BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan data hasil penelitian media pembelajaran Akidah Akhlak berbasis Aplikasi Canva untuk meningkatkan hasil belajar akidah akhlak peserta didik kelas X MAN yang telah dilakukan, diperoleh Kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Aplikasi Canva dilakukan melalui empat tahapan yang terdiri dari tahap pendefenisian (*define*), tahap perancangan (*design)* dan tahap *pengembangan (develop)* dan penyebaran *(Desseminate).* Pada tahapan define melewati langkah-langkah berupa *front-end analysis* (analisis ujung depan), *learner analysis* (analisis peserta didik), dan *specifying instructional objectives* (penentuan tujuan pembelajaran). Berikutnya, tahapan design melewati langkah-langkah *constructing criterion-referenced test* (penyusunan tes acuan patokan), *media selection* (pemilihan media), *format selection* (pemilihan format), serta *initial design* (rancangan awal). Selanjutnya, tahapan develop dengan dua langkah, yaitu *expert appraisal* (penilaian oleh ahli) yang menunjukkan bahwa e-modul yang dikembangkan terbukti valid serta langkah *revisions* (revisi) berdasarkan penilaian ahli. Terakhir, tahapan disseminate dengan langkahnya yaitu *developmental testing* (pengujian pengembangan) yang mendapati bahwa e-Komik terbukti praktis dan efektif.
2. Validitas secara keseluruhan menujukkan angka persentase sebesar 93,33% yang berada pada kategori sangat valid. Hasil validasi ahli materi mendapat kriteria sangat valid dengan persentase sebesar (93%). Ahli bahasa mendapat kriteria valid dengan persentase sebesar 95%. Dan Ahli media mendapat kriteria valid dengan persentase sebesar 92%. Dari hak ini dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan hasil belajar akidah akhlak peserta didik kelas X MAN terbukti valid secara keseluruhan, baik secara segi materi, bahasa dan

UIN IMAM BONJOL PADANG

media.

3. Hasil praktikalitas dari dua guru menunjukkan angka persentase sebesar 91% dengan kategori sangat praktis. Dan untuk hasil praktikalitas dari Peserta didik pada uji coba skala kecil mendapat persentase sebesar 94% dengan kategori sangat praktis sehingga media yang telah dikembangkan dinyatakan sangat praktis.
4. Berdasarkan hasil analisis N-Gain, penggunaan media pembelajaran berbasis E-Komik pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas X MAN menunjukkan hasil yang berbeda signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen X.1 yang menggunakan media E Komik memperoleh rata-rata N-Gain sebesar 76,32% dengan kategori efektif, rentang nilai N-Gain minimum 50% dan maksimum 100%. Hal ini menunjukkan bahwa E-Komik efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sementara itu, kelas kontrol X.3 yang menggunakan media pembelajaran konvensional memperoleh rata-rata N-Gain sebesar 37,80% dengan kategori kurang efektif, rentang nilai N-Gain minimum -25% dan maksimum 75.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di MAN, maka peneliti menyarankan:

1. Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran Akidah Akhlak berbasis aplikasi canva sebagai media pembelajaran selain buku paket dan LKS untuk meningkatkan hasil belajar akidah akhlak peserta didik kelas X MAN.
2. Peserta didik dapat membaca media di sekolah dan di rumah untuk memahami lebih luas materi pada pembelajaran Akidah Akhlak
3. Peneliti lain dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi dalam mengembangkan media pembelajaran Akidah Akhlak. Peneliti lain juga dapat melihat standar validitas, praktikalitas dan evektivitas sebuah media pembelajaran sesuai dengan penelitian ini

UIN IMAM BONJOL PADANG

DAFTAR PUSTAKA

Adam, A. (2023). Integrasi Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Amanah Ilmu: Jurnal Kependidikan Islam*, *3*(1), 13–23.

Aeni, W. A., & Yusupa, A. (2018). Model media pembelajaran e-komik untuk SMA. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, *6*(1), 43–59.

Afriana, S., & Prastowo, A. (2022). Penggunaan media pembelajaran e-comic dalam menumbuhkan motivasi dan antusiasme belajar peserta didik sekolah dasar. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, *22*(1), 41–56.

Aini, K., AR, M. M., Hodairiyah, H., Arifa, S., & Astutik, C. (2023). INOVASI PEMBELAJARAN KURIKULUM MERDEKA MELALUI PELATIHAN PENGEMBANGAN E-COMIC BAGI GURU SDN KEBUNAGUNG II SUMENEP. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, *4*(2), 1622–1635.

Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, *5*(1), 75–84.

Ali, M. (2009). Pengembangan media pembelajaran interaktif mata kuliah medan elektromagnetik. *Jurnal edukasi@ elektro*, *5*(1), 11–18.

Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal pendidikan manajemen perkantoran*, *4*(1), 80–86.

Ariani, M., Zulhawati, Z., Haryani, H., Zani, B. N., Husnita, L., Firmansyah, M. B., Sa'dianoor, S., Karuru, P., & Hamsiah, A. (2023). *Penerapan media pembelajaran era digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=QgDSEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA56&dq=media+pembelajaran+digital+jilid+1&ots=K4MeaO7PeZ&sig=46rlRhRV4tKlWUfywGIFjEkhWl8

Arifin, M. B. U. B. (2018). *Buku ajar metodologi penelitian pendidikan*. https://www.academia.edu/download/92829681/344963642.pdf

Arindiono, R. J., & Ramadhani, N. (2013). Perancangan media pembelajaran interaktif matematika untuk siswa kelas 5 SD. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, *2*(1), F28–F32.

Arsyad, A. (2011a). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo persada. https://www.academia.edu/download/30484693/jiptiain--umarhadini-8584-5-baii.pdf

Arsyad, A. (2011b). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo persada. https://www.academia.edu/download/49964194/Media_pembelajaran.pdf

Aryobimo, B. (2023). *Pengembangan Kamus Arab Tematik: Validitas, Kelayakan, dan Efektivitas*. Nas Media Pustaka. https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=ECXMEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA32&dq=kelayakan+validitas&ots=dgnY8B1D_r&sig=aPF9xd1Ci9yKu7AyiEAJjzdlQvo

BatuBara, Y. A., Zetriuslita, Z., Dahlia, A., & Effendi, L. A. (2021). Analisis minat belajar siswa menggunakan media pembelajaran e-comic aritmatika sosial masa pandemi Covid-19. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, *8*(1), 1–10.

Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, *3*(1), 35–42.

Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and development*, *8*(2), 468–468.

Damayanti, A. N., & Raharjo, R. (2020). Validitas flipbook interaktif pada materi sistem pernapasan manusia untuk melatihkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI SMA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, *9*(3), 443–450.

Febriana, R. (2022). *Pengembangan Media E-kolim (Elektronik-Komik Limbah) Bilingual Menggunakan Webtoon Sebagai Bahan Edukasi Lingkungan di Masyaratakat* [PhD Thesis, Universitas Jambi]. https://repository.unja.ac.id/36424/

Firdaus, L., & Hidayat, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Akidah Akhlaq untuk Siswa MA Al Bairuny Sambongdukuh. *JoEMS (Journal of Education and Management Studies)*, *7*(4), 156–163.

Ginanjar, M. H., & Kurniawati, N. (2017). Pembelajaran Akidah Akhlak Dan Korelasinya Dengan Peningkatan Akhlak Al-Karimah Peserta Didik. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, *6*(02), 25–25.

Hidayat, N. (2015). *Akidah Akhlak dan pembelajarannya*. Ombak. https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/29905/

Jannah, F. N. M., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan aplikasi canva dalam media pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, *11*(1), 138–146.

Kurnia, I. R., & Sunaryati, T. (2023). Media pembelajaran video berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, *9*(3), 1357–1363.

Lestari, I. (2015). Pengaruh waktu belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. *Formatif: jurnal ilmiah pendidikan MIPA*, *3*(2). https://core.ac.uk/download/pdf/236196068.pdf

Mahdiyah, N. F. (2021). *Pengembangan media pembelajaran e-komik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran daring mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII SMP Ma'arif Batu* [PhD Thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim]. http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/28769

Mahyuddin, N., & Isratati, Y. (2023a). E-Comic Sosial Budaya Berbasis Pembelajaran Elemen Jati Diri untuk Pengembangan Pelajar Pancasila Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(3), 3395–3406.

Mahyuddin, N., & Isratati, Y. (2023b). E-Comic Sosial Budaya Berbasis Pembelajaran Elemen Jati Diri untuk Pengembangan Pelajar Pancasila Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(3), 3395–3406.

Mardicko, A. (2022). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, *4*(4), 5482–5492.

Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran canva dalam meningkatkan kompetensi guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, *10851092*.

Muhaimin, M. R., Niâ, N. U., & Listryanto, D. P. (2023). Peranan media pembelajaran komik terhadap kemampuan membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, *4*(1), 399–405.

Mulia, H. R. (2020). Integrasi pendidikan karakter dalam pembelajaran akidah akhlak. *TADRIS: Jurnal Pendidikan Islam*, *15*(1), 118–129.

Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Intersections*, *6*(1), 23–33.

Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher). https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=zPQ4EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=fungsi+media+pembelajaran&ots=LS_N5aZAR2&sig=vdwTs2aXkGohr9c4TPlLds0fXBY

Nurhosen, N., Sayyinul, S., Iskandar, R., Balqis, M., & Surur, M. (2024a). Analisis penerapan media pembelajaran berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan*, *2*(2), 81–96.

Nurhosen, N., Sayyinul, S., Iskandar, R., Balqis, M., & Surur, M. (2024b). Analisis penerapan media pembelajaran berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan*, *2*(2), 81–96.

NURIZA S, N. (2018). *Pengembangan E-Comic Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kelas VII SMP Pokok Bahasan Aritmatika Sosial Kurikulum 2013* [PhD Thesis, UIN Raden Intan Lampung]. http://repository.radenintan.ac.id/5111/1/SKRIPSI%20NURIZA%20S.pdf

Permatasari, O., & Rahmawati, S. (2026). Validitas dan kelayakan media pembelajaran digital kartu truth or dare berbantuan canva pada pembelajaran pendidikan pancasila kelas iv sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *11*(2), 1761–1769.

Purwanto, E., & Nugroho, P. W. (2020). *Metodologi penelitian kuantitatif*. http://opac.iainpalopo.ac.id:2200/index.php?p=show_detail&id=25934&keywords=

Puspitorini, R., Prodjosantoso, A. K., Subali, B., & Jumadi, J. (2014). Penggunaan media komik dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif dan afektif. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, *33*(3). https://journal.uny.ac.id/index.php/cp/article/view/2385

Rahmawati, L., Suharni, S., Ambulani, N., Febrian, W. D., Widyatiningtyas, R., & Rita, R. S. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *5*(1), 129–136.

Ramadhani, S., Aulia, S. M., Simanjuntak, E. B., Prawijaya, S., & Simanihuruk, L. (2024). Pengembangan Media E-Comic untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Negeri 066650 Medan Tahun Ajaran 2023/2024. *Mimbar Kampus: Jurnal Pendidikan dan Agama Islam*, *23*(2), 1094–1106.

Rindrayani, S. R., Rustiyana, R., Judijanto, L., Abdullah, G., & Ardiyanti, A. D. (2025). *Metode Penelitian dan Pengembangan: R&D Research and Development*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=4nCDEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA75&dq=Buku+metode+penelitian+pengembangan&ots=R39lH_Ks4x&sig=FI6WICHtVcVWd0WNJhckSUivYDs

Sabariah, H., Daenuri, M. A., Ali, R., & Bahtiar, I. R. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran PAI*. CV. Azka Pustaka. https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=ptpYEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA2&dq=PENGEMBANGAN+MEDIA+TEGNOLOGI+PENDIDIKAN+AGAMA+ISLAM&ots=uFedphS4ct&sig=Ll92yJpi607pcvW3zgVc4wvuET0

Sawawa, D., Solehudin, A., & Sabri, S. (2018). Pengaruh faktor internal dan eksternal siswa terhadap hasil belajar pada mata pelajaran mekanika teknik dan elemen mesin. *Journal of Mechanical Engineering Education*, *5*(1), 21–26.

Siregar, Y. S., Darwis, M., Baroroh, R., & Andriyani, W. (2022). Peningkatan minat belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik pada masa pandemi Covid 19 di SD Swasta HKBP 1 Padang Sidempuan. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, *2*(1), 69–75.

Sodikin, A., & Rohaniah, W. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Akidah Akhlaq Materi Akhlaq Tercela Syirik. *JUPIN (Jurnal Pendidikan Islam Nusantara)*, *3*(01), 59–67.

Subroto, E. N., Qohar, A., & Dwiyana, D. (2020). Efektivitas pemanfaatan komik sebagai media pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, *5*(2), 135–141.

Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. https://digilib.unigres.ac.id/index.php?p=show_detail&id=43

Susanto, D. A., Lestari, A., Husnita, L., Nursifa, N., Huan, E., Amay, S., Siska, F., Pratama, L., Muzeliati, M., & Firdaus, M. (2025). *Metode penelitian pendidikan*. CV. Gita Lentera. https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=cKtyEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=Buku+metode+penelitian+pengembangan&ots=taR9sNSGic&sig=Iol45qqa-MCNYgXTGhF5sRpj6V8

Tiwow, G. M., Manullang, D. R., HS, S. R., Siahaan, A. L., & Komalasari, F. P. (2025). *Media pembelajaran digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=e-pXEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA23&dq=media+pembelajaran+digital+jilid+1&ots=u0dHitVuX5&sig=zrR0e1CvmfjKxFnqqb6h_ozexas

Undang-Undang, R. I. (2003). no. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. *Bandung: Citra Umbara*.

Wahyudi, D., & Pd, M. (2017). *Pengantar akidah akhlak dan pembelajarannya*. Lintang Rasi Aksara Books.

https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=iUI9DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=Akidah+Akhlak&ots=kgyJHsF8O1&sig=ENbnUkgRKAheFEB5-6UUssZTFks

Waluyanto, H. D. (2005). Komik sebagai media komunikasi visual pembelajaran. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, *7*(1). https://www.lifemosaic.net/images/uploads/Territories_of_Life/TOL_Resources/Communications/Komik_Sebagai_Media_Komunikasi_Visual_Pembelajaran.pdf

Waluyo, B. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis ICT. *JURNAL AN-NUR: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Keislaman*, *7*(02), 229–250.

Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *9*(2), 1220–1230.

Wijaksono, S. A., & Prima, F. K. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva pada mata kuliah praktek kerja kayu. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, *1*(2), 621–629.

Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. M. (2020). *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF, KUANTITATIF, ACTION RESEARCH, RESEARCH AND DEVELOPMENT (R n D).* Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka. https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=k8j4DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA82&dq=penelitian+dan+pengembangan+atau+research+and+development+(R+%26+D),+&ots=14TvYf36uJ&sig=o2hPZOFh15tnqaW9K0N9uzH2pgQ