

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
GAME EDUKASI BERBASIS CANVA
PADA MATA PELAJARAN AL QUR'AN HADIS KELAS V
DI MIN 2 SIDOARJO**

SKRIPSI

QORRIAINA FARADINA AULYA
06020722054



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
DESEMBER 2025**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Qorriaina Faradina Aulya
NIM : 06020722054
Jurusan : Pendidikan Dasar
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya.

Surabaya, 18 Desember 2025

Yang membuat pernyataan



Qorriaina Faradina Aulya
06020722054

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi Oleh:

Nama : Qorriaina Faradina Aulya

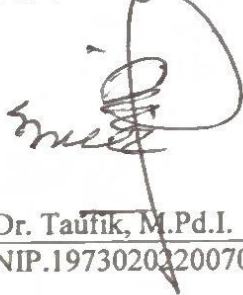
NIM : 06020722054

Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI
BERBASIS CANVA PADA MATA PELAJARAN AL QUR'AN
HADIS KELAS V DI MIN 2 SIDOARJO

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

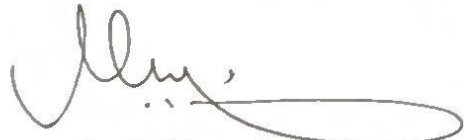
Surabaya,

Pembimbing I



Dr. Taufik, M.Pd.I.
NIP.197302032007011040

Pembimbing II



Dr. H. Munawir, M.Ag.
NIP.19650801199203100

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Qorriaina Faradina Aulya ini telah dipertahankan di depan Tim
Penguji Skripsi

Surabaya, 24 Desember 2025

Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya



Dekan,

Prof. Dr. H. Muhammad Thohir, S.Ag., M.Pd

NIP. 19740725199803100

Penguji I

Dr. Taufik Siraj, M.Pd.I

NIP. 197302032007011040

Penguji II

Dr. Munawir, M.Ag

NIP. 196508011992031005

Penguji III

Dr. Sihahudin, M.Pd.I., M.Pd

NIP. 197702202005011003

Penguji IV

Sulthon Mas'ud, S.Ag., M.Pd.I

NIP. 197309102007011017

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI



KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax. 031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Qorriaina Faradina Aulya
NIM : 06020722054
Fakultas/Jurusan : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Dasar
E-mail address : qorriaulya3@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Canva pada Mata Pelajaran

Al Qur'an Hadis Kelas V di MIN 2 Sidoarjo

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 7 Januari 2026

Penulis

(Qorriaina Faradina Aulya)

ABSTRAK

Qorriaina Faradina Aulya, 2025. Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Al Qur'an Hadis Kelas V di MIN 2 Sidoarjo. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Pembimbing I **Dr. Taufik Siraj M.Pd.I**, Pembimbing II **Dr. Munawir, M.Ag.**

Kata kunci: Media Pembelajaran, Game Edukasi, Canva, Hukum Mim Sukun.

Pembelajaran Al-Qur'an Hadis, khususnya pada materi hukum Mim Sukun, masih menghadapi berbagai kendala, seperti penggunaan metode pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru dan keterbatasan media pembelajaran yang digunakan. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan peserta didik serta kesulitan dalam membedakan jenis-jenis hukum Mim Sukun. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik madrasah ibtidaiyah.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan desain game edukasi berbasis Canva pada materi hukum Mim Sukun, (2) mengetahui penerapan game edukasi berbasis Canva dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis, dan (3) mengetahui efektivitas game edukasi berbasis Canva dalam meningkatkan pemahaman tajwid peserta didik kelas V MIN 2 Sidoarjo.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V MIN 2 Sidoarjo. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, angket respon guru dan peserta didik, serta tes pretest dan posttest. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif, Uji *Paired Sample t-test*, dan perhitungan N-Gain untuk mengetahui peningkatan pemahaman tajwid peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) game edukasi berbasis Canva dirancang dalam bentuk permainan yang memuat pretest, memory game, posttest, serta pembahasan dan video pembelajaran sebagai sarana penyampaian materi hukum Mim Sukun; (2) penerapan media dilakukan melalui pemberian pretest, penggunaan game edukasi dalam proses pembelajaran, dan diakhiri dengan posttest, serta memperoleh respon sangat positif dari guru dan peserta didik dengan persentase kepraktisan masing-masing sebesar 96,6% dan 87,7%; dan (3) efektivitas media ditunjukkan oleh hasil uji t yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest, serta nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,6898 pada kategori sedang. Berdasarkan hasil tersebut, game edukasi berbasis Canva dinyatakan layak, praktis, dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran hukum Mim Sukun pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis.

DAFTAR ISI

MOTTO	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	v
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI	vi
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR RUMUS	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Pembatasan Penelitian	9
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tindakan yang Dipilih	10
F. Tujuan Penelitian	11
G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	11
H. Manfaat Penelitian.....	13
I. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian	14
J. Definisi Istilah	15
BAB II LANDASAN TEORI	17
A. Media Pembelajaran	17
B. Game Edukasi.....	20
C. Canva dalam Pembelajaran.....	22
D. Pembelajaran Al Qur'an Hadis di MI.....	24
E. Kerangka Berpikir	27
BAB III METODE PENELITIAN	30
A. Model Pengembangan	30

B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	31
C. Prosedur Pengembangan.....	35
D. Uji Coba Produk	43
1. Desain Uji Coba	43
2. Subjek Uji Coba	44
3. Jenis Data.....	45
4. Instrumen Pengumpulan Data	45
5. Teknik Analisis Data.	53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	59
A. Hasil Penelitian.....	59
1. Desain Game Edukasi Berbasis Canva.....	59
2. Penerapan Game Edukasi Berbasis Canva dalam Pembelajaran.....	77
3. Efektivitas Game Edukasi Berbasis Canva	82
B. Pembahasan	85
BAB V PENUTUP	88
A. Simpulan	88
B. Keterbatasan Penelitian	89
C. Saran Pemanfaatan Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	89
DAFTAR PUSTAKA	91
RIWAYAT HIDUP	95
LAMPIRAN.....	96

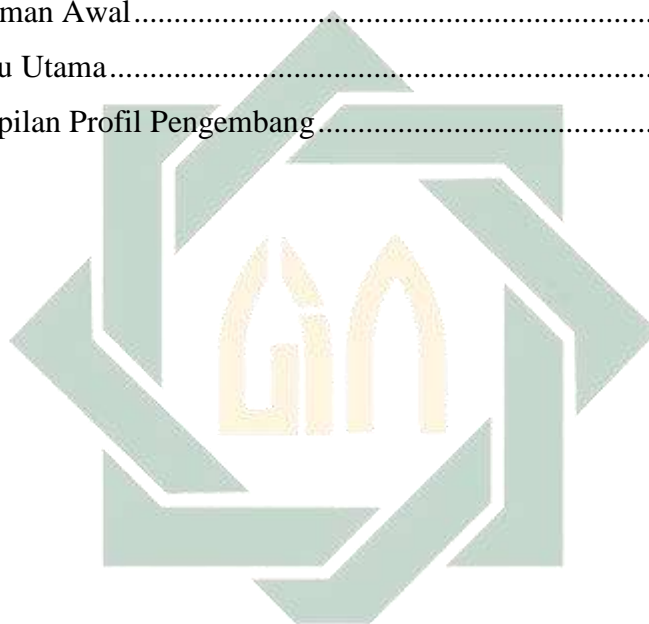
DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Angket Ahli Materi	48
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Ahli Media.....	49
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Penilaian Media Pembelajaran untuk Guru.....	50
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Respon Peserta Didik	51
Tabel 3. 5 Penilaian Kelayakan.....	54
Tabel 3. 6 Kriteria Respon Peserta Didik	56
Tabel 3. 7 Klasifikasi Nilai N Gain.....	58
Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli Materi	71
Tabel 4. 2 Revisi Berdasarkan Ahli Materi.....	73
Tabel 4. 3 Validasi Ahli Media.....	74
Tabel 4. 4 Revisi Berdasarkan Ahli Media	76
Tabel 4. 5 Respon Guru	79
Tabel 4. 6 Kritik dan Saran Guru	80
Tabel 4. 7 Hasil Respon Peserta Didik	81
Tabel 4. 8 Nilai <i>Pret-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	82
Tabel 4. 9 Hasil Analisis Tes Melalui SPSS 27.....	85

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

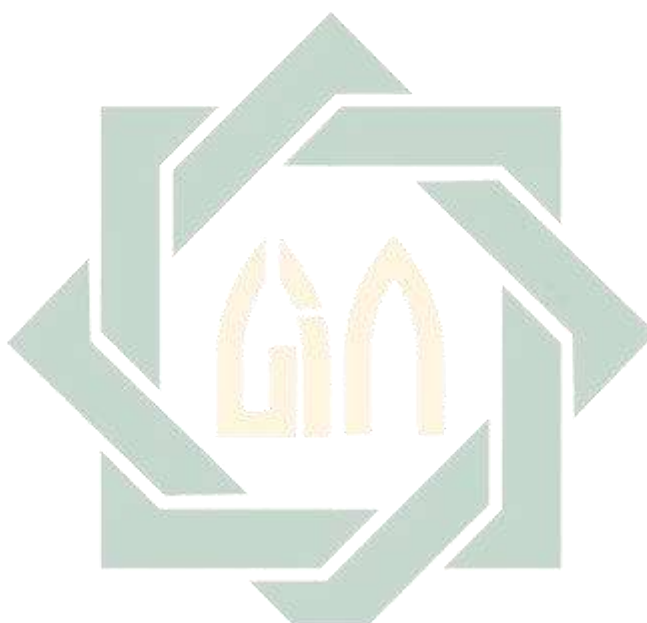
Gambar 2. 1. Cover Game Edukasi Berbasis Canva.....	23
Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir	29
Gambar 3. 1 Siklus Penelitian Pengembangan Model ADDIE.....	31
Gambar 3. 2 Desain Penelitian Model ADDIE.....	36
Gambar 4. 1 <i>User Flow</i>	65
Gambar 4. 2 Tampilan <i>Storyboard</i>	66
Gambar 4. 3 Halaman Awal.....	68
Gambar 4. 4 Menu Utama.....	69
Gambar 4. 5 Tampilan Profil Pengembang.....	70



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR RUMUS

Rumus 3. 1 Skor Rata-Rata.....	54
Rumus 3. 2 Persentase	54
Rumus 3. 3 Persentase	56
Rumus 3. 4 Paired Sample t-test	57
Rumus 3. 5 N-Gain Score	58



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	96
Lampiran 2 Surat Balasan Penelitian	97
Lampiran 3 Hasil Wawancara Terhadap Guru.....	98
Lampiran 4 Hasil Wawancara Siswa	100
Lampiran 5 Hasil Uji Validitas Media	102
Lampiran 6 Hasil Uji Validitas Materi.....	105
Lampiran 7 Hasil Angket Respon Guru.....	108
Lampiran 8 Hasil Angket Respon Peserta Didik	110
Lampiran 9 Modul Ajar	111
Lampiran 10 Kisi-Kisi Soal	122
Lampiran 11 Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	123
Lampiran 12 Dokumentasi.....	125
Lampiran 13 Media Game Edukasi Berbasis Canva.....	126
Lampiran 14 Surat Tugas Pembimbing.....	131

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk generasi yang cerdas, berkarakter, dan berdaya saing. Melalui pendidikan, manusia tidak hanya dibekali dengan pengetahuan, tetapi juga diarahkan untuk memahami nilai-nilai kehidupan yang melandasinya.¹ Pendidikan membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir, bersikap, dan bertindak sesuai dengan tuntutan zaman, sekaligus menumbuhkan kepekaan sosial serta kesadaran spiritual. Proses belajar mengajar merupakan unsur utama dalam pendidikan, sebab melalui kegiatan tersebut guru, peserta didik, dan lingkungan saling berinteraksi untuk mencapai tujuan pembelajaran.²

Guru memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan proses pendidikan. Sebagai pendidik, guru bukan hanya bertugas menyampaikan ilmu, tetapi juga berkontribusi besar dalam membentuk kepribadian dan perkembangan peserta didik. Dalam kegiatan belajar, guru memiliki peran yang beragam, mulai dari sebagai pengelola kelas, mediator, motivator, hingga evaluator yang bertanggung jawab menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif.³

¹ Mulia Suryani, "Hakekat Pendidikan dalam Kehidupan Manusia," *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 3, no. 03 (2024): 539–540.

² M. Ismail Makki and Aflahah, *Konsep Dasar Belajar Dan Pembelajaran*, Duta Media Publishing, 2019.

³ Mutia Nur Hasanah et al., "Kedudukan dan Peranan Guru Serta Peserta Didik dalam Pandangan Islam," *Ta lim Jurnal Pendidikan Agama Islam dan Manajemen Pendidikan Islam* 1, no. 1 (2022): 19.

Seiring dengan perkembangan zaman, bentuk interaksi antara guru, peserta didik, dan lingkungan belajar juga mengalami perubahan yang dipengaruhi oleh kemajuan teknologi dan pola belajar generasi masa kini. Perubahan ini menuntut dunia pendidikan untuk terus beradaptasi agar proses pembelajaran tetap relevan dan efektif. Kemajuan teknologi dan derasnya arus informasi telah mengubah cara manusia memperoleh pengetahuan dan berinteraksi dengan lingkungannya.⁴

Peserta didik hidup di tengah era digital yang serba cepat, di mana ketertarikan mereka terhadap hal visual dan interaktif jauh lebih tinggi dibandingkan metode ceramah konvensional. Dalam situasi seperti ini, guru dituntut mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik melalui pemilihan strategi serta media yang sesuai dengan karakter generasi digital saat ini. Jika proses belajar masih berpusat pada guru dan dilakukan secara satu arah, peserta didik akan mudah merasa bosan, kurang terlibat aktif, dan kesulitan memahami isi pembelajaran.⁵

Inovasi dalam pembelajaran menjadi hal yang penting untuk dilakukan agar proses belajar tidak sekadar penyampaian materi, tetapi juga mampu menumbuhkan keterlibatan peserta didik secara aktif. Intinya monalisa mengemukakan bahwa penerapan media digital dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan memotivasi peserta didik untuk memahami

⁴ R A Putri, "Pengaruh teknologi dalam perubahan pembelajaran di era digital," *Journal of Computers and Digital Business* 2, no. 3 (2023): 108.

⁵ Suci Dahlya Narpila et al., "Perbandingan Kegiatan Pembelajaran Konvensional Dan Pembelajaran Berbasis Teknologi Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus Pada Kls VIII A SMP Cerdas Bangsa, Kecamatan Namorambe Kabupaten Deli Serdang)," *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial* 3, no. 1 (2024): 213.

konsep dengan cara yang menyenangkan.⁶ Dengan memanfaatkan teknologi, guru dapat mengubah suasana kelas menjadi ruang yang dinamis, di mana peserta didik tidak hanya mendengar dan mencatat, tetapi juga berpartisipasi langsung dalam kegiatan belajar.⁷

Upaya menghadirkan pembelajaran yang interaktif tersebut pada dasarnya berakar dari pemahaman tentang hakikat pendidikan itu sendiri. Karena tujuan utama pendidikan bukan hanya menyampaikan informasi, melainkan menumbuhkan kemampuan berpikir dan memahami secara mendalam. Pendidikan pada hakikatnya tidak hanya sekedar menyampaikan pengetahuan, melainkan juga membentuk pemahaman yang mendalam pada diri peserta didik. Proses pembelajaran yang ideal adalah pembelajaran yang mampu menjadikan peserta didik sebagai subjek aktif, bukan hanya pendengar pasif.⁸

Namun, kenyataannya proses pembelajaran di sekolah dasar maupun madrasah masih sering berlangsung secara konvensional dengan metode ceramah.⁹ Pola ini cenderung membuat peserta didik kurang terlibat secara aktif dalam pembelajaran, sehingga pemahaman yang terbentuk hanya bersifat hafalan tanpa benar-benar memahami konsepnya. Padahal terdapat

⁶ Intana Monalisa, Yustia Suntari, and Engga Dallion EW, "Pengaruh Media Pembelajaran Digital Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 8, no. 3 (2024): 1953–1963.

⁷ Putri, "Pengaruh Teknologi Dalam Perubahan Pembelajaran Di Era Digital." *Journal of Computers and Digital Business* 2, no. 3 (2023)

⁸ Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia, *Naskah Akademik Pembelajaran Mendalam Menuju Pendidikan Bermutu Untuk Semua*, 2025.

⁹ Pityatul Muthaharo, Pitnizar, and Siti Halimah, "Penerapan Project Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di Kelas VC SD Negeri 13/I Muara Bulian Dengan Menggunakan Metode Tanya Jawab," *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan* 7, no. 1 (2025): 95–96.

beberapa mata pelajaran yang menuntut keterlibatan penuh dari peserta didik agar pemahaman mereka tidak berhenti pada hafalan semata, melainkan benar-benar membentuk kompetensi, salah satunya adalah pelajaran keagamaan.

Mata pelajaran Al-Qur'an Hadis merupakan salah satu pelajaran keagamaan di madrasah ibtidaiyah yang memiliki kedudukan penting sebagai dasar pembentukan karakter religius sekaligus keterampilan membaca dan memahami Al-Qur'an dengan baik. Melalui mata pelajaran ini, peserta didik tidak hanya diarahkan untuk mampu melafalkan ayat-ayat Al-Qur'an, tetapi juga memahami kaidah tajwid serta nilai yang terkandung di dalamnya.¹⁰

Tajwid berperan sebagai aturan membaca yang menjaga keindahan sekaligus ketepatan bacaan. Salah satu materi tajwid yang diajarkan di kelas V adalah hukum bacaan Mim Sukun.¹¹ Materi ini menuntut peserta didik untuk memahami aturan bacaan ketika huruf mim mati bertemu dengan huruf-huruf tertentu, sekaligus mempraktikkannya secara benar dalam tilawah. Akan tetapi, realitas di lapangan menunjukkan bahwa banyak peserta didik di tingkat madrasah ibtidaiyah masih mengalami kesulitan dalam memahami hukum-hukum tajwid, khususnya pada hukum bacaan Mim Sukun. Kesalahan yang sering muncul antara lain adalah salah dalam membedakan antara hukum izhar syafawi, ikhfa' syafawi, dan idgham

¹⁰ Irma Fauziah, "Urgensi Pembentukan Karakter Religius Peserta Didik Melalui Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Di Madrasah Ibtidaiyah," *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah* 8, no. 1 (2023): 91–92.

¹¹ Nidlomat Mukhlisotur Rohmah, *Al-Qur'an Hadis Mi Kelas V*, ed. Abdul Muhith (Direktorat KSKK Madrasah, 2020).

mithlain, sehingga bacaan mereka tidak sesuai dengan kaidah yang seharusnya.

Permasalahan ini juga ditegaskan oleh hasil penelitian yang menunjukkan bahwa tingkat pemahaman peserta didik terhadap tajwid masih rendah karena pembelajaran lebih banyak menekankan ceramah guru dan latihan yang hanya mengacu pada buku teks.¹² Hal ini berdampak pada kurangnya keterampilan membaca Al-Qur'an secara benar di kalangan peserta didik MI.

Hasil wawancara awal dengan guru kelas V juga memperkuat gambaran bahwa pembelajaran tajwid masih berlangsung monoton. Guru menjelaskan bahwa kegiatan belajar dilakukan dengan metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab. Peserta didik biasanya diminta membuka buku teks, mendengarkan penjelasan guru tentang hukum bacaan, kemudian menirukan contoh pelafalan yang diberikan. Namun, guru menilai bahwa kegiatan seperti ini membuat peserta didik cepat merasa bosan dan kurang aktif dalam proses belajar.

Guru juga mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi belum pernah dilakukan, karena keterbatasan waktu dan sarana yang tersedia. Selama ini, media yang digunakan hanya berupa buku paket, papan tulis, dan lembar latihan. Guru menilai bahwa media seperti video pembelajaran pun belum cukup efektif menarik perhatian peserta didik. Menurut pengamatan beliau, peserta didik akan lebih antusias jika

¹² M. Maulana Rizqi Abadi, "Metode Efektif Mengajar Al-Quran Dan Tajwid," *Hikmah : Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam* 1, no. 4 (2024): 73–79.

pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan atau kegiatan interaktif yang melibatkan warna, animasi, dan tantangan sederhana.

Selain wawancara dengan guru, peneliti juga melakukan tanya jawab singkat dengan beberapa peserta didik kelas V untuk mengetahui pandangan mereka terhadap pelajaran tajwid. Hasilnya menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik merasa pembelajaran tajwid kurang menarik karena aktivitasnya hanya mendengarkan penjelasan guru dan membaca bersama. Beberapa peserta didik menyampaikan bahwa mereka masih merasa bingung membedakan jenis hukum bacaan, terutama antara ikhfa' syafawi dan idgham mitslain. Mereka juga menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih menyenangkan jika disertai permainan atau tampilan yang lebih berwarna.

Dari hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa peserta didik memiliki ketertarikan tinggi terhadap kegiatan belajar yang bersifat visual dan interaktif. Mereka menunjukkan minat lebih besar ketika dihadapkan pada aktivitas yang memunculkan rasa ingin tahu dan pengalaman belajar yang baru. Kondisi ini memperlihatkan bahwa pembelajaran tajwid di MIN 2 Sidoarjo masih memerlukan inovasi media yang dapat memfasilitasi keterlibatan aktif peserta didik sekaligus meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi.

Salah satu alternatif media yang dapat digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang menarik ialah game edukasi. Media ini dirancang dengan unsur permainan yang memuat materi pembelajaran sehingga mampu menumbuhkan minat belajar dan membantu peserta didik

memahami konsep secara lebih mudah.¹³ Keunggulan dari game edukasi terletak pada tampilan visual dan elemen animasinya yang mampu meningkatkan fokus serta daya ingat anak. Melalui bentuk penyajian yang interaktif, peserta didik cenderung lebih lama mengingat isi materi dibandingkan ketika belajar dengan metode konvensional.¹⁴

Dalam penelitian ini, pengembangan game edukasi dirancang dengan menggunakan aplikasi canva. Canva tidak hanya digunakan sebagai platform desain grafis, tetapi juga menyediakan berbagai template¹⁵ dan fitur interaktif yang memungkinkan guru membuat permainan sederhana seperti kuis, flashcard, dan teka-teki. Melalui pengembangan ini, diharapkan tercipta pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, di mana peserta didik dimudahkan dalam memahami serta mengingat materi tajwid yang dipelajari. Dengan pendekatan berbasis permainan, peserta didik tidak hanya menghafal aturan bacaan, tetapi juga lebih aktif dalam mengenali pola, membedakan hukum bacaan, serta mempraktikkannya secara tepat.

Beberapa hasil penelitian terdahulu mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi mampu mendorong motivasi belajar, meningkatkan hasil belajar, serta memperkuat partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Dotutinggi, Zees, dan

¹³ Suci Anjar Yanti and Nugrananda Janattaka, "Pengembangan Game Edukasi Bertema Doraemon Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SDN 1 Tawing," *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan* 4, no. 1 (2025): 2320–2327.

¹⁴ Dinda Berliana, Isti Rusdiyani, dan Cucu Atikah, "Game Edukasi Berbasis Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 8, no. 1 (2024): 203.

¹⁵ Lailia Rahmawati et al., "Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi," (2024). *Communnity Development Journal*, 5(1), 129–136. *Communnity Development Journal* 5, no. 1 (2024): 130.

Rahmat, menemukan bahwa penggunaan game edukasi Wordwall mendorong suasana belajar yang lebih menyenangkan dan membuat peserta didik lebih bersemangat memahami materi.¹⁶ Hasil serupa juga ditunjukkan oleh Mahisarani, Sinaga, dan Anas yang mengembangkan media tajwid berbasis web. Penelitian tersebut membuktikan adanya peningkatan keterampilan membaca Al-Qur'an secara signifikan setelah peserta didik menggunakan media tersebut.¹⁷

Namun, masih jarang penelitian yang secara khusus menelaah efektivitas media game edukasi berbasis Canva dalam pembelajaran tajwid. Padahal, karakteristik materi tajwid yang menuntut latihan berulang serta pemahaman mendalam, khususnya pada hukum Mim Sukun, sangat sesuai dengan pendekatan berbasis permainan. Melalui desain visual yang menarik dan fitur interaktif yang dimiliki Canva, peserta didik dapat lebih mudah mengenali, membedakan, sekaligus mempraktikkan hukum bacaan secara tepat.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbentuk game edukasi berbasis Canva pada materi hukum Mim Sukun, kemudian menguji efektivitas media tersebut dalam meningkatkan pemahaman tajwid peserta didik kelas V MIN 2 Sidoarjo. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi teoritis dalam

¹⁶ Melianti Dotutinggi, Alwiyanto Zees, and Abdul Rahmat, "Pengaruh Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Pada Hasil Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Siswa Di Sekolah," *Jurnal Pengabdian Masyarakat: DIKMAS* 3, no.2 (2023): 363–368,

¹⁷ Mahisarani, Ali Imran Sinaga, and Nirwana Anas, "Pengembangan Media Pembelajaran Tajwid Berbasis Web Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Alquran Siswa," *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam* 12, no. 3 (2023): 218–235.

memperluas penerapan media digital pada mata pelajaran Al-Qur'an dan hadis, serta manfaat praktis berupa alternatif strategi yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan pemahaman tajwid peserta didik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan dalam latar belakang di atas, masalah yang teridentifikasi dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran Al-Qur'an Hadis, khususnya materi tajwid hukum Mim Sukun, masih menggunakan metode ceramah yang membuat peserta didik hanya berperan sebagai pendengar pasif tanpa terlibat aktif dalam proses belajar.
2. Peserta didik cenderung kesulitan membedakan hukum bacaan izhar syafawi, ikhfa' syafawi, dan idgham mithlain, sehingga pemahaman mereka terhadap hukum bacaan Mim Sukun belum optimal.
3. Kurangnya variasi kegiatan pembelajaran menjadikan peserta didik cepat merasa bosan, sehingga pembelajaran tajwid hanya berorientasi pada hafalan tanpa disertai pemahaman yang mendalam dan penerapan dalam bacaan.

C. Pembatasan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi, penelitian ini akan membatasi fokus pada hal-hal berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah game edukasi berbasis Canva

2. Penelitian ini berorientasi pada elemen tajwid, yang menjadi bagian dari capaian pembelajaran mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di Madrasah Ibtidaiyah.
3. Materi yang dijadikan fokus penelitian adalah hukum bacaan Mim Sukun dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadis kelas V.
4. Penelitian ini menilai pemahaman peserta didik dalam ranah kognitif, yang meliputi kemampuan mengenali, membedakan, dan menerapkan hukum bacaan Mim Sukun pada ayat-ayat Al-Qur'an.
5. Subjek penelitian terbatas pada peserta didik kelas V MIN 2 Sidoarjo

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana desain game edukasi berbasis Canva pada materi hukum Mim Sukun dalam meningkatkan pemahaman tajwid peserta didik kelas V MIN 2 Sidoarjo?
2. Bagaimana penerapan game edukasi berbasis Canva pada materi hukum Mim Sukun dalam meningkatkan pemahaman tajwid peserta didik kelas V MIN 2 Sidoarjo?
3. Bagaimana efektivitas game edukasi berbasis Canva pada materi hukum Mim Sukun dalam meningkatkan pemahaman tajwid peserta didik kelas V MIN 2 Sidoarjo?

E. Tindakan yang Dipilih

Tindakan yang dipilih adalah mengembangkan media pembelajaran berupa game edukasi berbasis Canva yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami hukum Mim Sukun melalui pembelajaran interaktif dan menyenangkan

F. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui desain game edukasi berbasis Canva pada materi hukum Mim Sukun dalam meningkatkan pemahaman tajwid peserta didik kelas V MIN 2 Sidoarjo.
2. Untuk mengetahui penerapan game edukasi berbasis Canva pada materi hukum Mim Sukun dalam meningkatkan pemahaman tajwid peserta didik kelas V MIN 2 Sidoarjo.
3. Untuk mengetahui efektivitas game edukasi berbasis Canva pada materi hukum Mim Sukun dalam meningkatkan pemahaman tajwid peserta didik kelas V MIN 2 Sidoarjo.

G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini berupa game edukasi digital interaktif yang dibuat menggunakan platform Canva. Media pembelajaran ini dirancang sebagai sarana belajar tajwid pada materi hukum Mim Sukun yang dapat dimainkan secara daring melalui tautan web Canva. Pengembangan produk ini menggabungkan unsur pembelajaran, visual, dan interaksi sederhana untuk menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan. Game dirancang agar sesuai dengan karakteristik peserta didik Madrasah Ibtidaiyah, terutama pada aspek tampilan, bahasa, dan tingkat kesulitan soal. Adapun rincian spesifikasi produk adalah sebagai berikut:

1. Bentuk Produk

Media yang dihasilkan berupa game edukasi interaktif berbasis Canva yang terdiri atas tiga bagian utama, yaitu:

- a. Level 1 (*Pre-test*): berisi lima soal *pre-test* untuk mengukur pemahaman awal peserta didik. Setiap soal disertai penjelasan edukatif dan pembahasan singkat setelah peserta didik menjawab, sehingga sekaligus menjadi sarana pengenalan awal terhadap materi hukum Mim Sukun.
- b. Level 2 (*memory game* Hukum Mim Sukun): berupa permainan mencocokkan hukum bacaan dengan contoh ayat yang sesuai, bertujuan memperkuat daya ingat dan pemahaman peserta didik terhadap penerapan hukum bacaan.
- c. Level 3 (*Post-test*): lima soal lanjutan untuk menilai peningkatan pemahaman setelah menggunakan media.

2. Platform yang Digunakan

Platform utama yang digunakan adalah Canva, karena platform ini menyediakan berbagai fitur desain dan interaksi seperti hyperlink, animasi, efek visual, dan navigasi antarhalaman. Canva juga memungkinkan pembuatan game berbasis web yang mudah diakses melalui tautan.

3. Tujuan Produk

Media game edukasi ini bertujuan untuk:

- a. Membantu peserta didik memahami dan membedakan tiga hukum Mim Sukun (Ikhfa' Syafawi, Idgham Mimi, dan Izhar Syafawi).
- b. Meningkatkan minat belajar tajwid melalui pembelajaran berbasis permainan.

- c. Menjadi alternatif media pembelajaran digital yang bisa digunakan guru Al-Qur'an Hadis di kelas.

Dengan spesifikasi tersebut, diharapkan produk yang dikembangkan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap hukum Mim Sukun sekaligus menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mempermudah peserta didik untuk memahami serta mempraktikkan materi hukum mim sukun.

H. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian teori mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya dalam pembelajaran tajwid di madrasah ibtdaiyah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Membantu meningkatkan pemahaman hukum bacaan Mim Sukun melalui pengalaman belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan berulang sehingga lebih mudah diingat dan diterapkan.

b. Bagi Guru

Memberikan alternative media pembelajaran yang lebih variatif, interaktif, dan menyenangkan untuk mengajarkan tajwid, khususnya hukum Mim Sukun, sehingga guru tidak hanya terpaku pada metode ceramah.

c. Bagi Pihak Sekolah

Dapat dijadikan sebagai rekomendasi dalam pengembangan strategi pembelajaran inovatif yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, serta dapat menjadi bahan evaluasi untuk meningkatkan mutu pembelajaran di lingkungan madrasah.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat dijadikan rujukan maupun dasar bagi penelitian lebih lanjut yang ingin mengembangkan atau membandingkan game edukasi berbasis canva dengan media pembelajaran lain pada materi dan jenjang yang berbeda.

I. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

1. Asumsi pengembangan

Dalam proses pengembangan game edukasi berbasis Canva ini, peneliti menetapkan beberapa asumsi dasar, yaitu:

- a. Peserta didik memiliki minat yang baik terhadap pembelajaran berbasis digital.
- b. Guru Al-Qur'an Hadis bersedia memanfaatkan media pembelajaran baru sebagai pendukung kegiatan belajar mengajar.
- c. Media game edukasi berbasis Canva dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap hukum Mim Sukun melalui tampilan visual, interaksi, dan umpan balik langsung.

1. Keterbatasan pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini juga memiliki beberapa keterbatasan, yaitu:

- a. Produk dikembangkan menggunakan platform Canva yang memerlukan koneksi internet untuk mengakses dan menjalankan game.
- b. Fitur Canva memiliki batasan tertentu dalam hal integrasi audio dan skor otomatis, sehingga interaktivitas masih terbatas pada navigasi dan animasi visual.
- c. Uji coba efektivitas hanya dilakukan pada lingkup terbatas, yaitu peserta didik kelas V MIN 2 Sidoarjo, sehingga generalisasi hasil belum dapat dilakukan secara luas.
- d. Penggunaan produk masih membutuhkan pendampingan guru agar peserta didik memahami instruksi permainan dengan benar.

J. Definisi Istilah

1. Game Edukasi

Game edukasi adalah permainan interaktif yang dirancang dengan tujuan pembelajaran, di mana unsur permainan dimanfaatkan sebagai sarana untuk menanamkan konsep, pengetahuan, serta keterampilan tertentu agar proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami.

2. Canva

Canva adalah aplikasi desain grafis berbasis web yang memudahkan pengguna dalam membuat berbagai karya visual. Aplikasi ini menyediakan banyak template, elemen, dan fitur interaktif yang dapat dimanfaatkan untuk menyusun media pembelajaran digital yang kreatif dan menarik bagi peserta didik.

3. Efektivitas

Efektivitas dalam penelitian ini diartikan sebagai sejauh mana penggunaan game edukasi berbasis Canva dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap hukum Mim Sukun, yang diukur melalui hasil tes (*pre-test* dan *post-test*).



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana yang dimanfaatkan pendidik untuk menyalurkan pesan atau materi pelajaran agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik.¹ Menurut Arief S. Sadiman, media dapat diartikan sebagai segala bentuk perantara yang berfungsi menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima, sehingga dapat menumbuhkan perhatian, minat, serta mendorong proses belajar secara optimal.² Kehadiran media menjadikan proses belajar tidak monoton dan memberi variasi dalam penyajian materi. Guru tidak hanya menggunakan metode ceramah, tetapi bisa memanfaatkan alat bantu yang membuat suasana belajar menjadi lebih hidup.³

Perkembangan teknologi telah memberikan dampak besar terhadap inovasi media pembelajaran. Saat ini, media digital tidak hanya digunakan sebagai pelengkap, tetapi menjadi bagian integral dari kegiatan belajar yang mampu memfasilitasi peserta didik agar lebih aktif dan termotivasi. Penggunaan media digital memungkinkan peserta didik terlibat secara langsung melalui aktivitas belajar yang menyenangkan dan kontekstual,

¹ Sodik Anshori, "Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran," *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn dan Sosial Budaya* 9924 (2019): 88, [file:///C:/Users/HP/Downloads/70-Article Text-536-1-10-20191223.pdf](file:///C:/Users/HP/Downloads/70-Article%20Text-536-1-10-20191223.pdf).

² Pagarra H & Syawaludin, *Media Pembelajaran*, Badan Penerbit UNM, 2022.

³ Lia Widiastuti, I Wayan Lasmawan, dan I Wayan Kertih, "Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar," *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13, no. 1 (2024): 564, <https://jurnaldidaktika.org>.

sehingga proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan berpusat pada peserta didik.⁴

Kemp dan Dayton mengemukakan bahwa media pembelajaran memiliki tiga peran pokok, yakni membangkitkan motivasi dan minat belajar, menyampaikan informasi secara lebih jelas, serta membantu memberikan arahan atau petunjuk dalam proses pembelajaran.⁵ Pada fungsi motivasi, media mampu menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik melalui tampilan menarik atau teknik hiburan yang relevan dengan materi. Pada fungsi penyajian informasi, media berperan menyampaikan pesan pembelajaran secara lebih jelas, baik dalam bentuk teks, gambar, suara, maupun animasi. Sedangkan pada fungsi instruksi, media digunakan sebagai pedoman yang mengarahkan peserta didik dalam memahami atau mempraktikkan sesuatu. Ketiga fungsi ini menjadikan media sebagai bagian yang sangat penting dalam keberhasilan proses pembelajaran.

Media memiliki banyak bentuk, mulai dari gambar, kartu, atau papan tulis, hingga media berbasis teknologi digital seperti video, animasi, dan aplikasi interaktif. Perkembangan teknologi informasi mendorong guru untuk berinovasi agar materi pelajaran bisa disampaikan dengan cara yang menarik.⁶ Pemilihan media yang tepat membantu peserta didik lebih mudah

⁴ Taufik et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Mahārah Qirā'ah Dengan Menggunakan Book Creator," *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban* 6, no. 2 (2023): 572.

⁵ Ani Daniyati et al., "Konsep Dasar Media Pembelajaran," *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 1 (2023): 289.

⁶ Widiastuti, Lasmawan, and Kertih, "Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13, no. 1 (2024): 563

memahami isi pelajaran sekaligus menumbuhkan minat belajar.⁷ Sapriyah menjelaskan bahwa media pembelajaran sangat membantu siswa dan guru karena membuat siswa tidak mudah merasa bosan, memudahkan pemahaman, serta menjadikan proses belajar lebih efektif dan efisien.⁸

Pagarra dkk. menjelaskan bahwa alat bantu pembelajaran tidak sekadar dipakai untuk menyampaikan pesan atau informasi, tetapi memiliki fungsi lain sebagai sarana belajar yang dapat memberikan pengalaman langsung bagi peserta didik.⁹ Pandangan ini sesuai dengan karakter anak pada jenjang sekolah dasar yang masih berada dalam fase berpikir konkret, sehingga mereka akan lebih mudah memahami pelajaran jika terlibat secara langsung melalui kegiatan visual dan praktik nyata, bukan hanya mendengarkan penjelasan dari guru.¹⁰

Dalam penelitian ini, media yang digunakan adalah game edukasi berbasis Canva. Aplikasi Canva selama ini dikenal sebagai platform desain grafis, tetapi juga menyediakan fitur untuk membuat kuis, flashcard, dan permainan sederhana. Guru dapat memanfaatkan fitur-fitur tersebut untuk mengemas materi hukum bacaan Mim Sukun dalam bentuk game edukatif yang sesuai dengan karakter anak. Melalui permainan ini, peserta didik

⁷ Septy Nurfadhillah et al., "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar," *PENSA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 3, no. 2 (2021): 245, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>.

⁸ Sapriyah, "Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* 2, no. 1 (2019): 470–477.

⁹ Pagarra H & Syawaludin, *Media Pembelajaran*.

¹⁰ Sani Susanti et al., "Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa," *Pedagogik Jurnal Pendidikan dan Riset* 2, no. 2 (2024): 87–88, <https://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/view/10044/pdf>.

jz dapat belajar dengan cara menjawab pertanyaan, mencocokkan hukum bacaan, maupun mengamati contoh visual.

Game edukasi berbasis Canva ini dipilih karena sesuai dengan kebutuhan pembelajaran tajwid yang menuntut latihan berulang. Peserta didik tidak hanya menghafal kaidah, tetapi juga berlatih mengenali, membedakan, dan menerapkan hukum bacaan secara langsung. Tampilan visual yang menarik membantu mereka lebih cepat memahami isi pelajaran dan termotivasi untuk belajar. Suasana belajar yang lebih variatif juga memberi ruang bagi peserta didik untuk aktif, sehingga peserta didik yang awalnya pasif dapat lebih tertarik dan aktif ketika guru menggunakan media yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

B. Game Edukasi

Game edukasi adalah permainan yang dirancang untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Permainan ini berbeda dengan game pada umumnya karena memiliki muatan pendidikan di dalamnya.¹¹ Menurut Jasson, game edukasi dipahami sebagai permainan yang tidak hanya menghibur, tetapi juga memiliki tujuan untuk mendidik dan menambah pengetahuan peserta didik. Nurdiansyah dkk. juga menegaskan bahwa game edukasi menggabungkan unsur hiburan dengan aktivitas belajar yang terarah.¹²

¹¹ Ririn Windawati dan Henny Dewi Koeswanti, "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 2 (2021): 1029.

¹² Dinda Berliana, Isti Rusdiyani, dan Cucu Atikah, "Game Edukasi Berbasis Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 8, no. 1 (2024): 203.

Karakteristik game edukasi dapat dilihat dari adanya tujuan pembelajaran yang jelas, adanya keterlibatan aktif peserta didik, serta sifatnya yang adaptif dan interaktif. Ibda dkk. menjelaskan bahwa game edukasi disusun agar sesuai dengan kebutuhan kurikulum dan memberi ruang bagi peserta didik untuk belajar melalui pengalaman yang menyenangkan.¹³ Dengan karakteristik ini, game edukasi tidak hanya sekadar permainan, tetapi juga menjadi sarana belajar yang mampu menyesuaikan dengan perkembangan peserta didik.

Tujuan utama penggunaan game edukasi adalah meningkatkan motivasi belajar, menumbuhkan minat, serta membantu peserta didik memahami konsep yang dipelajari.¹⁴ Fortuna, Purnamasari, dan Dikananda menunjukkan bahwa game edukasi dapat menstimulasi perkembangan kognitif, memperkuat daya ingat, dan mendorong pemahaman konsep lebih baik dibandingkan metode konvensional.⁴ Dengan kata lain, game edukasi berfungsi tidak hanya sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai strategi yang dapat membuat pembelajaran lebih efektif.

Game edukasi juga memiliki beberapa kelebihan. Arifannisa dkk. menyebutkan bahwa media ini mampu menjadikan peserta didik lebih aktif, memberikan kesempatan berinteraksi, serta mempermudah guru dalam melakukan evaluasi.¹⁵ Di sisi lain, game edukasi juga memiliki beberapa

¹³ Berliana, Rusdiyani, and Atikah, "Game Edukasi Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*

¹⁴ Mariana febi Valentina, Bayu Prasetya, dan Mustika Mustika, "Pembelajaran Interaktif Melalui Game Pengetahuan Umum Dengan Scratch Untuk Mengembangkan Literasi Peserta Didik Sekolah Dasar," *Jurnal Mahasiswa Ilmu Komputer* 5, no. 2 (2024): 45.

¹⁵ Berliana, Rusdiyani, and Atikah, "Game Edukasi Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 8, no.1 (2024): 208

keterbatasan. Pengembangannya membutuhkan waktu dan biaya yang tidak sedikit, serta adanya keterbatasan sarana prasarana di sekolah. Selain itu, ada potensi peserta didik lebih fokus pada permainan dibandingkan isi materi apabila tidak diarahkan dengan baik.¹⁶ Oleh karena itu, pemanfaatan game edukasi tetap memerlukan peran guru untuk mengendalikan jalannya pembelajaran agar tujuan edukatifnya tercapai secara optimal.

C. Canva dalam Pembelajaran

Canva adalah aplikasi desain grafis berbasis daring yang banyak dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Melalui aplikasi ini guru dapat menyusun berbagai media pembelajaran dengan tampilan visual yang menarik dan interaktif. Canva menyediakan elemen berupa teks, gambar, audio, video, animasi, hingga tautan yang bisa diintegrasikan ke dalam desain. Fitur-fitur ini menjadikan materi lebih mudah dipahami karena disajikan secara visual, sekaligus mengurangi rasa jenuh peserta didik ketika belajar.¹⁷

Penggunaan Canva relatif mudah karena dapat diakses hanya dengan perangkat yang terhubung internet. Guru maupun peserta didik tidak perlu mengunduh aplikasi khusus, cukup membuka laman Canva melalui gawai atau laptop. Dari sana, mereka bisa membuat poster, presentasi, video, hingga soal interaktif. Hasil karya tersebut dapat dibagikan melalui tautan

¹⁶ Rika Kusumawati Wiryaningtyas, Fatriya Adamura, and Indra Puji Astuti, "Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Bangun Ruang Kelas VII SMP Negeri 1 Geger," *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 3 (2023): 3192–3204.

¹⁷ Tri Wulandari dan Adam Mudinillah, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD," *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)* 2, no. 1 (2022): 102–118.

sehingga peserta didik dapat langsung mengaksesnya.¹⁸ Banyak kelebihan yang membuat Canva cocok digunakan dalam pembelajaran. Tersedianya ribuan template gratis membantu guru menyesuaikan materi dengan kebutuhan kelas. Tampilan yang sederhana membuat Canva mudah digunakan bahkan oleh pemula.¹⁹

Di balik kelebihanannya, Canva tetap memiliki keterbatasan. Aplikasi ini membutuhkan jaringan internet yang stabil, sedangkan tidak semua sekolah memiliki fasilitas tersebut. Keterampilan guru juga berbeda-beda, sehingga ada yang masih perlu pembiasaan untuk memaksimalkan fitur Canva. Selain itu, perangkat yang dimiliki peserta didik tidak selalu mendukung penggunaan aplikasi secara optimal.²⁰ Ada juga risiko peserta didik lebih fokus pada tampilan visual dibandingkan isi materi apabila tidak diarahkan dengan baik.²¹



Gambar 2. 1. Cover Game Edukasi Berbasis Canva

¹⁸ Yusnita Adelina Purba and Amin Harahap, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu," *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 2 (2022): 1325–1334.

¹⁹ Anisa Fauziyah, Aan Hendrayana, dan Rudi Hariyadi, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Siswa Pada Materi Suhu Ipa Kelas VII" *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no.3 (2023): 586–597.

²⁰ Zahra Kamila and Kowiyah Kowiyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Pecahan Untuk Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 1 (2022): 72–83.

²¹ Fauziyah, Hendrayana, Dan Hariyadi, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Siswa Pada Materi Suhu Ipa Kelas VII." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no.3 (2023): 586–597.

D. Pembelajaran Al Qur'an Hadis di MI

Pembelajaran Al-Qur'an Hadis di Madrasah Ibtidaiyah merupakan bagian dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang berperan penting dalam membentuk keimanan serta karakter peserta didik. Berdasarkan Keputusan Kepala BSKAP Nomor 046/H/KR/2025, mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti terdiri atas lima elemen, yaitu Al-Qur'an Hadis, Akidah, Akhlak, Fikih, serta Sejarah Peradaban Islam.²²

Elemen Al-Qur'an Hadis menekankan kemampuan membaca dan memahami kandungan ayat serta hadis. Pada fase C (kelas V–VI MI), peserta didik diarahkan untuk membaca Al-Qur'an dengan tartil dan mengenali dasar-dasar ilmu tajwid.²³ Berdasarkan buku Al-Qur'an Hadis Kelas V (Kemenag, 2020), materi pembelajaran meliputi empat pokok bahasan, yaitu: Belajar Surah Al-'Adiyat, Belajar Surah At-Tin, Hukum Mim Sukun, dan Menyayangi Anak Yatim. Dari keempat pokok bahasan tersebut, hukum Mim Sukun menjadi materi penting karena berkaitan langsung dengan kemampuan membaca Al-Qur'an secara benar sesuai kaidah tajwid.

Buku Al-Qur'an Hadis Kelas V menjelaskan bahwa hukum bacaan mim sukun adalah aturan tajwid yang berlaku apabila huruf mim (م) yang

²² Kepala Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan, *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Dasar Dan Menengah Nomor 046/H/KR/2025 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Menengah*, Kemendikbudristek, vol. 15, 2025.

²³ Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Fase A - Fase F untuk SD/MI/Program Paket A, SMP/MTs/Program Paket B, dan SMA/MA/SMK/MAK/Program Paket C*, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2022, <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/capaian-pembelajaran#filter-cp>.

bersukun atau mati bertemu dengan huruf-huruf tertentu. Hukum bacaan mim sukun terbagi menjadi tiga macam, yaitu Izhar Syafawi, Ikhfa' Syafawi, dan Idgham Mitslain.²⁴

1) Izhar Syafawi

Terjadi apabila mim sukun bertemu dengan salah satu huruf hijaiyah selain huruf mim (م) dan ba' (ب). Cara membacanya harus jelas dengan bibir tertutup sempurna, tanpa dengung. Contoh: لَكُمْ فِيهَا.

2) Ikhfa' Syafawi

Terjadi apabila mim sukun bertemu dengan huruf ba' (ب). Cara membacanya adalah samar di bibir dengan disertai dengung. Contoh: تَرْمِيهِمْ بِحِجَارَةٍ.

3) Idgham Mitslain

Terjadi apabila mim sukun bertemu dengan mim (م). Cara membacanya adalah meleburkan mim sukun ke dalam mim berikutnya dengan disertai dengung. Contoh: اَلْهُمَّ مَا يَشَاءُونَ.

Pada pembelajaran tajwid, khususnya pada materi hukum Mim Sukun, tidak lepas dari berbagai tantangan yang dihadapi peserta didik di tingkat madrasah ibtidaiah. Meskipun hukum bacaan ini termasuk materi dasar yang diajarkan sejak dini, namun kenyataannya tidak semua peserta didik mampu memahami dan menguasai hukum bacaan ini dengan baik. Hambatan yang muncul tidak hanya berasal dari kemampuan individu peserta didik, tetapi juga dari cara pembelajaran yang diterapkan di kelas. Kondisi ini menandakan bahwa proses belajar tajwid masih menghadapi

²⁴ Rohmah, *Al-Qur'an Hadis Mi Kelas V*.

tantangan yang perlu dicermati agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Kendala yang muncul tersebut bukan sekadar persoalan teknis dalam membaca Al-Qur'an, melainkan berkaitan dengan keberhasilan peserta didik dalam memahami nilai dan aturan bacaan yang menjadi dasar keterampilan tilawah. Dengan memahami kendala yang dialami peserta didik, guru dapat lebih mudah menentukan strategi pembelajaran yang tepat, sehingga pembelajaran tajwid, dapat berlangsung lebih efektif. Beberapa kendala yang sering dihadapi antara lain:

1) Kesulitan dalam Membedakan Jenis Bacaan

Salah satu kendala yang sering dialami peserta didik adalah ketika membaca Al-Qur'an, sebagian besar masih keliru mengidentifikasi huruf yang termasuk pada kategori hukum tertentu, sehingga bacaan menjadi tidak tepat. Kesulitan ini biasanya muncul karena peserta didik hanya menghafal kaidah tanpa benar-benar memahami karakteristik dari masing-masing hukum bacaan.²⁵

2) Kesulitan dalam Penerapan Bacaan

Selain sulit dalam membedakan jenis bacaan, peserta didik juga mengalami kendala dalam menerapkan hukum bacaan Mim Sukun secara konsisten ketika membaca ayat-ayat Al-Qur'an. Ada yang bisa menjelaskan teori tajwid, tetapi ketika membaca, masih sering

²⁵ Mila Kartika dan Alfurqan, "Problematika Peserta Didik dalam Membaca Al-Qur'an di SMP Negeri 1 Lembah Melintang," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no. 2 (2022): 9380.

melakukan kesalahan. Hal ini menunjukkan adanya jarak antara pengetahuan konseptual dan keterampilan praktis.²⁶

3) Kurangnya Konsentrasi dan Motivasi

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa rendahnya pemahaman tajwid juga dipengaruhi oleh faktor internal peserta didik, seperti kurangnya konsentrasi saat belajar dan rendahnya motivasi untuk berlatih membaca Al-Qur'an. Akibatnya, meskipun materi sudah diajarkan, pemahaman tidak berkembang secara maksimal.

4) Keterbatasan Metode dan Media Pembelajaran

Kesulitan lainnya muncul dari cara penyampaian guru yang masih terbatas pada metode ceramah dan menirukan bacaan. Dengan model seperti ini, peserta didik menjadi cepat bosan dan cenderung pasif, sehingga tidak mendapatkan cukup kesempatan untuk berlatih. Padahal, latihan intensif sangat dibutuhkan dalam menguasai hukum bacaan tajwid, termasuk hukum Mim Sukun.²⁷

E. Kerangka Berpikir

Pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah, pelajaran Al-Qur'an Hadis terutama bagian tajwid memiliki peran penting karena berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam membaca Al-Qur'an sesuai dengan kaidah pelafalan yang benar. Di kelas V, salah satu materi tajwid yang diajarkan ialah hukum bacaan Mim Sukun, yang meliputi tiga jenis hukum, yaitu Izhar

²⁶ Kartika and Alfurqan, "Problematika Peserta Didik Dalam Membaca Al-Qur'an Di SMP Negeri 1 Lembah Melintang." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no. 2 (2022): 9380.

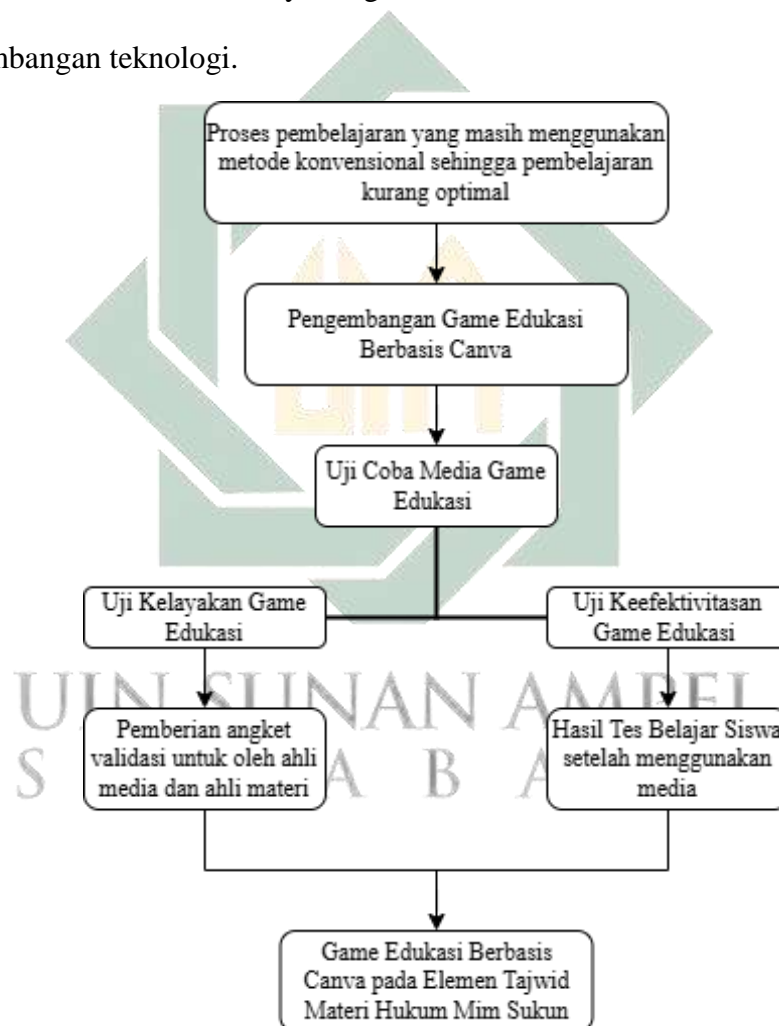
²⁷ Leily Vidya Rahma and Aminatul Zahroh, "Problematika Penerapan Ilmu Tajwid Dalam Membaca Al-Qur'an Pada Peserta Didik Kelas X Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Bagor Nganjuk Tahun Pelajaran 2017/2018," *Jurnal Ilmiah Innovative* 8 (2019): 2355–4053.

Syafawi, Ikhfa' Syafawi, dan Idgham Mimi (Mitslain). Namun berdasarkan hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa proses pembelajaran tajwid masih didominasi oleh metode ceramah dan hafalan, sehingga peserta didik kurang aktif, cepat bosan, serta kesulitan membedakan hukum bacaan yang mirip seperti Izhar Syafawi, Ikhfa' Syafawi, dan Idgham Mimi.

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mudah digunakan untuk membantu peserta didik memahami konsep. Salah satu bentuknya yaitu game edukasi berbasis Canva, yang dirancang agar peserta didik dapat belajar tajwid sambil bermain. Media ini dikembangkan dengan menggabungkan unsur permainan, animasi, dan umpan balik otomatis untuk membantu peserta didik memahami hukum Mim Sukun secara bertahap. Melalui tahapan permainan seperti *pre-test*, *memory game*, dan *post-test*, peserta didik tidak hanya berlatih mengenali hukum bacaan, tetapi juga menguatkan pemahaman mereka melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

Penelitian ini diarahkan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas game edukasi berbasis Canva terhadap peningkatan pemahaman tajwid peserta didik kelas V MIN 2 Sidoarjo. Hasil penelitian ini diharapkan tidak hanya menunjukkan tingkat efektivitas media yang dikembangkan, tetapi juga memberikan kontribusi nyata terhadap inovasi pembelajaran tajwid di Madrasah Ibtidaiyah agar lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi.



Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk menciptakan produk pembelajaran baru maupun menyempurnakan produk yang telah ada, serta menguji efektivitasnya dalam proses belajar mengajar.¹ Menurut Borg and Gall dalam buku sugiyono, Penelitian dan pengembangan merupakan suatu metode yang digunakan untuk mengembangkan serta memvalidasi produk agar dapat digunakan secara tepat.² Metode ini banyak digunakan dalam bidang pendidikan untuk memastikan produk yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Dari berbagai model pengembangan yang tersedia, penelitian ini memilih model ADDIE sebagai acuan karena kerangka kerjanya dinilai lebih sesuai dengan kebutuhan pembuatan media pembelajaran yang bersifat sistematis. Model ADDIE terdiri atas lima tahap utama, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.³ Model ini bersifat sistematis dan fleksibel sehingga sangat cocok digunakan untuk

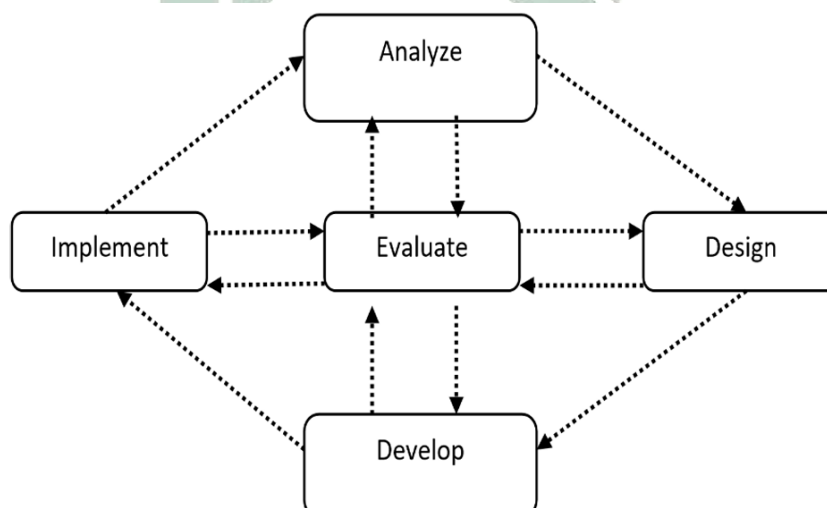
¹ Julhadi et al., *Metodologi Penelitian Pendidikan*, 2022.

² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, ed. MT Dr. Ir. Sutopo. S.Pd, Edisi Kedua. (Bandung: ALFABETA, 2023).

³ Fayrus Abadi Slamet, *Model Penelitian Pengembangan (RnD)* (Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, 2022): 25.

mengembangkan media pembelajaran berbasis digital, termasuk game edukasi.⁴

Model ini memberi ruang bagi peneliti untuk menelusuri kebutuhan di lapangan, menyusun rancangan awal secara terarah, lalu mengembangkan produk berdasarkan temuan yang telah dikumpulkan. Melalui struktur kerja yang runtut tersebut, proses pengembangan media menjadi lebih terkontrol dan memungkinkan peneliti melakukan perbaikan pada setiap tahap sebelum media digunakan pada uji coba.



Gambar 3. 1 Siklus Penelitian Pengembangan Model ADDIE

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan topik ini berfungsi sebagai gambaran sistematis terhadap hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Agar tidak terjadi duplikasi dalam penelitian ini, maka dilakukan analisis terhadap temuan-temuan penelitian yang

⁴ Hamdan Husein Batubara, *Model Penelitian dan Pengembangan Media Pembelajaran, Media Pembelajaran Efektif* (Semarang: Fatawa Publishing, 2020).

relevan dengan objek penelitian yang sedang diteliti. Peneliti mengevaluasi serta mengidentifikasi hubungan penelitian tersebut dengan penelitian yang sedang dikembangkan. Adapun beberapa penelitian yang memiliki hubungan dengan kajian ini disajikan sebagai berikut:

Pertama, penelitian oleh Dinda Berliana, Isti Rusdiyani, dan Cucu Atikah (2024) yang berjudul “Game Edukasi Berbasis Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini”.⁵ Penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE. Data diperoleh melalui proses wawancara dan pengisian angket oleh responden, sedangkan proses analisis data menggunakan pendekatan gabungan antara kuantitatif dan kualitatif. Dari hasil validasi para ahli, dapat disimpulkan bahwa media game edukasi yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik untuk digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran untuk membantu meningkatkan pemahaman kognitif peserta didik, khususnya dalam mengidentifikasi bentuk-bentuk geometri.

Persamaannya dengan penelitian ini terletak pada pengukuran pengaruh media game edukasi terhadap kemampuan kognitif atau pemahaman, sedangkan perbedaannya ada pada subjek penelitian yaitu anak usia dini, sementara penelitian ini difokuskan pada peserta didik tingkat dasar.

⁵ Berliana, Rusdiyani, and Atikah, “Game Edukasi Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 8, no. 1 (2024)

Kedua, penelitian oleh Mahisarani, Ali Imran Sinaga, dan Nirwana Anas berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Tajwid Berbasis Web untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Alquran Siswa”.⁶ Penelitian ini menerapkan metode R&D dengan model Borg dan Gall yang telah dimodifikasi pengembangan using mixing method. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media berbasis web dinilai sangat layak oleh para ahli dan efektif meningkatkan keterampilan membaca Al-Qur’an peserta didik, khususnya dalam hukum nun sukun dan tanwin.

Persamaannya dengan penelitian ini terletak pada pemanfaatan media berbasis teknologi dalam pembelajaran tajwid, sedangkan perbedaannya ada pada bentuk medianya. Mahisarani mengembangkan media berbasis web untuk meningkatkan keterampilan membaca, sementara penelitian ini menggunakan game edukatif berbasis Canva untuk materi hukum bacaan Mim Sukun.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Melianti Dotutinggi, Alwiyanto Zees, dan Abdul Rahmat berjudul “Pengaruh Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall pada Hasil Belajar Siswa terhadap Pembelajaran Siswa di Sekolah”.⁷ Penelitian ini disusun melalui kajian systematic review terhadap sejumlah artikel yang membahas penggunaan Wordwall. Temuan penelitian memperlihatkan bahwa penggunaan game edukasi berbasis

⁶ Mahisarani, Sinaga, and Anas, “Pengembangan Media Pembelajaran Tajwid Berbasis Web Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Alquran Siswa.” *Ta’dibuna: Jurnal Pendidikan Islam* 12, no. 3 (2023): 218–235.

⁷ Dotutinggi, Zees, and Rahmat, “Pengaruh Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Pada Hasil Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Siswa Di Sekolah.” *Jurnal Pengabdian Masyarakat: DIKMAS* 3, no.2 (2023): 363–368,

Wordwall dapat membantu meningkatkan ketertarikan, dorongan belajar, serta capaian hasil belajar peserta didik. Keterlibatan aktif mereka dalam menjawab kuis interaktif membuat pembelajaran terasa lebih hidup.

Persamaannya dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media game edukatif untuk mendukung proses belajar, sedangkan perbedaannya terletak pada fokus media yang digunakan. Penelitian Melianti menggunakan Wordwall, sementara penelitian ini mengkaji penggunaan Canva dalam pembelajaran tajwid, khususnya hukum Mim Sukun.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Zahra Kamila dan Kowiyah yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan untuk Siswa Sekolah Dasar”.⁸ Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (R&D) yang menghasilkan media interaktif berbasis Canva. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa media tersebut dinilai sesuai untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran serta efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif peserta didik.

Persamaannya dengan penelitian ini terletak pada pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran, sedangkan perbedaannya terletak pada cakupan materi. Penelitian ini menekankan pada materi pecahan, sementara penelitian ini menekankan pada materi tajwid hukum Mim Sukun.

⁸ Kamila and Kowiyah, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Pecahan Untuk Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 1 (2022): 72–83.

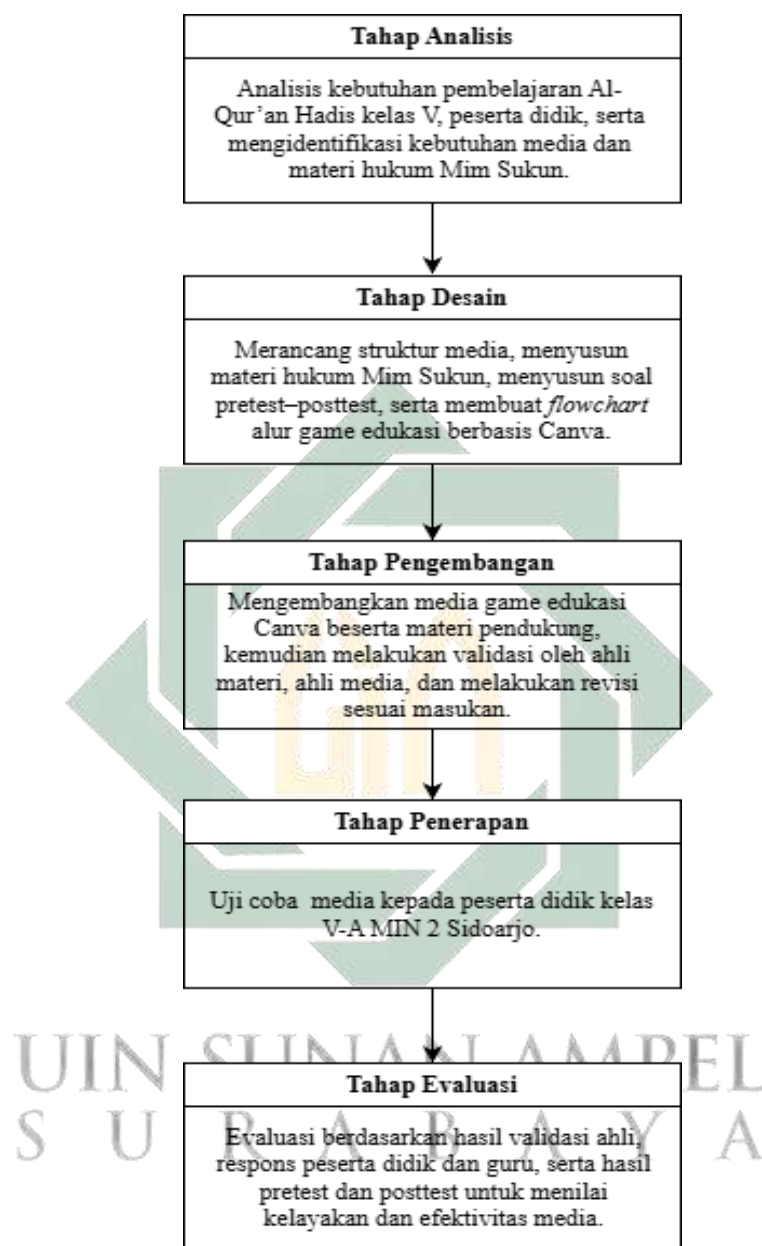
Kelima, penelitian oleh Rika Kusumawati Wiryaningtyas, Fatriya Adamura, dan Indra Puji Astuti berjudul “Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Bangun Ruang Kelas VII SMP Negeri 1 Geger”.⁹ Penelitian ini menerapkan model ADDIE. Berdasarkan hasil pengujian, media pembelajaran berupa game edukasi berbasis Android dinyatakan valid, praktis, serta efektif, sehingga dapat digunakan sebagai sarana pendukung dalam kegiatan pembelajaran matematika.

Persamaannya dengan penelitian ini terletak pada pemanfaatan media game edukasi berbasis teknologi dalam pembelajaran, sedangkan perbedaannya ada pada materi pembelajarannya.

C. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan penelitian ini mengikuti tahapan ADDIE yang telah disesuaikan dengan kebutuhan penelitian di tingkat Madrasah Ibtidaiyah. Berikut tahapan pelaksanaannya:

⁹ Wiryaningtyas, Adamura, and Astuti, “Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Bangun Ruang Kelas VII SMP Negeri 1 Geger.” *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 3 (2023): 3192–3204.



Gambar 3. 2 Desain Penelitian Model ADDIE

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan tahap awal yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran.¹⁰ Pada tahap ini, peneliti

¹⁰ Zamsiswaya, Syawaluddin, and Syahrizul, "Pengembangan Model ADDIE (Analisis , Design , Development , Implemetation , Evaluation)," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 3 (2024): 46366–46368.

menelaah Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis kelas V Kurikulum Merdeka yang berkaitan dengan hukum bacaan Mim Sukun. Penelaahan ini dilakukan untuk mengetahui kompetensi yang harus dikuasai peserta didik serta arah pembelajaran yang perlu dicapai melalui pengembangan media.

Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis dan beberapa peserta didik kelas V MIN 2 Sidoarjo untuk memperoleh data mengenai pelaksanaan pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa proses pembelajaran masih bersifat konvensional dan didominasi metode ceramah dengan penggunaan media seperti, buku teks dan papan tulis dalam penyampaian materi hukum bacaan Mim Sukun. Pembelajaran yang bersifat ceramah membuat peserta didik cepat merasa bosan dan kesulitan memahami perbedaan antarkhukum bacaan.

Guru juga menyampaikan bahwa belum tersedia media pembelajaran digital yang interaktif. Guru mendukung adanya inovasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar sekaligus memudahkan peserta didik memahami materi melalui aktivitas yang menyenangkan.

2. Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain merupakan tahapan untuk merancang konsep media pembelajaran yang akan dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan sebelumnya. Tujuan dari tahap ini adalah menghasilkan

rancangan awal media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, capaian pembelajaran, serta tujuan pengembangan media.

a. Menetapkan Materi Pembelajaran

Peneliti menetapkan materi hukum bacaan Mim Sukun sebagai materi utama yang dikembangkan dalam media pembelajaran. Pemilihan materi ini didasarkan pada hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam membedakan hukum bacaan serta cenderung bosan dengan metode pembelajaran yang digunakan guru.

b. Menyesuaikan Materi dengan Capaian Pembelajaran (CP)

Setelah materi ditetapkan, peneliti menyesuaikan isi dan aktivitas dalam media dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang berlaku di Kurikulum Merdeka. Penyesuaian ini bertujuan agar media yang dikembangkan tetap sejalan dengan arah kurikulum dan kompetensi yang diharapkan.

c. Merancang Konsep Media Pembelajaran

Peneliti merancang media berupa game edukasi berbasis Canva yang dikembangkan dengan konsep belajar sambil bermain. Media dirancang dengan memperhatikan kemudahan akses, tampilan visual yang menarik, serta muatan islami yang kontekstual dengan pembelajaran Al-Qur'an Hadis.

d. Perancangan Storyboard dan Elemen Visual

Peneliti menyusun storyboard untuk menggambarkan alur permainan serta menentukan elemen visual seperti warna, ikon, dan ilustrasi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Tampilan media dirancang dengan memperhatikan estetika, kesederhanaan, dan daya tarik visual agar peserta didik lebih antusias dalam belajar.

e. Penyusunan Instrumen Tes dan Validasi Ahli

Peneliti menyusun *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur pemahaman peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media. Setiap butir soal disusun berdasarkan indikator pembelajaran, kemudian akan melalui proses penilaian oleh ahli materi dan ahli evaluasi pembelajaran untuk memastikan validitas isi dan kelayakannya sebagai alat ukur hasil belajar.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap development merupakan tahap pengembangan desain menjadi produk.¹¹ Pada tahap ini, rancangan yang telah dibuat pada tahap desain diwujudkan menjadi produk media pembelajaran yang dapat digunakan dan dinilai kelayakannya. Kegiatan pengembangan difokuskan pada pembuatan media sesuai desain awal, dilanjutkan dengan proses penilaian oleh validator untuk memperoleh masukan sebagai dasar

¹¹ Rangga Bayu Rinawan, "Tahap Development Dalam Metode ADDIE Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Mobile," *Jurnal Publikasi Teknik Informatika (JUPTI)* 3, no. 2 (2024): 46–59.

penyempurnaan produk. Dalam penelitian ini, tahap pengembangan meliputi beberapa kegiatan berikut.

a. Pembuatan Media Pembelajaran

Peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa game edukasi berbasis Canva dengan mengacu pada hasil rancangan storyboard dan konsep desain sebelumnya. Proses pembuatan dilakukan dengan memanfaatkan fitur interaktif di Canva, seperti tombol navigasi, animasi, serta elemen visual yang menarik agar peserta didik dapat belajar sambil bermain. Media dirancang agar mudah digunakan baik oleh guru maupun peserta didik serta dapat diakses menggunakan perangkat digital seperti laptop atau ponsel.

b. Validasi Ahli

Media yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memperoleh penilaian terhadap kelayakan isi, tampilan, dan fungsionalitas media. Proses validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dibuat telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, indikator capaian, serta prinsip desain pembelajaran yang baik. Hasil dari validasi berupa penilaian, komentar, dan saran yang digunakan peneliti untuk melakukan revisi terhadap media.

c. Revisi Produk

Berdasarkan masukan dari para ahli, peneliti melakukan perbaikan terhadap bagian-bagian media yang masih perlu disesuaikan.

Revisi dilakukan pada aspek tampilan, tata letak, kejelasan instruksi, maupun isi materi agar media menjadi lebih efektif dan layak untuk diuji cobakan kepada peserta didik.

4. Tahap Penerapan (*Implementation*)

a. Pelaksanaan Uji Coba Media

Peneliti melaksanakan uji coba media game edukasi berbasis Canva pada peserta didik kelas VA MIN 2 Sidoarjo. Uji coba dilakukan dalam situasi pembelajaran yang sesungguhnya dengan bimbingan guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Peserta didik diarahkan untuk menggunakan media secara berkelompok agar dapat mengeksplorasi isi dan fitur yang tersedia dalam game.

b. Pelaksanaan *Pre-test* dan *Post-test*

Sebelum dan sesudah penggunaan media, peneliti memberikan *pre-test* dan *post-test* kepada peserta didik untuk mengukur peningkatan pemahaman terhadap materi hukum bacaan Mim Sukun. Soal yang digunakan telah divalidasi sebelumnya melalui expert judgement oleh ahli materi dan ahli evaluasi pembelajaran, sehingga hasilnya dapat digunakan untuk menganalisis efektivitas media.

c. Pengumpulan Respon Pengguna

Selain melakukan tes hasil belajar, peneliti juga menyebarkan angket respon kepada peserta didik untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Aspek yang dinilai meliputi tampilan, kemudahan penggunaan, daya tarik,

serta manfaat media terhadap proses belajar. Respon yang diperoleh digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam tahap evaluasi untuk menentukan perbaikan media di tahap berikutnya.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan tahap penilaian terhadap kualitas dan efektivitas produk pembelajaran. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran serta sebagai dasar dalam menilai kelayakan dan keefektifan media yang dikembangkan. Dalam pelaksanaannya, peneliti melakukan dua jenis evaluasi, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.

a. Evaluasi Formatif

Evaluasi formatif dilakukan selama proses pengembangan berlangsung. Tahapan ini meliputi kegiatan validasi ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan isi, tampilan, serta fungsionalitas media. Saran dan masukan dari para ahli digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi agar media menjadi lebih layak digunakan dalam pembelajaran.

b. Evaluasi Sumatif

Evaluasi sumatif dilakukan setelah media diimplementasikan kepada peserta didik. Penilaian dilakukan dengan membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* guna mengetahui peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media. Selain itu, respon peserta didik

terhadap media juga dijadikan bahan pertimbangan dalam menilai tingkat keefektifan dan kemenarikan produk yang dikembangkan. Dari hasil evaluasi tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa media game edukasi berbasis Canva telah melalui proses pengujian yang sistematis dan dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Al-Qur'an Hadis yang menarik serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

D. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Dalam penelitian ini, peneliti melaksanakan uji coba terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan, yaitu game edukasi berbasis Canva pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis dengan fokus materi hukum bacaan Mim Sukun. Uji coba dilakukan kepada peserta didik kelas 5A MIN 2 Sidoarjo sebagai subjek pengguna media. Sebelum media diuji cobakan kepada peserta didik, peneliti terlebih dahulu melaksanakan proses validasi produk kepada para ahli, yang terdiri dari ahli materi dan ahli media pembelajaran.

Tahap penilaian kelayakan media dilakukan untuk memperoleh berbagai masukan, kritik, dan saran dari para ahli terkait isi serta tampilan produk yang dikembangkan. Umpan balik yang diberikan para validator tersebut dijadikan acuan dalam memperbaiki dan menyempurnakan media sebelum diterapkan pada kegiatan pembelajaran. Setelah dinyatakan layak oleh para ahli, media kemudian

diuji cobakan secara terbatas kepada peserta didik untuk mengetahui respons, tingkat keterpahaman, serta efektivitas penggunaan game edukasi berbasis Canva dalam meningkatkan pemahaman tajwid peserta didik.

2. Subjek Uji Coba

Pada penelitian ini, pengujian dan penilaian dari kelayakan media pembelajaran ini dengan subjek pengujian yang dipilih peneliti pada pengembangan media pembelajaran game edukasi berbasis canva adalah sebagai berikut:

a. Ahli Materi

Bapak Sulthon Mas'ud, S.Ag. M.Pd.I, selaku dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sunan Ampel Surabaya.

b. Ahli Media Pembelajaran

Juhaeni, M.Pd.I, Selaku dosen Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sunan Ampel Surabaya.

c. Guru MIN 2 Sidoarjo

Sudarmaji, M.Pd.I, selaku guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MIN 2 Sidoarjo

d. Peserta didik

Peserta didik kelas VA MIN 2 Sidoarjo yang berjumlah 27 di tahun pelajaran 2024/2025.

3. Jenis Data

Penelitian ini melibatkan dua bentuk data, yaitu kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapat melalui tinjauan serta masukan para ahli terhadap media yang dikembangkan, sedangkan data kuantitatif bersumber dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman tajwid peserta didik.¹²

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data secara sistematis, sehingga proses pengumpulan data menjadi lebih mudah dan hasil yang diperoleh lebih akurat serta dapat dipertanggungjawabkan. Instrumen dalam penelitian pengembangan ini terdiri dari beberapa teknik, yaitu wawancara, angket (kuesioner), dan tes hasil belajar.

a. Wawancara

Pada tahap awal penelitian, peneliti melakukan kegiatan wawancara dengan guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis dan beberapa peserta didik kelas V MIN 2 Sidoarjo. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk memperoleh informasi terkait kondisi pembelajaran tajwid yang berlangsung, metode yang biasa digunakan guru, serta kebutuhan terhadap media pembelajaran berbasis teknologi. Hasil dari wawancara dijadikan dasar dalam tahap analisis kebutuhan

¹² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.

untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Wawancara Peserta Didik

No	Aspek yang ingin diketahui	Indikator	Butir
1	Pemahaman peserta didik mengenai materi hukum Mim Sukun	Tingkat pemahaman peserta didik terhadap hukum Mim Sukun	1-3
		Kesulitan peserta didik dalam mempelajari hukum Mim Sukun	
2	Proses pembelajaran tajwid di kelas	Cara guru menyampaikan materi hukum Mim Sukun	4&5
		Respon peserta didik terhadap pembelajaran tajwid	
3	Kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran	Minat peserta didik terhadap pembelajaran tajwid	6&7
		Ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran berbasis permainan	

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Wawancara Guru

No	Aspek yang ingin diketahui	Indikator	Butir
1	Pelaksanaan pembelajaran tajwid	Metode pembelajaran yang digunakan dalam mengajarkan hukum Mim Sukun	1&2
		Kesulitan peserta didik dalam memahami hukum Mim Sukun	

2	Penggunaan dan kebutuhan media pembelajaran	Pengalaman penggunaan media pembelajaran berbasis digital	3-6
		Tanggapan guru terhadap ide penggunaan media game edukasi berbasis Canva	
		Manfaat media game edukasi dalam pembelajaran tajwid	
3	Dukungan dan harapan guru	Kesediaan guru mendukung penggunaan media	7&8
		Harapan guru terhadap dampak media bagi peserta didik	

b. Angket (Kuesioner)

Angket digunakan untuk memperoleh penilaian dari ahli materi dan ahli media terhadap kualitas dan kelayakan media game edukatif berbasis Canva yang dikembangkan. Selain itu, angket juga digunakan untuk mengukur respon guru dan peserta didik terhadap penggunaan media tersebut dalam proses pembelajaran. Hasil angket ini berfungsi untuk mengevaluasi efektivitas media, sekaligus menjadi acuan dalam penyempurnaan produk. Dalam penelitian ini, terdapat dua jenis angket yang digunakan, yaitu:

- 1) Angket validasi, ditujukan kepada ahli materi dan ahli media untuk menilai aspek isi, tampilan, dan keterpaduan komponen media.
- 2) Angket respon, diberikan kepada guru dan peserta didik setelah uji coba dilakukan untuk mengetahui tingkat keterpahaman, kemenarikan, dan kemanfaatan media pembelajaran.

Angket menggunakan dua model skala, yaitu skala Likert dan skala Guttman. Model skala Likert digunakan untuk menilai kelayakan media oleh ahli dan guru, dengan empat alternatif jawaban yaitu: sangat setuju (4), setuju (3), tidak setuju (2), dan sangat tidak setuju (1). Sedangkan model Guttman digunakan untuk angket respon peserta didik yang memiliki dua alternatif jawaban, yaitu ya dan tidak.¹³ Kedua model ini dipilih agar peneliti memperoleh data kuantitatif yang terukur dan mudah diinterpretasikan. Adapun kisi-kisi angket untuk ahli materi, ahli media, guru, dan peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Angket Ahli Materi

No	Indikator	Jumlah Butir
Aspek Relevansi Materi		
1	Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran Al-Qur'an Hadis kelas V MI	1
2	Kesesuaian materi dengan elemen dan tujuan pembelajaran tajwid	1

¹³ Rohmad and Siti Sarah, *Pengembangan Instrumen Angket Penelitian* (Yogyakarta: K-Media, 2021).

3	Ketepatan konsep hukum bacaan Mim Sukun (ikhfa' syafawi, izhar syafawi, dan idgham mitslain)	1
Aspek Pengelolaan Materi		
4	Kemenarikan penyajian materi hukum Mim Sukun dalam bentuk game edukasi	1
5	Kelengkapan materi dalam game	1
6	Ketepatan penggunaan bahasa dan istilah tajwid sesuai tingkat pemahaman peserta didik MI	1
Aspek Evaluasi/Latihan Soal		
7	Kesesuaian soal <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> dengan materi hukum Mim Sukun	1
8	Kejelasan perumusan soal dalam game edukasi	1
9	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan karakteristik peserta didik MI	1
Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran		
10	Kemampuan media menumbuhkan motivasi belajar peserta didik	1
11	Kemampuan media dalam menambah pengetahuan peserta didik tentang hukum bacaan Mim Sukun	1
12	Kemampuan media meningkatkan pemahaman peserta didik dalam membaca Al-Qur'an dengan benar	1

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Ahli Media

No	Indikator	Jumlah Butir
Aspek Bahasa		
1	Ketepatan penggunaan istilah dan kalimat dalam instruksi game	1
2	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir peserta didik MI	1
3	Kemudahan memahami materi melalui kalimat yang digunakan	1
Aspek Rekayasa Media Canva		
4	Kemudahan dalam mengoperasikan game edukasi berbasis Canva	1
5	Kemudahan navigasi antarhalaman (<i>pre-test-memory game-post-test</i>)	1
6	Media dapat digunakan kembali tanpa kendala teknis	1
7	Potensi pengembangan media sesuai perkembangan teknologi pendidikan	1

Aspek Tampilan Visual		
8	Kesesuaian pemilihan warna dengan konteks pembelajaran	1
9	Kesesuaian jenis dan ukuran huruf dengan karakter peserta didik MI	1
10	Kesesuaian tampilan gambar dan ikon dengan tema islami	1
11	Kemenarikan desain halaman game	1
Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran		
12	Media mampu mendorong rasa ingin tahu peserta didik	1
13	Media mendukung kemandirian belajar	1
14	Media menambah pengetahuan dan meningkatkan pemahaman tajwid	1
15	Media menumbuhkan motivasi belajar peserta didik	1

Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Penilaian Media Pembelajaran untuk Guru

No	Indikator	Jumlah Butir
Aspek Relevansi Materi		
1	Kesesuaian materi dalam game dengan Capaian Pembelajaran	1
2	Kesesuaian isi dengan indikator pembelajaran tajwid	1
3	Ketepatan konsep hukum bacaan Mim Sukun	1
Aspek Pengorganisasian Materi		
4	Kelengkapan penyajian materi dalam game	1
5	Kejelasan contoh bacaan yang disajikan	1
Aspek Evaluasi/Latihan Soal		
6	Kesesuaian evaluasi (<i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>) dengan materi dan tujuan	1
7	Kejelasan perumusan soal	1
8	Tingkat kesulitan soal sesuai kemampuan peserta didik MI	1
Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran		
9	Kemampuan media menambah pengetahuan peserta didik	1
10	Kemampuan media menambah pemahaman tajwid	
11	Kemampuan media menumbuhkan motivasi belajar	1
Aspek Rekayasa Media		
12	Kreativitas dan inovasi media pembelajaran	1

13	Reusabilitas media (dapat digunakan kembali dalam pembelajaran lain)	1
Aspek Tampilan Visual		
14	Kesesuaian pemilihan jenis huruf dan warna	1
15	Kemenarikan desain tampilan media	1

Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Respon Peserta Didik

No	Indikator	Jumlah Butir
Aspek Tampilan Visual		
1	Tampilan game menarik dan berwarna cerah	1
2	Gambar dan animasi dalam game mendukung pembelajaran tajwid	1
3	Teks dan tulisan mudah dibaca	1
Aspek Kemudahan Penggunaan		
4	Petunjuk permainan mudah dipahami	1
5	Tombol dan navigasi dalam game mudah digunakan	1
6	Perpindahan antarhalaman (<i>pre-test-memory game-post-test</i>) berjalan lancar	1
Aspek Kemenarikan dan Motivasi		
7	Saya merasa senang belajar hukum Mim Sukun dengan game ini	1
8	Game membuat saya lebih bersemangat dalam belajar tajwid	1
9	Saya ingin memainkan game ini lagi di lain waktu	1
Aspek Pemahaman Materi		
10	Game membantu saya memahami hukum bacaan Mim Sukun	1
11	Penjelasan setelah soal membantu saya memahami kesalahan	1
12	Saya bisa membedakan antara ikhfa' syafawi, izhar syafawi, dan idgham mitslain setelah bermain	1
Aspek Keterlibatan dan Pengalaman Belajar		
13	Saya ikut aktif menjawab setiap soal dalam permainan	1
14	Saya merasa percaya diri saat menjawab pertanyaan di dalam game	1
15	Belajar menggunakan game ini terasa lebih menyenangkan dibanding cara biasa	1

c. Tes

Instrumen tes digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi hukum Mim Sukun setelah menggunakan media pembelajaran game edukasi berbasis Canva. Sebelum digunakan, instrumen tes ini akan divalidasi melalui penilaian ahli oleh dosen ahli materi Al-Qur'an Hadis.

Validasi ini dilakukan untuk memastikan bahwa butir-butir soal telah sesuai dengan indikator pembelajaran, kejelasan rumusan, dan layak digunakan sebagai alat ukur hasil belajar peserta didik. Instrumen ini disusun berdasarkan indikator kemampuan kognitif yang mencakup level C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan), dan C4 (menganalisis). Soal berbentuk pilihan ganda berjumlah 15 butir yang disusun sesuai materi. Pembagian indikator disajikan pada tabel instrumen berikut.

Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Instrumen Tes

No	Indikator Soal	Nomor Soal	Bentuk Soal	Level Kognitif	Jumlah
1.	Mengidentifikasi konsep dasar hukum Mim Sukun	1, 2, 4, 7	Pilihan Ganda	C1	4
2.	Memahami klasifikasi hukum Mim Sukun berdasarkan huruf setelah mim sukun (Ikhfa' Syafawi, Izhar Syafawi, Idgham Mimi)	3, 5, 6, 8, 10		C2	5

3.	Menerapkan cara membaca hukum Mim Sukun sesuai kaidah bacaan	14, 15		C3	2
4.	Menganalisis lafadz atau ayat untuk menentukan hukum Mim Sukun	9, 11, 12, 13		C4	4
Jumlah					15

5. Teknik Analisis Data.

Setelah semua data dan informasi dikumpulkan, analisis data yang diperlukan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

a. Data Proses Pengembangan Produk

Data proses pengembangan produk merupakan data yang termasuk ke dalam data kualitatif. Dalam data ini berisikan data deskriptif yang diperoleh dari hasil validasi para ahli, seperti ahli materi, ahli media, respon guru dan peserta didik yang berupa saran dan kritik pada media pembelajaran yang telah diuji coba kan.

b. Data penilaian kelayakan dari para ahli

Data ini merupakan data kuantitatif yang diperoleh dari angket penilaian ahli materi, ahli media, dan guru. Data tersebut semula berupa skor kualitatif yang kemudian dikonversi menjadi data kuantitatif dengan menggunakan skala Likert dan skala

Guttman. Hasil skor dari masing-masing aspek dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:¹⁴

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Rumus 3. 1 Skor Rata-Rata

Keterangan:

- \bar{x} = Skor rata-rata
- $\sum x$ = Jumlah skor yang diperoleh
- N = Jumlah butir pertanyaan

Selanjutnya, untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran digunakan rumus persentase sebagai berikut:¹⁵

$$P = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor ideal}} \times 100\%$$

Rumus 3. 2 Persentase

Hasil persentase tersebut dikategorikan menggunakan kriteria berikut:

Tabel 3. 8 Penilaian Kelayakan

Skor Presentase (%)	Kategori
76-100%	Sangat Layak
56-75%	Layak
26-50%	Cukup
<25%	Layak

¹⁴ Gito Supriadi, *Statistik Penelitian Pendidikan* (Yogyakarta: UNY Press, 2021).

¹⁵ A. Bannang, R. Uloli, dan T. Abdjul, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Pendekatan Inkuiri Pada Materi Fluida Statis," *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 9, no. 1 (2023): 751.

c. Data Kepraktisan untuk Guru dan Peserta Didik

Uji kepraktisan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media dapat digunakan dalam pembelajaran. Penilaian kepraktisan diberikan oleh guru mata pelajaran dan peserta didik setelah mencoba menggunakan game edukasi berbasis Canva.

1) Respon Guru

Respon guru diperoleh melalui angket dengan skala Likert empat pilihan. Angket ini menilai aspek kemudahan penggunaan, kejelasan navigasi, kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, serta manfaat media dalam membantu proses belajar. Skor kepraktisan dianalisis menggunakan rata-rata dan konversi persentase agar memperoleh gambaran kelayakan media ketika digunakan oleh guru dalam pembelajaran. Kategori penilaiannya mengacu pada kriteria berikut:

Tabel 3. 9 Kriteria Respon Guru

Skor Presentase (%)	Kategori
76-100%	Sangat Layak
56-75%	Layak
26-50%	Cukup
<25%	Layak

2) Respon Peserta Didik

Data respon peserta didik diperoleh melalui penyebaran angket tertutup yang berisi pernyataan sederhana dengan dua alternatif jawaban, yaitu “Ya” dan “Tidak”. Model ini digunakan agar peserta didik dapat memberikan respon

secara jelas dan mudah dipahami sesuai kondisi mereka setelah menggunakan media game edukasi berbasis Canva. Persentase respon peserta didik dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{Jumlah siswa menjawab Ya}}{\sum \text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Rumus 3. 3 Persentase

Setelah didapatkan hasil dari perhitungan angket, hasilnya dapat dikategorikan sesuai dengan tabel berikut:

Tabel 3. 10 Kriteria Respon Peserta Didik

Skor Presentase (%)	Kategori
76-100%	Sangat Layak
56-75%	Layak
26-50%	Cukup
<25%	Layak

d. Efektivitas Media

Efektivitas media pembelajaran dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan game edukasi berbasis Canva terhadap pemahaman tajwid peserta didik pada materi hukum Mim Sukun. Efektivitas media dianalisis dengan membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik dengan menggunakan uji t dan perhitungan N-Gain.

1) Uji T

Uji T digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest peserta didik setelah menggunakan media game edukasi

berbasis Canva. Uji ini dilakukan karena data berasal dari satu kelompok yang sama, yaitu peserta didik kelas VA MIN 2 Sidoarjo, yang diberi perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran. Berikut merupakan rumus Paired Sample t-test:¹⁶

$$t_{hit} : \frac{\bar{D}}{\frac{SD}{\sqrt{n}}}$$

Rumus 3. 4 Paired Sample t-test

Pengujian dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS versi 27 menggunakan uji Paired Sample t-test. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji t adalah sebagai berikut:

a) Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest.

b) Jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest.

2) Analisis N Gain

Setelah dilakukan uji t, analisis dilanjutkan dengan perhitungan N-Gain untuk mengetahui tingkat peningkatan pemahaman tajwid peserta didik setelah menggunakan media game edukasi berbasis Canva. Peningkatan tersebut

¹⁶ Nuryadi et al., *Dasar-Dasar Statistik Penelitian* (Yogyakarta: Sibuku Media, 2017).

dihitung menggunakan rumus N-Gain untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran memberikan pengaruh terhadap pemahaman peserta didik.¹⁷

$$g = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

Rumus 3. 5 N-Gain Score

Keterangan:

- g = Skor *gain*
- $S_{posttest}$ = Skor *post-test*
- $S_{pretest}$ = Skor *pre-test*
- S_{maks} = Skor maksimum

Kategori efektivitas ditentukan berdasarkan nilai rata-rata *gain score* sebagai berikut:

Tabel 3. 11 Klasifikasi Nilai N Gain

No.	Nilai	Klasifikasi
1	N-Gain $\geq 0,7$	Tinggi
2	0,30–0,70	Sedang
3	0,00–0,29	Rendah

¹⁷ Gito Supriadi, *Statistik Penelitian Pendidikan* (Yogyakarta: UNY Press, 2021): 180.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Desain Game Edukasi Berbasis Canva

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa game edukasi berbasis Canva yang diakses secara daring melalui tautan dan dapat dimainkan menggunakan perangkat laptop maupun gawai. Media ini dirancang untuk mendukung pembelajaran Al-Qur'an Hadis pada materi hukum bacaan Mim Sukun bagi peserta didik kelas V. Game edukasi ini memuat tahapan bermain seperti *pre-test*, memory game, dan *post-test* sebagai sarana pembelajaran sekaligus evaluasi yang menyenangkan dan mudah dipahami.

Penelitian dan pengembangan game edukasi berbasis Canva ini dilaksanakan secara luring di MIN 2 Sidoarjo dengan subjek penelitian yaitu peserta didik kelas VA. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluate). Pada bab ini dipaparkan hasil penelitian dan pengembangan media game edukasi pada materi hukum Mim Sukun. Langkah-langkah yang ditempuh peneliti dalam memperoleh hasil penelitian adalah sebagai berikut.

a. Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis bertujuan untuk memahami kondisi pembelajaran Al-Qur'an Hadis di kelas VA sekaligus mengidentifikasi kebutuhan media yang dapat mendukung

pemahaman peserta didik terhadap materi hukum Mim Sukun. Pada tahap ini, peneliti melakukan wawancara dengan guru Al-Qur'an Hadis serta beberapa peserta didik. Wawancara dilakukan untuk menelusuri pengalaman belajar yang berlangsung selama ini, kesulitan yang dihadapi, serta harapan terhadap media pembelajaran yang lebih menarik. Dari proses wawancara tersebut diperoleh beberapa temuan berikut:

- 1) Pembelajaran materi hukum Mim Sukun selama ini masih berlangsung dengan metode ceramah, diskusi dan tanya jawab. Pendekatan tersebut membantu, tetapi belum sepenuhnya mampu membuat peserta didik terlibat aktif atau memahami perbedaan tiap jenis hukum bacaan dengan baik.
- 2) Beberapa peserta didik masih kesulitan membedakan bacaan hukum mim sukun, sehingga hal ini menunjukkan bahwa perlunya media yang dapat membantu peserta didik mengenali contoh-contoh bacaan dengan cara yang lebih menarik.
- 3) Berdasarkan analisis kebutuhan, guru menyampaikan perlunya media pembelajaran yang bersifat interaktif dan memungkinkan peserta didik belajar dengan cara yang lebih menyenangkan. Media yang dapat memberikan contoh, latihan, dan penguatan secara bertahap dinilai sangat membantu dalam pembelajaran tajwid.

4) Guru memberikan dukungan penuh terhadap pengembangan game edukasi berbasis Canva, karena media ini dinilai mudah diakses, fleksibel digunakan, dan sesuai dengan karakter peserta didik yang menyukai aktivitas visual dan permainan edukatif. Guru berharap media ini dapat menjadi sarana latihan tambahan yang membuat peserta didik lebih antusias serta lebih mudah memahami hukum bacaan Mim Sukun.

b. Desain (*Design*)

Tahap desain dilakukan untuk menyusun rancangan awal media yang akan dikembangkan. Pada tahap ini, peneliti merancang alur, tampilan, materi, dan kelengkapan instrumen yang dibutuhkan agar game edukasi dapat digunakan dengan baik pada saat uji coba. Beberapa kegiatan yang dilakukan pada tahap desain adalah sebagai berikut.

1) Menentukan Isi Materi

Penyajian materi pada game edukasi disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran (CP) Al-Qur'an Hadis pada Kurikulum Merdeka, khususnya Elemen Tajwid yaitu Peserta didik mampu menerapkan hukum bacaan mim mati/sukun, tafkhim, tarqiq, dan jawazul wajhain agar mampu membaca Al-Qur'an sesuai kaidah tajwid. Berdasarkan elemen tersebut, peneliti menetapkan Tujuan

Pembelajaran (TP) yang akan dikembangkan dalam media, yaitu:

- a) Peserta didik mampu membaca Al-Qur'an dengan benar dengan menerapkan hukum mim mati/sukun.
- b) Peserta didik mampu mengidentifikasi dan membedakan tiga jenis hukum mim sukun, yaitu:
 - Izhar Syafawi, yaitu mim sukun bertemu selain huruf ba dan mim.
 - Ikhfa Syafawi, yaitu mim sukun bertemu huruf ba.
 - Idgham Mimi (Idgham Mutamasilain), yaitu mim sukun bertemu mim.
- c) Peserta didik mampu mempraktikkan hukum mim sukun dengan tepat saat membaca ayat-ayat Al-Qur'an.

Untuk menunjang aktivitas pembelajaran melalui game edukasi, peneliti mengumpulkan sumber materi yang relevan dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas V.

Materi diperoleh dari:

- a) Buku teks Al-Qur'an Hadis kelas V
- b) Modul pembelajaran yang memuat penjelasan tentang hukum bacaan mim sukun
- c) Contoh ayat Al-Qur'an yang mengandung bacaan mim sukun

- d) Sumber tambahan lain yang relevan untuk memperkaya contoh dan latihan.

Materi tersebut kemudian dipilah dan disusun secara runtut agar mudah dipahami. Peneliti menyajikan bagian pengantar mengenai pengertian mim sukun, dilanjutkan dengan penjelasan ringkas setiap jenis hukum bacaan, contoh lafadz yang tepat, serta uraian singkat mengenai cara membaca yang benar.

Penyajian materi dibuat dalam bentuk slide interaktif sehingga peserta didik tidak hanya membaca, tetapi juga dapat mengamati contoh bacaan yang ditampilkan. Penyederhanaan materi bertujuan agar konten tetap sesuai dengan capaian pembelajaran, tetapi tetap dapat diikuti dengan menyenangkan melalui format permainan.

Selain penyusunan materi, peneliti juga menentukan indikator yang menjadi acuan penilaian awal dan akhir peserta didik melalui *pre-test* dan *post-test*. Indikator tersebut disusun berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, yaitu kemampuan menyebutkan jenis hukum mim sukun, mengenali contoh bacaan, dan menerapkan bacaan dengan benar pada ayat Al-Qur'an.

2) Menyusun Soal dan Jawaban

Setelah menentukan materi yang akan digunakan dalam game edukasi, peneliti menyusun soal-soal yang

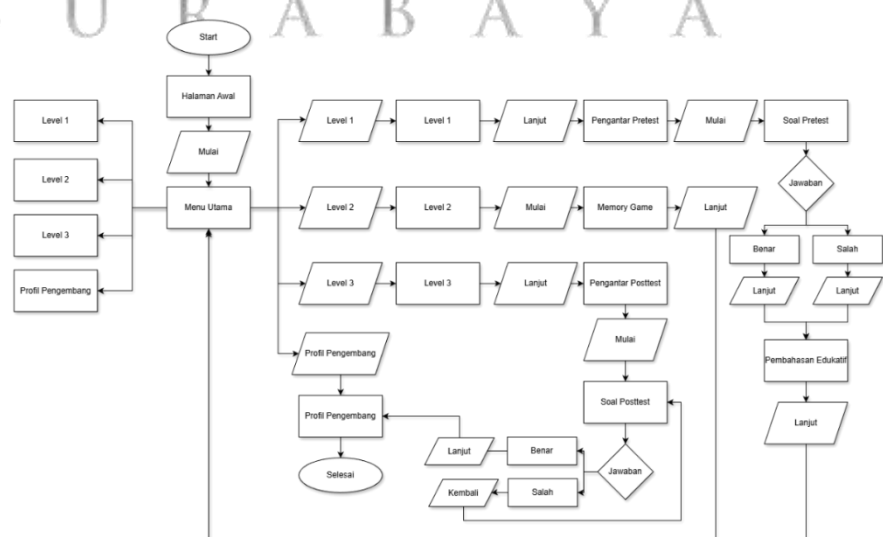
ditempatkan pada bagian *pre-test* dan *post-test*. Penyusunan soal dilakukan berdasarkan tujuan dan indikator pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya. Soal dirancang agar dapat menggambarkan kemampuan peserta didik dalam memahami jenis-jenis hukum mim sukun serta mengidentifikasi contoh bacaan yang tepat. Setiap soal dibuat dalam bentuk pilihan ganda sederhana agar mudah digunakan dalam format permainan.

Pada bagian *pre-test*, soal berfungsi untuk mengetahui pemahaman awal peserta didik. Setelah menjawab, peserta didik akan mendapatkan penjelasan singkat agar mereka dapat memahami materi dengan lebih baik, baik ketika jawabannya benar maupun salah. Sementara itu, soal *post-test* dibuat untuk mengukur kemampuan peserta didik setelah menggunakan game edukasi. Pada bagian ini, peserta didik harus menjawab dengan benar untuk dapat melanjutkan ke soal berikutnya. Jika jawaban yang diberikan masih keliru, peserta didik akan diarahkan kembali pada soal yang sama. Seluruh soal disusun berdasarkan contoh lafadz Al-Qur'an yang sesuai sehingga pemain tidak hanya mengingat konsep, tetapi juga menerapkannya secara langsung.

3) Merancang Desain Produk

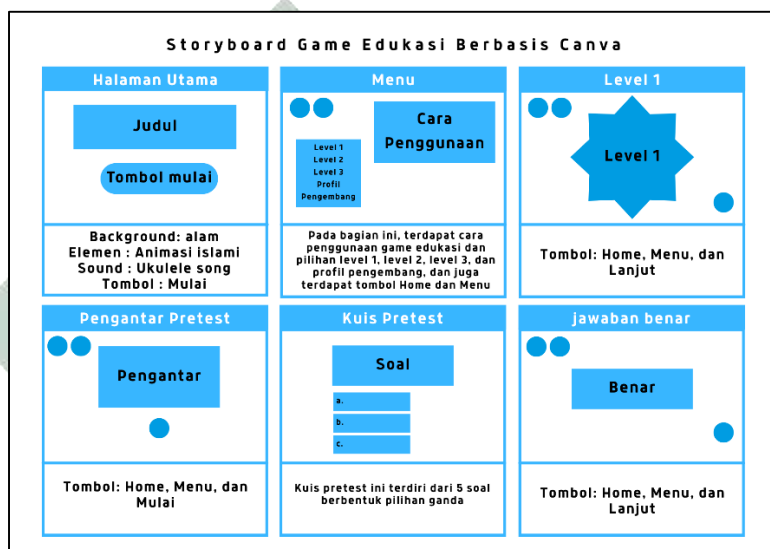
Pada tahap selanjutnya, peneliti mulai menyusun rancangan desain untuk tampilan game edukasi berbasis Canva yang dikembangkan. Sebelum memulai proses desain, peneliti terlebih dahulu menentukan tampilan yang mudah digunakan serta sesuai dengan pengalaman pengguna. Setelah memperoleh gambaran desain yang diinginkan, peneliti menentukan warna, aset pendukung seperti ilustrasi dan ikon, serta latar belakang dan tata letak yang akan digunakan dalam game edukasi. Semua elemen ini disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas V agar media terasa menarik dan mudah dipahami.

Tahap pertama dalam proses ini adalah menyusun userflow yang digunakan sebagai dasar dalam merancang alur permainan. Adapun userflow pada penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 4. 1 User Flow

Setelah menyusun userflow, tahap berikutnya adalah membuat storyboard untuk menggambarkan tampilan awal setiap halaman berdasarkan alur yang telah disusun. *Storyboard* digunakan untuk menjelaskan masing-masing alur dari userflow dalam bentuk visual, sehingga memudahkan peneliti saat proses pembuatan game edukasi.



Gambar 4. 2 Tampilan Storyboard

4) Penyusunan Instrumen Validasi dan Instrumen Respon Peserta Didik

Pada tahap desain, peneliti juga menyusun beberapa instrumen yang diperlukan untuk melakukan uji coba media. Instrumen tersebut meliputi:

- Instrumen validasi media
- Instrumen validasi materi
- Angket respon guru dan peserta didik.

Instrumen disusun dalam bentuk lembar penilaian yang berisi beberapa pernyataan dengan skala penilaian.

Setiap instrumen dilengkapi kolom kritik dan saran agar validator dapat memberikan masukan yang diperlukan untuk memperbaiki game edukasi sebelum diujicobakan kepada peserta didik.

Penyusunan instrumen ini bertujuan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan, sesuai dengan materi pembelajaran Al-Qur'an Hadis, serta menarik dan mudah dipahami peserta didik.

c. Pengembangan (Development)

Tahap ini berisi proses pengembangan media berdasarkan rancangan yang telah dibuat pada tahap desain. Pada tahap ini, peneliti mulai mengembangkan setiap bagian dari game edukasi berbasis Canva dan menyesuaikannya dengan masukan yang diperoleh dari validator. Masukan dari validator menjadi dasar untuk melakukan perbaikan sebelum media diujicobakan kepada guru dan peserta didik. Berikut hasil proses pengembangan pada tahap validasi.

b. Pembuatan Produk Media Pembelajaran

Setelah userflow dan storyboard tersusun, langkah berikutnya adalah membuat media dalam bentuk game edukasi. Pembuatan media dilakukan menggunakan platform Canva, karena aplikasi ini menyediakan fitur desain visual yang lengkap dan mudah dioperasikan, serta mendukung kebutuhan penyusunan tampilan interaktif untuk game

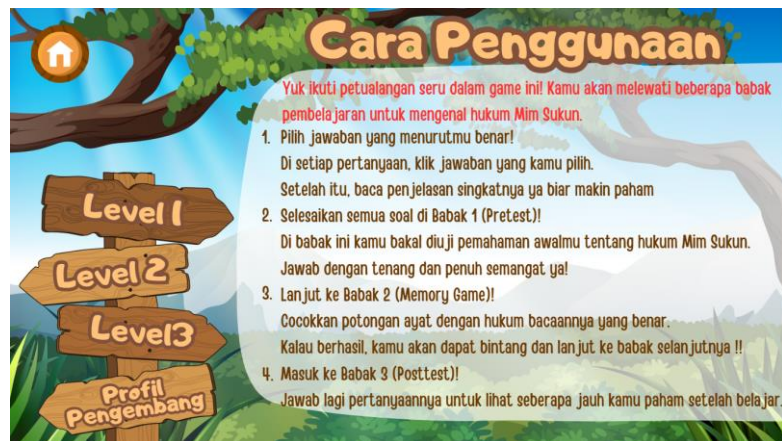
edukasi. Seluruh elemen visual, mulai dari teks, ikon, pilihan warna, ilustrasi, hingga tombol navigasi dirancang berdasarkan storyboard yang sudah disusun pada tahap sebelumnya agar alurnya konsisten dan mudah diikuti oleh peserta didik. Tahapan pembuatannya meliputi:

c) Halaman Awal dan Menu Utama

Proses pembuatan media diawali dengan merancang halaman awal yang memuat judul permainan dan identitas materi. Tampilan ini berfungsi sebagai pengenalan awal sebelum pengguna masuk ke dalam media. Setelah halaman awal selesai, peneliti merancang menu utama yang terdiri atas Level 1 (Pretest), Level 2 (Memory Game), Level 3 (Posttest), serta tombol menuju halaman profil pengembang dan petunjuk penggunaan. Susunan menu ini dibuat sederhana agar mudah dioperasikan oleh peserta didik.



Gambar 4. 3 Halaman Awal



Gambar 4. 4 Menu Utama

d) Halaman Level 1 dan Level 3

Pada tahap ini, peneliti membuat halaman level 1 yang bersisi pretest dan halaman level 3 yang berisi posttest, masing-masing berisi lima soal pilihan ganda. Setiap butir soal pretest dilengkapi pembahasan singkat yang muncul setelah peserta didik memilih jawaban. Pembahasan inilah yang menjadi bentuk penyampaian materi di dalam game. Pada bagian posttest, peserta didik diminta menjawab dengan benar sebelum dapat melanjutkan ke halaman hasil.

e) Halaman Memory Game

Selanjutnya, peneliti merancang halaman memory game yang berfungsi sebagai sesi latihan yang interaktif. Pada bagian ini peserta didik diminta mencocokkan potongan ayat dengan hukum bacaannya. Desain permainan dibuat sederhana dan mudah dioperasikan sehingga dapat digunakan oleh

peserta didik sekolah dasar. Bagian ini menjadi sesi latihan yang membantu peserta didik memperkuat pemahaman sebelum memasuki posttest.

f) Halaman Profil Pengembang

Halaman ini menampilkan informasi mengenai data profil dari pengembang.



Gambar 4. 5 Tampilan Profil Pengembang

g) Penyesuaian Desain

Setelah seluruh halaman selesai disusun, peneliti melakukan penyesuaian desain agar tampilannya selaras dan nyaman digunakan. Setiap elemen disesuaikan dengan karakteristik peserta didik MI agar media menarik dan mudah dipahami ketika digunakan pada proses pembelajaran

c. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk memastikan isi materi, konsep, serta penyajian materi hukum Mim Sukun sudah sesuai dengan capaian pembelajaran Kurikulum

Merdeka dan dapat dipahami oleh peserta didik. Proses validasi materi dalam penelitian ini dilakukan oleh Bapak Sulthon Mas'ud, S.Ag., M.Pd.I., dosen bidang Al-Qur'an Hadis.

Penilaian diperoleh dari lembar angket yang memuat beberapa aspek, seperti kesesuaian isi materi, ketepatan contoh, kejelasan penjelasan, dan keterpaduan materi dengan tujuan pembelajaran. Hasil validasi ahli materi disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Pernyataan	Skor	Skor Maks.	Tingkat Validasi
Aspek Relevansi Materi				
1	Materi dalam game sesuai dengan Capaian Pembelajaran Al-Qur'an Hadis kelas V MI.	4	4	Sangat Setuju
2	Materi sesuai dengan elemen dan tujuan pembelajaran tajwid.	4	4	Sangat Setuju
3	Konsep hukum bacaan Mim Sukun (ikhfa' syafawi, izhar syafawi, idgham mitslain) disajikan dengan benar.	4	4	Sangat Setuju
Aspek Pengelolaan Materi				
4	Penyajian materi hukum Mim Sukun dalam bentuk game edukasi menarik bagi peserta didik.	3	4	Setuju

5	Materi dalam game sudah lengkap dan mendukung tujuan pembelajaran.	4	4	Sangat Setuju
6	Penggunaan bahasa dan istilah tajwid sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik MI.	3	4	Setuju
Aspek Evaluasi / Latihan Soal				
7	Soal <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> sesuai dengan materi hukum Mim Sukun.	4	4	Sangat Setuju
8	Perumusan soal dalam game edukasi sudah jelas dan mudah dipahami.	3	4	Setuju
9	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan karakteristik peserta didik MI.	4	4	Sangat Setuju
Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran				
10	Media dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.	3	4	Setuju
11	Media membantu peserta didik memahami hukum Mim Sukun dengan lebih baik.	4	4	Sangat Setuju
12	Media berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an dengan benar.	4	4	Sangat Setuju
Jumlah keseluruhan		44	43	
Rata-rata		3,66		
Persentase		91,6%		

Berdasarkan hasil perhitungan data validasi oleh ahli materi, media pembelajaran memperoleh rata-rata skor 3,66 dengan persentase kelayakan 91,6%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa materi berada dalam kategori sangat layak, sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran.

Dari hasil peninjauan yang dilakukan, materi dalam game sudah sesuai dengan hukum mim sukun dan dapat dipahami oleh peserta didik. Namun, validator memberikan beberapa catatan, yaitu:

- Penyajian materi diperbaiki agar lebih menarik perhatian peserta didik.
- Cara penggunaan ditulis terlalu padat

Tabel 4. 2 Revisi Berdasarkan Ahli Materi

Pra-Revisi	Psca-Revisi
1. Cara penggunaan ditulis lebih rapi dan tidak terlalu padat	
	
2. Menambahkan Video Penjelasan Materi	
	

d. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk menilai tampilan visual, navigasi, serta kesesuaian desain dengan karakter

peserta didik MI. Pada penelitian ini, proses validasi dilakukan oleh Ibu Juhaeni, M.Pd.I., dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang memiliki keahlian dalam pengembangan media pembelajaran. Validasi ini dilakukan melalui beberapa tahap penilaian untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan benar-benar siap digunakan dalam pembelajaran, baik dari segi tampilan, navigasi, maupun kelayakan penggunaannya oleh peserta didik

Penilaian ini diperoleh dari lembar angket yang berisi beberapa aspek penilaian, seperti kemenarikan tampilan, kesesuaian warna dan ikon, kejelasan navigasi, kemudahan akses, serta kelayakan keseluruhan desain. Berikut ini merupakan hasil validasi ahli media yang ditampilkan pada tabel:

Tabel 4. 3 Validasi Ahli Media





No	Pernyataan	Skor	Skor Maks.	Tingkat Validasi
Aspek Bahasa				
1	Penggunaan istilah dan kalimat dalam instruksi game sudah tepat.	4	4	Sangat Setuju
2	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik MI.	4	4	Sangat Setuju
3	Kalimat yang digunakan mudah dipahami.	4	4	Sangat Setuju
Aspek Rekayasa Media Canva				

4	Game edukasi mudah dioperasikan oleh pengguna.	4	4	Sangat Setuju
5	Navigasi antarhalaman (<i>pre-test-memory game-post-test</i>) berjalan dengan lancar.	4	4	Sangat Setuju
6	Media dapat digunakan kembali tanpa kendala teknis.	4	4	Setuju
7	Media memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut sesuai perkembangan teknologi pendidikan.	4	4	Sangat Setuju
Aspek Tampilan Visual				
8	Pemilihan warna sesuai dengan konteks pembelajaran.	3	4	Setuju
9	Jenis dan ukuran huruf sesuai dengan karakter peserta didik MI.	4	4	Sangat Setuju
10	Gambar dan ikon sesuai dengan tema islami.	4	4	Sangat Setuju
11	Desain halaman game menarik dan menyenangkan.	4	4	Sangat Setuju
Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran				
12	Media mampu menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik.	4	4	Sangat Setuju
13	Media mendukung kemandirian belajar.	4	4	Sangat Setuju
14	Media membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap tajwid.	4	4	Sangat Setuju
15	Media menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.	4	4	Sangat Setuju
Jumlah keseluruhan		59	60	
Rata-rata		3,93		
Persentase		98,3		

Berdasarkan hasil perhitungan validasi oleh ahli media, seluruh aspek penilaian memperoleh persentase 98,3% dengan rata-rata skor 3,93. Jika merujuk pada tabel kategori penilaian, hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat layak, sehingga media dapat digunakan dalam pembelajaran. Dari proses peninjauan, validator mencatat beberapa hal yang perlu diperbaiki, yaitu:

- Warna pada halaman petunjuk penggunaan kurang selaras
- Terdapat bagian kunci jawaban yang mirip
- Identitas kelas dan materi belum tercantum pada halaman awal
- Media akan lebih efektif jika dilengkapi materi pendukung dalam bentuk video.

Tabel 4. 4 Revisi Berdasarkan Ahli Media

Pra-Revisi	Psca-Revisi
1. Menyelaraskan warna font pada petunjuk penggunaan	
	
2. Memperbaiki letak kunci jawaban pada kuis <i>post-test</i>	
	
	
	



2. Penerapan Game Edukasi Berbasis Canva dalam Pembelajaran

Penerapan game edukasi berbasis Canva pada materi hukum Mim Sukun dilaksanakan melalui tahapan pembelajaran yang telah dirancang oleh peneliti. Kegiatan pembelajaran diawali dengan pemberian tes awal (pretest) kepada peserta didik untuk mengetahui pemahaman awal mereka terhadap materi hukum Mim Sukun. Tes awal ini diberikan sebelum media digunakan, sehingga peneliti memperoleh gambaran kemampuan awal peserta didik sebagai dasar pelaksanaan pembelajaran.

Setelah pretest selesai, peserta didik diarahkan untuk menggunakan game edukasi berbasis Canva. Pada tahap awal penggunaan media, peserta didik terlebih dahulu mengakses video pembelajaran yang tersedia pada menu materi. Video ini berisi penjelasan mengenai hukum Mim Sukun yang bertujuan untuk membantu peserta didik memahami konsep dasar sebelum memasuki tahapan permainan dan soal.

Setelah menyimak video pembelajaran, peserta didik melanjutkan ke menu permainan yang terdiri atas beberapa level. Peserta didik mengerjakan Level 1 berupa soal latihan yang disertai pembahasan singkat setelah memilih jawaban. Pembahasan ini berfungsi untuk menguatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan melalui video. Selanjutnya, peserta didik mengikuti aktivitas memory game sebagai bentuk latihan interaktif, kemudian mengerjakan Level akhir sebagai evaluasi pembelajaran.

Setelah seluruh rangkaian pembelajaran menggunakan game edukasi selesai, peserta didik diberikan tes akhir (posttest). Tes ini bertujuan untuk mengetahui perubahan pemahaman peserta didik terhadap materi hukum Mim Sukun setelah menggunakan media game edukasi berbasis Canva. Hasil pretest dan posttest selanjutnya digunakan sebagai dasar untuk melihat efektivitas media yang dikembangkan.

Untuk mengetahui tingkat kepraktisan media yang dikembangkan, peneliti juga menganalisis data yang diperoleh dari respon penggunaan media oleh guru serta peserta didik. Penilaian ini diberikan setelah guru dan peserta didik mencoba media secara langsung pada saat uji coba pembelajaran. Hasil respon tersebut digunakan untuk melihat sejauh mana media mudah dipahami, nyaman digunakan, dan sesuai dengan kebutuhan belajar di kelas.

a. Respon Guru

Untuk mengetahui tingkat kepraktisan media, peneliti memberikan angket kepada guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Hasil penilaian guru terhadap setiap butir pernyataan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 5 Respon Guru

No	Pernyataan	Skor	Skor Maks.	Tingkat Validasi
1	Materi dalam game edukasi sudah sesuai dengan capaian pembelajaran mata pelajaran Al-Qur'an Hadis.	4	4	Sangat Setuju
2	Isi game selaras dengan indikator pembelajaran tajwid yang diajarkan di kelas V.	4	4	Sangat Setuju
3	Konsep hukum bacaan Mim Sukun dalam game sudah tepat dan tidak menimbulkan kesalahan pemahaman.	4	4	Sangat Setuju
4	Materi hukum Mim Sukun disajikan secara lengkap dan berurutan dalam game edukasi.	4	4	Sangat Setuju
5	Contoh bacaan yang diberikan mudah dipahami dan relevan dengan materi.	4	4	Sangat Setuju
6	Soal pada <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran dan materi hukum Mim Sukun.	4	4	Setuju
7	Kalimat dan struktur soal dalam game mudah dimengerti oleh peserta didik.	3	4	Setuju
8	Soal yang disajikan sesuai dengan tingkat kemampuan berpikir peserta didik MI.	3	4	Setuju
9	Game edukasi ini membantu peserta didik memperoleh pengetahuan baru tentang hukum Mim Sukun.	4	4	Sangat Setuju

10	Penggunaan game membantu peserta didik memahami hukum bacaan Mim Sukun dengan lebih baik.	4	4	Sangat Setuju
11	Game edukasi ini membuat peserta didik lebih bersemangat dalam belajar tajwid.	4	4	Sangat Setuju
12	Game edukasi ini menunjukkan kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran tajwid.	4	4	Sangat Setuju
13	Game dapat digunakan kembali pada pembelajaran tajwid di kesempatan berikutnya.	4	4	Sangat Setuju
14	Pemilihan huruf dan warna pada game nyaman dilihat dan memudahkan membaca teks.	4	4	Sangat Setuju
15	Tampilan game edukasi menarik dan sesuai dengan karakter peserta didik sekolah dasar.	4	4	Sangat Setuju
Jumlah keseluruhan		58	60	
Rata-rata		3,86		
Persentase		96,6%		

Berdasarkan hasil angket dari guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis, media mendapatkan skor 58 dari 60, dengan rata-rata 3,86 dan persentase 96,6%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa game ini dinilai sangat praktis untuk mendukung pembelajaran. Selain memberikan penilaian melalui angket kepraktisan, peneliti juga memperoleh masukan dari guru sebagai bahan pertimbangan untuk penyempurnaan media yang dikembangkan.

Tabel 4. 6 Kritik dan Saran Guru

Kritik
Media game edukasi berbasis Canva ini dapat dimanfaatkan guru sebagai alternatif media pembelajaran yang sesuai dengan

perkembangan pembelajaran berbasis digital. Media ini dinilai mampu meningkatkan minat belajar peserta didik serta mengurangi kejenuhan yang sering muncul pada pembelajaran tajwid yang bersifat konvensional. Penyajian materi melalui permainan, warna, dan tampilan interaktif membuat peserta didik lebih antusias dan terlibat dalam proses pembelajaran. Media ini juga dinilai memiliki potensi untuk menginspirasi guru dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih variatif dan menyenangkan.

Saran

Media game edukasi berbasis Canva diharapkan dapat terus dimanfaatkan dan dikembangkan pada materi Al-Qur'an Hadis lainnya, sehingga tidak hanya pada materi hukum Mim Sukun, tetapi juga dapat mendukung pembelajaran tajwid secara lebih luas.

b. Respon Peserta Didik

Untuk melihat sejauh mana media dapat digunakan dengan mudah oleh peserta didik, peneliti membagikan angket kepraktisan setelah mereka mencoba game edukasi. Hasil angket respon peserta didik terhadap media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 7 Hasil Respon Peserta Didik

No	Nama Peserta Didik	Kelas	P%
1	ANDA	VA	73%
2	AH	VA	73%
3	AMN	VA	80%
4	ATBP	VA	100%
5	AQAMH	VA	73%
6	ANI	VA	100%
7	AZA	VA	100%
8	AHZ	VA	100%
9	GAKAB	VA	87%
10	KPA	VA	100%
11	MNAP	VA	80%
12	MAFA	VA	80%
13	MAGVC	VA	93%
14	MGA	VA	80%
15	MHA	VA	87%
16	MISM	VA	93%
17	MKH	VA	73%
18	MRAP	VA	93%
19	MZAA	VA	87%

20	MNRS	VA	100%
21	NNS	VA	73%
22	NNR	VA	100%
23	NAUK	VA	87%
24	NAR	VA	93%
25	RDAR	VA	87%
26	SIS	VA	93%
27	SISP	VA	87%
Rata-rata			87,7%

Dari hasil pengolahan data, media memperoleh rata-rata persentase kepraktisan sebesar 87,7%. Persentase tersebut berada pada kategori sangat praktis, sehingga game dapat diterima dengan baik dan mudah digunakan oleh peserta didik pada materi hukum mim sukun.

3. Efektivitas Game Edukasi Berbasis Canva

Selain aspek kepraktisan dan kevalidan media, penelitian ini juga menggunakan instrumen tes untuk mengukur pemahaman dan penguasaan peserta didik terhadap materi hukum Mim Sukun. Evaluasi dilakukan berupa tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*), yang dilaksanakan sebelum dan setelah peserta didik menggunakan media pembelajaran. Hasil dari uji coba ini memperlihatkan perubahan kemampuan peserta didik sebelum dan sesudah penerapan media edukasi berbasis Canva.

Tabel 4. 8 Nilai *Pret-Test* dan *Post-Test*

No	Nama Peserta Didik	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1	ANDA	93	100
2	AH	60	86
3	AMN	80	93
4	ATBP	40	80
5	AQAMH	60	93
6	ANI	86	100
7	AZA	46	86

8	AHZ	66	80
9	GAKAB	40	80
10	KPA	60	93
11	MNAP	33	86
12	MAFA	93	100
13	MAGVC	33	86
14	MGA	66	80
15	MHA	73	86
16	MISM	46	73
17	MKH	66	86
18	MRAP	40	86
19	MZAA	53	80
20	MNRS	53	80
21	NNS	66	93
22	NNR	86	100
23	NAUK	86	93
24	NAR	46	73
25	RDAR	80	93
26	SIS	46	80
27	SISP	26	73

Setelah nilai pre-test dan post-test peserta didik diperoleh, selanjutnya data dianalisis menggunakan uji paired sample t-test dengan bantuan aplikasi SPSS 27. Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil tes sebelum dan sesudah penggunaan game edukasi berbasis Canva pada materi hukum Mim Sukun.

Adapun rumusan hipotesis statistik dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. H_0 (Hipotesis nol): Rata-rata nilai pre-test pemahaman tajwid peserta didik sama dengan rata-rata nilai post-test pemahaman tajwid peserta didik setelah menggunakan game edukasi berbasis Canva (tidak terdapat perbedaan pemahaman tajwid sebelum dan sesudah penggunaan media).

- b. H_1 (Hipotesis alternatif): Rata-rata nilai post-test pemahaman tajwid peserta didik lebih tinggi dibandingkan rata-rata nilai pre-test setelah menggunakan game edukasi berbasis Canva (terdapat perbedaan pemahaman tajwid sebelum dan sesudah penggunaan media).

Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji hipotesis menggunakan uji paired sample t-test pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

- Jika nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak
- Jika nilai Sig. (2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak

Tabel 4. 9 Hasil Uji Paired Sample t-Test melalui SPSS 27

Paired Samples Test									
		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-26.519	14.208	2.734	-32.139	-20.898	-9.698	26	<.001

Berdasarkan hasil analisis tersebut, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $< 0,001$. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga hipotesis diterima. Maka, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test peserta didik. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi berbasis Canva berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman peserta didik pada materi hukum Mim Sukun.

Setelah diketahui adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan, analisis selanjutnya dilakukan menggunakan nilai N-Gain untuk mengetahui tingkat peningkatan pemahaman peserta

didik setelah menggunakan game edukasi berbasis Canva. Perhitungan N-Gain dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS 27, dan hasilnya disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. 10 Hasil Analisis Tes Melalui SPSS 27

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
N_GainScore	27	.41	1.00	.6898	.17724
N_Gainpersentase	27	41.18	100.00	68.9774	17.72402
Valid N (listwise)	27				

Berdasarkan hasil analisis tersebut, nilai rata-rata N-Gain mencapai 0,6898 atau 68,97%, yang berada pada kategori sedang. Rentang nilai N-Gain yang muncul juga menunjukkan variasi capaian antar peserta didik. Nilai minimum sebesar 0.41 menunjukkan bahwa beberapa peserta didik mengalami peningkatan pada kategori sedang, sedangkan nilai maksimum 1.00 menunjukkan adanya peserta didik yang mencapai peningkatan sangat tinggi. Variasi ini dapat dipengaruhi oleh perbedaan kemampuan awal, ketelitian dalam mengerjakan soal, serta gaya belajar masing-masing peserta didik. Nilai tersebut memberi gambaran bahwa peserta didik cukup terbantu dengan pola belajar yang disajikan dalam media.

B. Pembahasan

Pengembangan game edukasi berbasis Canva pada materi hukum Mim Sukun dilakukan melalui tahapan ADDIE yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran di kelas V MIN 2 Sidoarjo. Pada tahap desain, media dirancang dalam bentuk permainan edukatif yang memuat pretest, memory game, dan posttest. Setiap soal pada pretest dilengkapi dengan

pembahasan singkat yang muncul setelah peserta didik memilih jawaban. Pembahasan ini berfungsi sebagai sarana penyampaian materi awal, sehingga peserta didik tidak hanya mengetahui benar atau salah, tetapi juga memahami alasan di balik jawaban yang dipilih.

Selain melalui pembahasan soal, penyampaian materi juga diperkuat dengan penambahan video pembelajaran pada menu materi. Video ini disajikan untuk membantu peserta didik memahami konsep hukum Mim Sukun secara lebih runtut dan visual. Desain tersebut memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang bertahap, baik melalui aktivitas bermain maupun melalui penjelasan materi yang lebih terarah.

Penerapan game edukasi berbasis Canva dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis menunjukkan perubahan suasana belajar yang cukup terlihat. Peserta didik tampak lebih antusias dan aktif ketika pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan yang interaktif dan berwarna. Proses pembelajaran diawali dengan pemberian pretest untuk mengetahui pemahaman awal peserta didik, dilanjutkan dengan penggunaan media game edukasi yang diawali video pembelajaran, kemudian diakhiri dengan posttest.

Berdasarkan respon guru dan peserta didik, media dinilai mudah digunakan dan sesuai dengan karakteristik peserta didik Madrasah Ibtidaiyah. Guru juga menilai bahwa media ini dapat menjadi alternatif dalam menyampaikan materi tajwid yang selama ini cenderung disampaikan secara konvensional. Keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa media mampu membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan tidak monoton.

Efektivitas penggunaan game edukasi berbasis Canva dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media. Hasil analisis N-Gain menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi hukum Mim Sukun pada kategori sedang dan mendekati tinggi. Meskipun terdapat variasi peningkatan antar peserta didik, temuan ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu membantu peserta didik memperbaiki pemahamannya secara bertahap. Penyajian soal yang disertai pembahasan, latihan melalui memory game, serta penguatan konsep pada posttest memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk memahami materi secara lebih mendalam.

Sebagai bentuk kemudahan dalam akses dan pemanfaatan media, produk akhir game edukasi berbasis Canva ini disertai dengan Link dan kode QR yang terhubung langsung dengan media pembelajaran. Melalui link dan kode QR tersebut, guru dan peserta didik dapat mengakses game edukasi dengan mudah menggunakan perangkat gawai tanpa memerlukan instalasi aplikasi tambahan. Berikut merupakan link dan kode QR dari gme edukasi berbasis canva:



Gambar 4. 6 QR Code untuk Mengakses Game Edukasi Berbasis Canva

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan proses temuan, analisis data, dan pembahasan pada seluruh rangkaian penelitian, diperoleh beberapa simpulan sebagai berikut.

1. Desain game edukasi berbasis Canva pada materi hukum Mim Sukun dirancang dalam bentuk permainan edukatif yang memuat pretest, memory game, posttest, serta video pembelajaran. Setiap soal dilengkapi pembahasan singkat sebagai sarana penyampaian materi, sehingga peserta didik dapat memahami konsep hukum Mim Sukun secara bertahap melalui aktivitas bermain.
2. Penerapan game edukasi berbasis Canva pada pembelajaran Al-Qur'an Hadis kelas V MIN 2 Sidoarjo dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu peserta didik mengerjakan pretest untuk mengetahui pemahaman awal terhadap materi hukum Mim Sukun, kemudian mengikuti pembelajaran menggunakan game edukasi. Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai, peserta didik mengerjakan posttest untuk mengetahui perubahan pemahaman setelah penggunaan media. Selama proses penerapan, peserta didik menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini didukung oleh hasil respon guru dan peserta didik yang menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, serta membantu peserta didik memahami materi hukum Mim Sukun.

3. Efektivitas game edukasi berbasis Canva ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar peserta didik. Hasil analisis pretest dan posttest dianalisis dengan menggunakan uji t serta perhitungan N-Gain dan menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu membantu meningkatkan pemahaman hukum Mim Sukun.

B. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang muncul selama proses pengembangan dan pelaksanaan uji coba. Keterbatasan tersebut menjadi ruang evaluasi yang dapat diperhatikan pada penelitian selanjutnya.

1. Uji coba produk hanya dilakukan pada satu kelas sehingga jangkauan peserta didik yang terlibat masih terbatas. Kondisi ini membuat gambaran peningkatan kemampuan peserta didik belum mewakili variasi karakter dan kemampuan pada kelompok belajar yang lebih luas.
2. Materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran masih terfokus pada satu bahasan, yaitu hukum Mim Sukun. Lingkup materi yang terbatas ini menyebabkan efektivitas media belum dapat dilihat pada pembelajaran tajwid lainnya yang memiliki karakteristik dan tingkat kompleksitas berbeda.

C. Saran Pemanfaatan Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Pemanfaatan Media

Media game edukasi ini dapat digunakan sebagai pendamping pembelajaran Al-Qur'an Hadis, khususnya materi hukum Mim Sukun. Guru dapat memanfaatkannya sebagai variasi kegiatan belajar, latihan

pemahaman, atau penguatan konsep setelah penjelasan materi. Media ini juga dapat digunakan peserta didik secara mandiri untuk mengulang kembali materi dengan cara yang lebih menyenangkan.

2. Diseminasi

Produk ini dapat diperkenalkan kepada guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di madrasah lain melalui kegiatan pelatihan, dan lain sebagainya. Upaya diseminasi diharapkan membantu memperluas pemanfaatan media berbasis game edukasi dalam pembelajaran tajwid di MI/SD.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Penelitian selanjutnya dapat memperluas cakupan materi, tidak hanya terbatas pada hukum Mim Sukun tetapi juga materi tajwid lain yang menjadi kebutuhan pembelajaran. Pengembangan berikutnya juga dapat memperbaiki penyajian visual atau alur permainan agar lebih variatif, serta melakukan uji coba pada jumlah peserta didik yang lebih besar untuk memperoleh gambaran efektivitas yang lebih kuat.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Anshori, Sodiq. "Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran." *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn dan Sosial Budaya* 9924 (2019): 88–100. file:///C:/Users/HP/Downloads/70-Article Text-536-1-10-20191223.pdf.
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Fase A - Fase F Untuk SD/MI/Program Paket A, SMP/MTs/Program Paket B, Dan SMA/MA/SMK/MAK/Program Paket C. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia*, 2022. <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/capaian-pembelajaran#filter-cp>.
- Bannang, A., R. Uloli, and T. Abdjul. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Pendekatan Inkuiri Pada Materi Fluida Statis." *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 9, no. 1 (2023): 749–760.
- Batubara, Hamdan Husein. *Model Penelitian Dan Pengembangan Media Pembelajaran. Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing, 2020.
- Berliana, Dinda, Isti Rusdiyani, and Cucu Atikah. "Game Edukasi Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 8, no. 1 (2024): 201–210.
- Daniyati, Ani, Ismy Saputri, Bulqis, Ricken Wijaya, and Siti Septiyani, Aqila. "Konsep Dasar Media Pembelajaran." *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 1 (2023): 282–294.
- Dotutinggi, Melianti, Alwiyanto Zees, and Abdul Rahmat. "Pengaruh Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Pada Hasil Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Siswa Di Sekolah." *Jurnal Pengabdian Masyarakat: DIKMAS* 3, no. 2 (2023): 363–368.
<https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas/article/view/1955%0Ahttps://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas/article/download/1955/1434>.
- Fauziah, Irma. "Urgensi Pembentukan Karakter Religius Peserta Didik Melalui Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Di Madrasah Ibtidaiyah." *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah* 8, no. 1 (2023): 91–92.
- Fauziyah, Anisa, Aan Hendrayana, and Rudi Hariyadi. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Siswa Pada Materi Suhu IPA Kelas VII." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 3 (2023): 586–597.
- Fayrus Abadi Slamet. *Model Penelitian Pengembangan (RnD)*. Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, 2022.
- Hasanah, Mutia Nur, Aisya Sava Rahmadila, Mustaufiyatul Khoiriyah, and Taufik

- Siraj. "Kedudukan Dan Peranan Guru Serta Peserta Didik Dalam Pandangan Islam." *Ta lim Jurnal Pendidikan Agama Islam dan Manajemen Pendidikan Islam* 1, no. 1 (2022): 16–23.
- Julhadi, Desi Susilawati, Silvia Rosa, Prasanti Adriani, Leila Mona Ganiem, Sarah Fazilla, Muhammad Habibullah Aminy, et al. *Metodologi Penelitian Pendidikan*, 2022.
- Kamila, Zahra, and Kowiyah Kowiyah. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Pecahan Untuk Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 1 (2022): 72–83.
- Kartika, Mila, and Alfurqan. "Problematika Peserta Didik Dalam Membaca Al-Qur'an Di SMP Negeri 1 Lembah Melintang." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no. 2 (2022): 9378–9385.
- Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia. *Naskah Akademik Pembelajaran Mendalam Menuju Pendidikan Bermutu Untuk Semua*, 2025.
- Kepala Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan. *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Dasar Dan Menengah Nomor 046/H/KR/2025 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Menengah. Kemendikbudristek*. Vol. 15, 2025.
- M. Maulana Rizqi Abadi. "Metode Efektif Mengajar Al-Quran Dan Tajwid." *Hikmah : Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam* 1, no. 4 (2024): 73–79.
- Mahisarani, Ali Imran Sinaga, and Nirwana Anas. "Pengembangan Media Pembelajaran Tajwid Berbasis Web Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Alquran Siswa." *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam* 12, no. 3 (2023): 218–235.
- Makki, M. Ismail, and Aflahah. *Konsep Dasar Belajar Dan Pembelajaran*. Duta Media Publishing, 2019.
- Monalisa, Intana, Yustia Suntari, and Engga Dallion EW. "Pengaruh Media Pembelajaran Digital Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 8, no. 3 (2024): 1953–1963.
- Muthaharo, Pityatul, Pitnizar, and Siti Halimah. "Penerapan Project Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di Kelas VC SD Negeri 13/I Muara Bulian Dengan Menggunakan Metode Tanya Jawab." *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan* 7, no. 1 (2025): 95–96.
- Nurfadhillah, Septy, Dwi Aulia Ningsih, Putri Rizky Ramadhania, and Umi Nur Sifa. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar." *PENSA : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 3, no. 2 (2021): 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>.
- Nuryadi, Tutut Dewi Astuti, Endang Sri Utami, and M. Budiantara. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media, 2017.

- Pagarra H & Syawaludin, Dkk. *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM, 2022.
- Purba, Yusnita Adelina, and Amin Harahap. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu." *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 2 (2022): 1325–1334.
- Putri, R A. "Pengaruh Teknologi Dalam Perubahan Pembelajaran Di Era Digital." *Journal of Computers and Digital Business* 2, no. 3 (2023): 105–111.
- Rahma, Leily Vidya, and Aminatul Zahroh. "Problematisasi Penerapan Ilmu Tajwid Dalam Membaca Al-Qur'an Pada Peserta Didik Kelas X Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Bagor Nganjuk Tahun Pelajaran 2017/2018." *Jurnal Ilmiah Innovative* 8 (2019): 2355–4053.
- Rahmawati, Lailia, Suharni, Nur Ambulani, Wenny Desty Febrian, Reviandari Widyatiningsy, and Rauza Sukma Rita. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi." *Communnity Development Journal* 5, no. 1 (2024): 129–136.
- Rinawan, Rangga Bayu. "Tahap Development Dalam Metode ADDIE Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Mobile." *Jurnal Publikasi Teknik Informatika (JUPTI)* 3, no. 2 (2024): 46–59.
- Rohmad, and Siti Sarah. *Pengembangan Instrumen Angket Penelitian*. Yogyakarta: K-Media, 2021.
- Rohmah, Nidlomatum Mukhlisotur. *Al-Qur'an Hadis Mi Kelas V*. Edited by Abdul Muhith. Direktorat KSKK Madrasah, 2020.
- Sapriyah. "Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* 2, no. 1 (2019): 470–477.
- Suci Dahlya Narpila, Dinda Dyah Pitaloka, Rizky Ramadhan, and Abdul Muttaqin Rusydi. "Perbandingan Kegiatan Pembelajaran Konvensional Dan Pembelajaran Berbasis Teknologi Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus Pada Kls VIII A SMP Cerdas Bangsa, Kecamatan Namorambe Kabupaten Deli Serdang)." *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial* 3, no. 1 (2024): 213.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Edited by MT Dr. Ir. Sutopo. S.Pd. Edisi Kedu. Bandung: ALFABETA, 2023.
- Supriadi, Gito. *Statistik Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press, 2021.
- Suryani, Mulia. "Hakekat Pendidikan Dalam Kehidupan Manusia." *Edu Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 3, no. 03 (2024): 537–544.
- Susanti, Sani, Fitrah Aminah, Intan Mumtazah Assa'idah, Mey Wati Aulia, and Tania Angelika. "Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa." *PEDAGOGIK Jurnal Pendidikan dan Riset* 2, no. 2 (2024): 86–93.
<https://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/view/10044/pdf>.
- Taufik, Ahmad Rifki, Dina Faiqotul Ilmiyah, Charity Dinda Aghnia, Achmad Yani,

- and Murwanti. "Pengembangan Media Pembelajaran Mahārah Qirā'Ah Dengan Menggunakan Book Creator." *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban* 6, no. 2 (2023): 569.
- Tri Wulandari, and Adam Mudinillah. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA Sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD." *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)* 2, no. 1 (2022): 102–118.
- Valentina, Mariana febli, Bayu Prasetya, and Mustika Mustika. "Pembelajaran Interaktif Melalui Game Pengetahuan Umum Dengan Scratch Untuk Mengembangkan Literasi Peserta Didik Sekolah Dasar." *Jurnal Mahasiswa Ilmu Komputer* 5, no. 2 (2024): 42–51.
- Widiastuti, Lia, I Wayan Lasmawan, and I Wayan Kertih. "Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13, no. 1 (2024): 563–572. <https://jurnaldidaktika.org>.
- Windawati, Rinin, and Henny Dewi Koeswanti. "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 2 (2021): 1027–1038.
- Wiryaningtyas, Rika Kusumawati, Fatriya Adamura, and Indra Puji Astuti. "Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Bangun Ruang Kelas VII SMP Negeri 1 Geger." *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 3 (2023): 3192–3204.
- Yanti, Suci Anjar, and Nugrananda Janattaka. "Pengembangan Game Edukasi Bertema Doraemon Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SDN 1 Tawing." *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan* 4, no. 1 (2025): 2320–2327.
- Zamsiswaya, Syawaluddin, and Syahrizul. "Pengembangan Model ADDIE (Analisis , Design , Development , Implemetation , Evaluation)." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 3 (2024): 46366–46368.