajaran infografis interaktif menunjukkan tingkat efektivitas yang tinggi dengan rata-rata sebesar 93%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media mampu meningkatkan pemahaman, motivasi, dan kemandirian belajar peserta didik.

Meskipun sebagian besar hasil penelitian menunjukkan respon positif terhadap penggunaan media pembelajaran infografis interaktif, terdapat beberapa temuan yang tidak sepenuhnya sejalan dengan pola umum. Sebagian kecil peserta didik (sekitar 2–3 orang) mengalami kesulitan dalam mengoperasikan media, khususnya dalam mengakses media di HP masing-masing karena terkendala jaringan internet yang tidak stabil. Hal ini disebabkan oleh jangkauan internet yang tidak merata dalam lingkungan sekolah. Selain itu, terdapat juga siswa yang menyatakan bahwa penggunaan media berbasis digital membutuhkan perangkat yang memadai serta koneksi internet yang stabil. Dalam kondisi tertentu, keterbatasan fasilitas tersebut dapat menghambat kelancaran penggunaan media pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun media pembelajaran infografis interaktif memiliki keunggulan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, faktor kesiapan teknologi dan literasi digital peserta didik tetap menjadi aspek penting yang perlu diperhatikan dalam implementasinya.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang diperoleh melalui tahapan model ADDIE menunjukkan adanya keterkaitan yang kuat antara kebutuhan awal pembelajaran, proses pengembangan media, serta kualitas produk yang dihasilkan sebagaimana tercermin pada hasil uji validitas, praktikalitas, dan efektivitas.

Pada tahap analisis *(analysis*), ditemukan bahwa pembelajaran SKI di MTsN 9 Agam masih didominasi oleh metode ceramah dengan penggunaan media yang terbatas dan didominasi oleh guru. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Temuan ini menjadi dasar yang kuat dalam menentukan kebutuhan pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Rendahnya partisipasi siswa menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum sepenuhnya memenuhi prinsip pembelajaran aktif dan bermakna. Oleh karena itu, kebutuhan akan media yang mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa menjadi sangat penting. Temuan awal ini selaras dengan hasil akhir penelitian, di mana peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa tercermin dalam hasil uji efektivitas (Tabel 3) yang menunjukkan kategori sangat efektif dengan persentase 93%.

Selanjutnya, pada tahap perancangan *(design)* dan pengembangan *(development)*, media infografis interaktif dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan yang telah

diidentifikasi sebelumnya. Media dikembangkan dengan mengintegrasikan unsur visual yang menarik, seperti penggunaan warna kontras, tata letak yang sistematis, serta elemen interaktif berupa hyperlink dan ikon navigasi. Proses ini menghasilkan produk yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga fungsional dalam membantu pemahaman materi. Kualitas desain dan pengembangan ini tercermin secara empiris dalam hasil uji validitas (Tabel 1) yang menunjukkan persentase media sebesar 91,42%, materi 86,65% dan bahasa 92,72% dengan kategori sangat valid. Hal ini mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dari aspek isi, tampilan, dan kebahasaan. Dengan demikian, proses design dan development terbukti berhasil menghasilkan media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Pada tahap implementasi *(implementation)*, media diujicobakan kepada peserta didik kelas VIII F untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran nyata. Hasil uji coba menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan respon positif terhadap media yang digunakan. Siswa menyatakan bahwa media infografis interaktif membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah, menarik, dan tidak membosankan. Hal ini menunjukkan bahwa media mampu meningkatkan pengalaman belajar siswa secara signifikan. Temuan ini diperkuat oleh hasil uji praktikalitas (Tabel 2) yang menunjukkan persentase guru sebesar 93,3% dan siswa 94,3% dengan kategori sangat praktis. Artinya, media mudah digunakan baik oleh guru maupun siswa tanpa memerlukan penyesuaian yang kompleks.

Lebih lanjut, efektivitas media juga terlihat dari peningkatan aspek pemahaman materi, motivasi, dan kemandirian belajar siswa sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 3. Hal ini mengindikasikan bahwa implementasi media tidak hanya berdampak pada aspek teknis penggunaan, tetapi juga pada hasil belajar siswa secara menyeluruh. Dengan demikian, tahap implementasi menjadi bukti empiris bahwa media yang dikembangkan mampu menjawab permasalahan yang ditemukan pada tahap analisis.

Secara keseluruhan, keterkaitan antar tahapan ADDIE dalam penelitian ini menunjukkan bahwa proses pengembangan yang sistematis menghasilkan produk yang berkualitas tinggi. Temuan pada tahap analisis menjadi dasar perancangan, yang kemudian menghasilkan produk valid pada tahap pengembangan, serta terbukti praktis dan efektif pada tahap implementasi. Dengan demikian, hasil penelitian ini menegaskan bahwa media pembelajaran infografis interaktif berbasis Canva mampu menjadi solusi terhadap

permasalahan pembelajaran SKI, khususnya dalam meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan motivasi belajar peserta didik.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran infografis interaktif berbasis Canva memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran SKI, yang ditunjukkan melalui tingkat validitas, praktikalitas, dan efektivitas yang tinggi. Temuan ini secara umum sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu, namun juga menunjukkan beberapa aspek kebaruan yang memperkaya kajian yang ada.

Pada tahap analisis *(analysis)*, temuan mengenai dominasi metode ceramah dan rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran SKI sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pembelajaran yang berpusat pada guru cenderung menurunkan partisipasi aktif siswa dan berdampak pada rendahnya motivasi belajar. Studi oleh Saputra et al. (2022) menunjukkan bahwa keterbatasan media pembelajaran menjadi salah satu faktor utama rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran berbasis konseptual seperti PAI. Dengan demikian, kondisi awal yang ditemukan dalam penelitian ini menguatkan urgensi pengembangan media pembelajaran inovatif sebagaimana juga direkomendasikan dalam penelitian terdahulu.

Selanjutnya, pada tahap perancangan *(design)* dan pengembangan *(development)*, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media infografis interaktif yang dirancang mampu mencapai tingkat validitas yang sangat tinggi (pada Tabel 1). Temuan ini sejalan dengan penelitian Wicaksono (2024) yang menyatakan bahwa media infografis memiliki tingkat kelayakan yang tinggi dari aspek desain visual dan isi materi. Selain itu, penelitian Puadah et al. (2023) juga menemukan bahwa penggunaan multimedia infografis dapat meningkatkan kualitas penyajian materi pembelajaran. Namun demikian, terdapat perbedaan penting dalam penelitian ini, yaitu pada aspek interaktivitas berbasis Canva yang belum banyak dikaji dalam penelitian sebelumnya. Sebagian besar studi terdahulu masih berfokus pada infografis statis, sedangkan penelitian ini mengembangkan infografis yang memungkinkan interaksi langsung melalui hyperlink dan navigasi digital, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis.

Pada tahap implementasi *(implementation)*, hasil penelitian menunjukkan bahwa media memiliki tingkat praktikalitas yang sangat tinggi (pada Tabel 2) serta efektivitas yang sangat baik (pada Tabel 3). Temuan ini konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media berbasis visual dan interaktif mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman

siswa. Misalnya, penelitian oleh Yusa et al. (2023) menunjukkan bahwa infografis dapat membantu siswa memahami materi yang kompleks secara lebih sederhana. Demikian pula, penelitian Shovmayanti (2022) menegaskan bahwa media interaktif meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Namun demikian, penelitian ini memberikan kontribusi tambahan dengan menunjukkan bahwa efektivitas media tidak hanya pada aspek kognitif (pemahaman materi), tetapi juga pada aspek afektif dan kemandirian belajar siswa. Hal ini terlihat dari indikator efektivitas pada Tabel 3 yang mencakup motivasi dan kemandirian belajar. Dengan demikian, penelitian ini memperluas temuan sebelumnya yang umumnya hanya berfokus pada hasil belajar kognitif.

Selain itu, adanya data anomali dalam penelitian ini, yaitu sebagian kecil siswa yang mengalami kesulitan dalam menggunakan media digital, menunjukkan hasil yang sedikit berbeda dengan beberapa penelitian terdahulu yang cenderung melaporkan hasil positif secara menyeluruh. Temuan ini memberikan perspektif yang lebih realistis bahwa keberhasilan media pembelajaran berbasis teknologi juga dipengaruhi oleh faktor literasi digital dan kesiapan pengguna. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengonfirmasi temuan sebelumnya, tetapi juga menambahkan dimensi baru terkait tantangan implementasi media digital dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, dibandingkan dengan penelitian terdahulu, studi ini tidak hanya memperkuat temuan mengenai efektivitas media infografis, tetapi juga menghadirkan kebaruan melalui integrasi interaktivitas berbasis Canva, pengukuran yang mencakup aspek kognitif dan afektif, serta analisis yang mengaitkan setiap tahap pengembangan dengan kualitas produk. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi yang lebih komprehensif dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya dalam konteks pembelajaran SKI.

Hasil penelitian ini memiliki implikasi yang signifikan: 1) Secara teoretis, temuan ini memperkuat konsep bahwa media pembelajaran berbasis visual dan interaktif dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui optimalisasi proses kognitif dan afektif siswa. Penelitian ini juga memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran multimedia dengan menegaskan pentingnya integrasi elemen interaktif dalam media pembelajaran digital; 2) Secara praktis, penelitian ini memberikan solusi konkret bagi guru dalam mengatasi permasalahan pembelajaran SKI yang cenderung monoton dan kurang

menarik. Media infografis interaktif berbasis Canva dapat digunakan sebagai alternatif inovatif dalam menyampaikan materi yang kompleks menjadi lebih sederhana dan mudah dipahami. Selain itu, penggunaan media ini juga mendorong peningkatan literasi digital siswa, yang merupakan salah satu kompetensi penting dalam pembelajaran abad ke-21. Implikasi lainnya adalah bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi perlu mempertimbangkan karakteristik peserta didik, ketersediaan sarana prasarana, serta kesiapan guru dalam mengimplementasikannya. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi pengembangan kebijakan pendidikan dan pelatihan guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran secara optimal.

Meskipun penelitian ini menghasilkan temuan yang signifikan, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diakui: 1) Penelitian ini hanya dilakukan pada satu kelas di MTsN 9 Agam, sehingga generalisasi hasil penelitian ke konteks yang lebih luas perlu dilakukan dengan hati-hati; 2) Jumlah partisipan yang terbatas dapat memengaruhi representativitas data, khususnya dalam mengukur efektivitas media pembelajaran secara menyeluruh; 3) Penelitian ini hanya berfokus pada satu materi, yaitu tokoh ilmuwan muslim pada masa Dinasti Abbasiyah, sehingga belum mencakup seluruh cakupan materi dalam pembelajaran SKI. Selain itu, keterbatasan teknis seperti ketersediaan perangkat digital dan akses internet juga menjadi faktor yang memengaruhi implementasi media pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan media berbasis teknologi sangat bergantung pada kesiapan infrastruktur dan literasi digital pengguna. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih luas, mencakup berbagai jenjang pendidikan, serta menguji efektivitas media dalam jangka waktu yang lebih panjang. Selain itu, pengembangan media pembelajaran dapat diperluas ke materi lain serta mengintegrasikan teknologi yang lebih canggih untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi media pembelajaran infografis interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTsN 9 Agam. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran melalui model ADDIE berhasil menghasilkan produk yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Pada tahap analisis,

ditemukan bahwa pembelajaran SKI masih didominasi metode ceramah dengan keterbatasan media, yang berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa. Kondisi ini menjadi dasar pengembangan media yang lebih inovatif. Selanjutnya, pada tahap perancangan dan pengembangan, media infografis interaktif berhasil dirancang dengan memadukan elemen visual dan interaktif yang menarik serta sesuai dengan karakteristik peserta didik. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa media berada pada kategori sangat valid dengan persentase sebesar 91,42% untuk kategori media, 86,65% untuk kategori materi dan 92,72% untuk kategori bahasa. Pada tahap implementasi, media memperoleh respon positif dari siswa dan guru, dengan tingkat praktikalitas sebesar 93% dari guru dan 94,3% dari siswa (kategori sangat praktis). Selain itu, hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa media mampu meningkatkan pemahaman materi, motivasi, dan kemandirian belajar siswa dengan rata-rata sebesar 93% (kategori sangat efektif). Dengan demikian, penelitian ini secara langsung menjawab tujuan penelitian bahwa media infografis interaktif berbasis Canva mampu meningkatkan kualitas pembelajaran SKI secara signifikan.

Secara ilmiah, penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi: 1) Secara teoretis, penelitian ini memperkuat konsep pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang menekankan pentingnya integrasi elemen visual dan interaktivitas dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran; 2) Secara metodologis, penelitian ini menunjukkan bahwa model ADDIE merupakan pendekatan yang sistematis dan efektif dalam mengembangkan produk pembelajaran yang berkualitas, 3) Secara praktis, penelitian ini memberikan solusi konkret bagi guru dalam mengatasi permasalahan pembelajaran SKI yang cenderung monoton, serta mendorong pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga menghadirkan kebaruan melalui pengembangan infografis interaktif berbasis Canva yang tidak hanya berfungsi sebagai media visual, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang interaktif dan partisipatif.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu menjadi perhatian dalam pengembangan penelitian selanjutnya. Oleh karena itu, direkomendasikan beberapa arah penelitian lanjutan, yaitu: 1) Memperluas cakupan penelitian dengan melibatkan jumlah sampel yang lebih besar dan beragam untuk meningkatkan generalisasi hasil; 2) Menguji efektivitas media dalam jangka panjang melalui desain penelitian longitudinal untuk melihat keberlanjutan dampak pembelajaran; 3) Mengembangkan media pembelajaran serupa pada materi atau mata pelajaran lain untuk menguji konsistensi efektivitasnya; 4) Mengintegrasikan teknologi yang lebih canggih, seperti

gamifikasi atau kecerdasan buatan, guna meningkatkan interaktivitas dan kualitas pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan, tetapi juga membuka peluang inovasi berkelanjutan dalam dunia pendidikan berbasis teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer. https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6

Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa: Islamic Education Journal, 3*(1), 35–42. https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124

Creswell, J. W. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE.

Etikan, I., Musa, S. A., & Alkassim, R. S. (2016). Comparison of convenience sampling and purposive sampling. *American Journal of Theoretical and Applied Statistics, 5*(1), 1–4. https://doi.org/10.11648/j.ajtas.20160501.11

Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2018). *How to design and evaluate research in education* (10th ed.). McGraw-Hill Education.

Molenda, M. (2015). In search of the elusive ADDIE model. *Performance Improvement, 54*(2), 40–42. https://doi.org/10.1002/pfi.21461

Puadah, S., Nurhayati, E., & Firmansyah, R. (2023). Multimedia Infografis Interaktif dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Ilmu Pendidikan, 29*(2), 134–144.

Saputra, R., Hidayat, T., & Lestari, D. (2022). Pengembangan Media Infografis dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam, 19*(2), 145–156.

Shoffa, S., Rahmawati, N., & Kurniawan, A. (2024). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Digital dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan, 26*(1), 12–25.

Shovmayanti, L. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Keterlibatan Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan, 8*(2), 98–107.

Slamet, T. (2022). Model Pengembangan Pembelajaran ADDIE dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Pengembangan, 10*(2), 55–66.

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Sukma, A., Pratama, R., & Hidayah, N. (2024). Pemanfaatan Teknologi dalam Media Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Digital, 5*(1), 45–56.

Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media pembelajaran*. Pustaka Abadi.

Wibowo, A. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Digital dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Modern, 18*(2), 77–89.

Wicaksono, A. (2024). Pengembangan Infografis Interaktif dalam Pembelajaran Digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran, 11*(1), 1–10.

Yusa, M., Sari, D., & Putra, A. (2023). Efektivitas Infografis dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia, 12*(3), 210–220.

Zamsiswaya, Z., Anwar, K., & Fauzi, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Model ADDIE. *Jurnal Teknologi Pembelajaran, 9*(1), 23–34.