

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *HYPERLINK* BERBASIS
CANVA PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK MATERI ASMAUL
HUSNA KELAS X DI MAS MUSLIMAT NU PALANGKA RAYA**

Ihsan Auliya Arrasyid^{1□}, Cindy Elvira^{2□}, Nur Asyifa Ananda^{3□}, Abdul Azis^{4□}

Pendidikan Agama Islam, FTIK, IAIN Palangka Raya

ABSTRACT

This research aims to develop Canva-based hyperlink learning media for the subject of Asmaul Husna's Aqidah Moral material for class X MAS Muslimat NU Palangka Raya. This development was motivated by the limited learning media used in schools, which only relied on textbooks and simple PowerPoints, causing a lack of motivation and student activity in learning. The research methodology uses a Research and Development (R&D) approach with a 4-D development model (Define, Design, Develop, Disseminate). Data was collected through questionnaires and interviews, involving validation from material and media experts, as well as assessments from subject teachers and student responses. The validation results show a high level of feasibility, with a percentage of 88% from material experts and 80% from media experts. The subject teacher assessment reached 81.67% in the "Very Good" category. The implementation of this learning media produces a positive response from students, which shows increased motivation and involvement in the learning process. Interactive features such as Kahoot quizzes and attractive visual designs have proven effective in creating a more dynamic and enjoyable learning experience. Even though there are technical obstacles such as network problems, overall this learning media has succeeded in overcoming the problems of monotonous delivery of material and the lack of use of technology in learning Aqidah Akhlak. This research contributes to the development of learning methods that are more interactive and appropriate to the digital era, while still maintaining the quality of Islamic religious learning content.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran hyperlink berbasis Canva pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi Asmaul Husna untuk kelas X MAS Muslimat NU Palangka Raya. Pengembangan ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan media pembelajaran yang digunakan di sekolah, yang hanya mengandalkan buku teks dan PowerPoint sederhana, sehingga menyebabkan kurangnya motivasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Metodologi penelitian menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4-D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Data dikumpulkan melalui angket dan wawancara, melibatkan validasi dari ahli materi dan media, serta penilaian dari guru mata pelajaran dan respons siswa. Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan yang tinggi, dengan persentase 88% dari ahli materi dan 80% dari ahli media. Penilaian guru mata pelajaran mencapai 81,67% dengan kategori "Sangat Baik". Implementasi media pembelajaran ini menghasilkan respons positif dari peserta didik, yang menunjukkan peningkatan motivasi dan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Fitur interaktif seperti kuis Kahoot dan desain visual yang menarik terbukti efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan. Meskipun terdapat kendala teknis seperti masalah jaringan, secara keseluruhan media pembelajaran ini berhasil mengatasi permasalahan monotonnya penyampaian materi

dan kurangnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan era digital, sambil tetap mempertahankan kualitas konten pembelajaran agama Islam.

Keywords:

Hyperlink learning media, Canva, 4-D Model, Asmaul Husna, Akidah Akhlak

Kata Kunci:

Media pembelajaran hyperlink, Canva, Model 4-D, Asmaul Husna, Akidah Akhlak

□ **Corresponding Author:**

Ihsan Auliya Arrasyid

IAIN Palangka Raya, Jalan G. Obos Kompleks Islamic Centre, Palangka

Raya Email: ihsanaa2211110123@iaia-palangkaraya.ac.id

Cindy Elvira

IAIN Palangka Raya, Jalan G. Obos Kompleks Islamic Centre, Palangka

Raya

Email: elviraacindy41@gmail.com

Nur Asyifa Ananda

IAIN Palangka Raya, Jalan G. Obos Kompleks Islamic Centre, Palangka

Raya

Email: anur18401@gmail.com

Abdul Azis

IAIN Palangka Raya, Jalan G. Obos Kompleks Islamic Centre, Palangka

Raya

Email: abdul.azis@iain-palangkaraya.ac.id

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan sarana pendidikan yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran, serta meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik, dan media pembelajaran dapat berupa benda maupun alam sekitar ataupun objek fisik yang dapat dimanfaatkan peserta didik dalam pembelajaran (Moto, 2019). Media pembelajaran juga diartikan sebagai sarana yang mendukung proses penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik untuk mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran (Nurfadhillah et al., 2021). Mengingat teknologi yang semakin berkembang, maka penggunaan media pembelajaran yang tepat dan inovatif dapat menciptakan pengalaman belajar yang efektif, interaktif, dan relevan bagi peserta didik.

Pentingnya penerapan media pembelajaran menjadi salah satu upaya dalam meningkatkan kualitas dan keefektifitasan proses pembelajaran. Dalam penelitian lain menyatakan penggunaan media pembelajaran dapat merangsang peserta didik agar belajar lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan (Magdalena et al., 2021). Hal ini dinyatakan juga oleh peneliti lain bahwa

penggunaan media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik (Dita, 2022)

Penerapan media pembelajaran juga diterapkan dalam pembelajaran akidah akhlak, terutama dalam konteks materi asmaul husna. Hal ini diperlukan inovasi pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik, serta memudahkan pemahaman bagi peserta didik. Topik pembahasan dalam materi ini yaitu mengenal 15 nama Allah yang di mulai dari *al-karim* sampai *al-awwal*.

Berdasarkan wawancara yang sudah dilakukan dengan guru mata pelajaran akidah akhlak yang mengajar kelas X MAS Muslimat NU Palangka Raya, yang pembelajaran akidah akhlak sebelumnya hanya menggunakan media cetak yaitu buku teks sebagai pembelajaran dan media *Powerpoint* biasa. Hal ini membuat peserta didik kurang dalam memahami makna pembelajaran dan peserta didik cenderung tidak aktif dalam proses kegiatan pembelajaran, serta membuat keadaan kelas yang membosankan dalam pembelajaran. Penggunaan media tersebut juga tidak terlalu digunakan karena keterbatasan dari proyektor yang diadakan oleh pihak sekolah, akibatnya guru hanya menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran, sehingga siswa hanya melihat buku teks dan akibatnya peserta didik kurang termotivasi dalam pembelajaran tersebut.

Berdasarkan uraian diatas peneliti akan mengembangkan media pembelajaran *hyperlink berbasis canva* sebagai alat bantu guru dalam mengajarkan materi asmaul husna. Penggunaan media *hyperlink berbasis canva* memberikan hal-hal yang menarik peserta didik dalam pembelajaran. Media *hyperlink berbasis canva* dapat menghubungkan berbagai menu pembelajaran didalam aplikasi canva yang berisi tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, video pembelajaran, kuis pembelajaran, dan lain-lain.

Mila Rosyida (2023) mengemukakan bahwa *hyperlink* merupakan teks atau gambar yang bisa diklik pada halaman web atau dokumen elektronik yang dapat mengarahkan pengguna ke halaman berikutnya. *Hyperlink* dapat digunakan untuk menghubungkan slide-slide konten, yaitu video, materi yang akan diajarkan, kuis, dan lain-lain (Zainal Mutaqin et al., 2023). Sedangkan canva merupakan aplikasi yang didalamnya menyediakan berbagai desain-desain secara online.

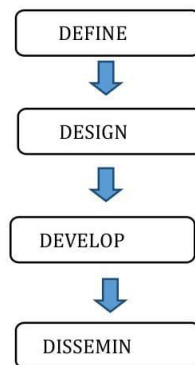
Secara keseluruhan, melihat hasil observasi dan wawancara kepada guru mata pelajaran akidah akhlak di sekolah tersebut, peneliti mendapatkan hasil bahwa dalam kegiatan pembelajaran peserta didik kurang semangat dalam proses pembelajaran, serta monotonnya penyampaian materi pembelajaran sebab guru hanya menggunakan buku teks dan *powerpoint* biasa saja untuk membuat peserta didik bersemangat dalam pembelajaran. Dari uraian tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian ini untuk sekiranya dapat membawa kebaharuan dalam pengembangan media pembelajaran. Adapun judul penelitian ini, adalah “Pengembangan Media Pembelajaran Hyperlink Berbasis Canva Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Materi Asmaul Husna Kelas X Di MAS Muslimat NU”

METODE PENELITIAN

Dalam penulisan artikel ini, penelitian dilakukan di MAS Muslimat NU Palangka Raya, Kalimantan Tengah. Tempat ini dijadikan tempat penelitian di karenakan peneliti ingin menguji coba produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran *hyperlink* berbasis canva, dikarenakan media sebelumnya hanya menggunakan buku teks dan penyampaian materi yang monoton. Sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik dan memotivasi.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) untuk pengembangan sebuah produk. Metode penelitian *Research and Development* adalah

metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2020). Langkah-langkah penelitian ini menggunakan



model pengembangan 4 D (*Four-D Model*), model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate* (Fayrus & Slamet, 2022).

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini menggunakan angket dan wawancara. Angket digunakan untuk mengetahui penilaian dari pendapat guru mengenai media pembelajaran *hyperlink* berbasis canva. Pertanyaan yang termuat dalam angket mencakup aspek kualitas media pembelajaran, kualitas isi materi dalam media pembelajaran, kualitas refleksi game pembelajaran, dan tampilan media. Adapun wawancara digunakan untuk mengetahui pendapat dari peserta didik setelah penerapan media pembelajaran yang peneliti kembangkan.

Sumber data yang diperoleh adalah data primer yang didapat secara langsung dari responden. Responden dalam penelitian ini terdiri dari peserta didik kelas X dan guru mata pelajaran Akidah Akhlak MAS Muslimat NU Palangka Raya. Uji yang dilakukan dalam hasil angket menggunakan uji kelayakan atau analisis deskriptif kuantitatif. Pengumpulan data dari kedua kelompok ini diharapkan dapat memberikan perspektif mengenai media pembelajaran *hyperlink* berbasis canva.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan pada kelas X MAS Muslimat NU Palangka Raya yang beralamatkan di jalan Jati, No. 41, Panarung, Kec. Pahandut, Kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran *hyperlink* berbasis canva pada mata pelajaran akidah akhlak materi asmaul husna. Sebelum media ini di gunakan, terlebih dahulu produk direview atau dilihat oleh validator ahli media dan ahli materi. Hal ini dilakukan untuk media pembelajaran *hyperlink* berbasis canva yang dikembangkan dapat memperoleh persetujuan untuk digunakan. penelitian ini menggunakan model pengembangan 4 D (*Four-D Model*), model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate* yang disarankan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel. Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat diperoleh hasil dan pembahasan sebagai berikut:

Hasil

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah produk media pembelajaran berbentuk aplikasi dari canva dengan menggunakan *hyperlink* untuk menghubungkan desain-desain dalam aplikasi

canva dan diuji cobakan menjadi website untuk bisa di akses oleh peserta didik.



Gambar 1. Tampilan awal media pembelajaran



Gambar 2. Tampilan menu pembelajaran

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat diperoleh hasil dengan sebagai berikut:

1. Pendefinisian (*Define*)

Tahap yang pertama kali dilakukan dalam penelitian ini adalah melakukan analisis (*analyze*). Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan di MAS Muslimat NU Palangka Raya. Hasil analisis yang dilakukan digunakan sebagai pedoman dan pertimbangan dalam mengembangkan media pembelajaran *hyperlink berbasis canva*. Pada tahap ini yang dilakukan adalah melakukan analisis kebutuhan, analisis kompetensi karakter peserta didik, analisis kesesuaian materi.

- a. Hasil analisis kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan ini, peneliti melakukan observasi dan wawancara pada guru mata pelajaran serta pada kelas X MAS Muslimat NU Palangka Raya. Tahap ini sangat diperlukan untuk menentukan masalah yang di hadapi peserta didik di kelas. Dengan hasil observasi dan wawancara dari guru ditemukan permasalahan terkait kurangnya penggunaan media pembelajaran dikelas. Dari hal ini peserta didik merasa merasa jenuh dan bosan serta kurang menarik selama proses pembelajaran. Kurangnya penggunaan media pembelajaran membuat motivasi dan minat peserta didik berkurang dalam mengikuti proses pembelajaran. Karena itu, pengembangan

media pembelajaran perlu digunakan di sekolah ini sebagai solusi bagi guru dan peserta didik, sebab media pembelajaran yang digunakan bisa digunakan secara *online* maupun *offline*.

b. Hasil analisis karakter peserta didik

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis ini untuk mengetahui karakteristik peserta didik agar dapat mengetahui karakteristik peserta didik sehingga peneliti dapat menyusun media pembelajaran yang menyesuaikan perkembangan peserta didik. Berdasarkan hasil analisis peserta didik di kelas X MAS Muslimat NU Palangka Raya melalui hasil wawancara dari guru dan observasi, bahwa siswa mudah merasa bosan, peserta didik lebih senang dalam pembelajaran yang menggunakan teknologi, peserta didik menyukai hal-hal yang baru, dan menyukai hal yang menarik menurut mereka. Hal ini terlihat ketika proses pembelajaran, di awal pembelajaran peserta didik terlihat mengikuti pembelajaran, berselang waktu berjalan peserta didik mulai merasa jenuh dan mencari kesenangannya sendiri bersama teman sebangkunya. Oleh karena itu, perlu pemahaman terhadap perkembangan peserta didik dalam merancang pembelajaran yang menarik untuk dilaksanakan.

c. Hasil analisis kesesuaian materi dengan tuntunan kompetensi

Pada tahap ini peneliti menganalisis materi yang akan di masukkan kedalam media pembelajaran yang akan di kembangkan. Kurikulum yang digunakan oleh MAS Muslimat NU Palangka Raya adalah kurikulum merdeka dan perangkat pembelajaran yang digunakan oleh guru kelas X MAS Muslimat NU Palangka Raya adalah modul ajar dan buku ajar. Adapun materi yang dibahas dalam media pembelajaran adalah materi asmaul husna yang telah sesuai dengan capaian pembelajaran yang tertera di SK kepala badan satandar, kurikulum, dan asesmen pendidikan kementerian pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi nomor 033/H/KR/2022. Adapun tujuan pembelajaran menyesuaikan dengan kompetensi materi pembelajaran. Adapun pembahasan sub bab materi asmaul husna yaitu: Pengertian Asmaul Husna dan Penjelasan 16 Asmaul Husna yang terdiri dari *al-karim* sampai *al-awwal*.

2. Perancangan (*Design*)

Media pembelajaran *hyperlink* dirancang untuk peserta didik kelas X di MAS Muslimat NU. Kemampuan yang peneliti inginkan agar peserta didik dapat menjelaskan dan memahami makna serta pentingnya Asmaul Husna dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik dapat merefleksikan pemahaman mereka tentang Asmaul Husna dan bagaimana nama-nama Allah tersebut mempengaruhi sikap dan perilaku mereka dan peserta didik dapat menunjukkan sikap positif dan nilai-nilai akhlak yang baik, terinspirasi oleh pemahaman mereka tentang Asmaul Husna.

Strategi yang dilakukan peneliti agar materi dasar atau keterampilan dipelajari dengan baik maka peneliti melakukan pembelajaran dengan menggunakan media *hyperlink* bertujuan untuk

meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik seperti, memungkinkan peserta didik dapat mengakses materi tambahan seperti video dan kahoot yang berupa refleksi, sehingga peserta didik bisa mengevaluasi dirinya secara langsung.

Dengan menggunakan media pembelajaran *hyperlink* berbasis canva ini juga dapat mengajak siswa untuk berinteraksi dengan konten berupa materi dan refleksi seperti, kuis *online* dan forum diskusi yang meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Dengan penggunaan media pembelajaran berupa *hyperlink* berbasis canva ke sumber yang relevan, peserta didik dapat melakukan pemahaman yang lebih mendalam tentang materi asmaul husna sebagai bagian dari pembelajaran mereka.

Pada tahap perancangan ini, peneliti menyiapkan media pembelajaran *hyperlink berbasis canva* dan langkahnya yaitu merumuskan isi materi pembelajaran berdasarkan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajarannya. Kemudian menyusun urutan materi pembelajaran dan menyediakan video pendukung. Dan terakhir menyiapkan game refleksi sebelum masuk pada tahap produksi

3. Pengembangan (*Develop*)

Pada tahap pengembangan, peneliti melakukan uji validasi kepada para ahli untuk kelayakan produk, Uji validasi ini dilakukan oleh ahli materi dan ahli media sebagai berikut:

a. Ahli materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh ibu Dr. Noorazmah Hidayati, S. Pd. I., M. Hum., selaku dosen ahli materi Pendidikan Agama Islam Uraian hasil validasi ahli materi ditunjukkan melalui instrumen validasi dengan memperoleh skor sebagai berikut:

Tabel 1. Skor validasi ahli materi

Validator	S	N	$P(s) = \frac{S}{N} \times 100\%$	Interpretasi
Dr. Noorazmah Hidayati, S. Pd. I., M. Hum.	71	80	88%	Sangat Baik

Ket:

S = Skor yang diperoleh

N = Skor keseluruhan

P(s) = Persentase skor

Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi diatas, pengembangan produk media pembelajaran *hyperlink* berbasis canva mendapatkan nilai persentase 88% dengan kategori “Sangat Baik” dengan hasil penilaian validasi yaitu dapat digunakan dengan perbaikan. Sebelum melakukan perbaikan ada saran dari ahli materi yang perlu di perbaiki yaitu, penggunaan kata yang digunakan harus dipertimbangkan yang mana lebih tepat.

b. Ahli media

Validasi ahli media dilakukan oleh bapak Slamet Riyadi, M. Kom., selaku dosen ahli media teknik informatika. Uraian hasil validasi ahli media ditunjukkan melalui instrumen validasi dengan memperoleh skor sebagai berikut:

Tabel 2. Skor validasi ahli media

Validator	S	N	$P(s) = \frac{S}{N} \times 100\%$	Interpretasi
Slamet Riyadi, S. Kom., M. Kom.	56	70	80%	Baik

Ket:

S = Skor yang diperoleh

N = Skor keseluruhan

P(s) = Persentase skor

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media diatas, pengembangan produk media pembelajaran *hyperlink* berbasis canva mendapatkan nilai persentase 80% dengan kategori “Baik” dengan hasil penilaian validasi yaitu dapat digunakan dengan perbaikan. Sebelum melakukan perbaikan ada saran dari ahli media yang perlu di perbaiki yaitu, font yang digunakan bisa dibesarkan lagi.

4. Penyebarluasan (*Disseminate*)

Pada tahap ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana efektivitas dari penerapan media pembelajaran dengan menguji coba produk kepada peserta didik. Pada tahap ini memungkinkan untuk melihat bagaimana media pembelajaran yang dikembangkan dapat berfungsi penggunaanya dikelas dalam proses pembelajaran. Dengan menguji cobakan kepada peserta didik agar dapat mengukur apakah media pembelajaran *hyperlink berbasis canva* tersebut efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Hasil dari tahap penelitian ini dilakukan dilapangan secara *offline*. Pada tahap implementasi media pembelajaran *hyperlink berbasis canva* peserta didik merasa tertarik dalam keterlibatan pembelajaran. Peserta didik mendapatkan pengalaman baru pembelajaran dengan penggunaan teknologi.

Peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran dan peserta didik tidak merasa jenuh di akhir pembelajara, karena di akhir pembelajaran didalam media pembelajaran terbuat game refleksi pembelajaran. Peserta didik menjadi termotivasi dalam pembelajaran dan meningkatkan minat mereka dalam pembelajaran serta menyenangkan bagi peserta didik. Dari hasil wawancara terhadap peserta didik, dominan dari mereka menganggap media pembelajaran ini lebih menyenangkan dari media pembelajaran sebelumnya, dan menambah pengalaman mereka dalam proses pembelajaran, serta mengenalkan mereka pada perkembangan

teknologi.

5. Penilaian guru mata pelajaran

Penilaian media pembelajaran *hyperlink* berbasis canva dari pendidik dilakukan setelah penerapan media secara langsung di dalam kelas. Penilaian ini dilakukan pada hari kamis, 26 September 2024 oleh guru mata pelajaran akidah akhlak yaitu, bapak M. Sehan, Gr. S. Pd. I., hasil penilaian pendidik dideskripsikan melalui kuisioner dengan memperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Skor penilaian pendidik

Pendidik	S	N	P(s)=	Kategori
			$\frac{S}{N} \times 100\%$	
M. Sehan, Gr. S. Pd. I.	49	60	81,67%	Sangat Baik

Ket:

S = Skor yang diperoleh

N = Skor keseluruhan

P(s) = Persentase skor

Berdasarkan hasil penilaian dari pendidik di atas, pengembangan produk media pembelajaran *hyperlink* berbasis canva mendapatkan penilaian “Sangat Baik”. Pendidik memberikan saran dan masukan dari penilaian yaitu memperbanyak animasi slide dengan desain yang berbeda-beda. Hal ini menjadi masukan bagi peneliti untuk bisa memperbaiki produk media pembelajaran, dalam meningkatkan kualitas pengembangan produk media pembelajaran *hyperlink* berbasis canva agar lebih layak dalam penggunaan media pembelajaran dan kemenarikan produk.

6. Reaksi peserta didik

Setelah dilakukannya uji coba produk di dalam kelas, peneliti melakukan beberapa wawancara kepada peserta didik yang telah mengikut kegiatan sebagai berikut:

- 1) Bagaimana pendapat kamu tentang media pembelajaran yang baru saja kamu gunakan? Peserta didik menyatakan bahwa media pembelajaran yang baru saja digunakan sangat menarik. Hal ini menunjukkan bahwa elemen desain dan interaktivitas dalam media tersebut berhasil menarik perhatian mereka. Ketertarikan ini penting karena dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan, yang pada pasangannya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- 2) Bagaimana perasaanmu saat menggunakan media pembelajaran ini? Apakah kamu merasa lebih tertarik atau termotivasi untuk belajar? Dalam wawancara, peserta didik mengungkapkan bahwa mereka merasa sangat berpartisipasi dan senang saat

menggunakan media pembelajaran ini. Rasa senang dan keterlibatan yang tinggi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang positif. Keterlibatan emosional siswa dalam pembelajaran dapat memberikan kontribusi pada peningkatan motivasi intrinsik, yang merupakan faktor kunci dalam keberhasilan pendidikan.

- 3) Fitur apa yang paling kamu sukai dari media pembelajaran ini? Mengapa? Salah satu fitur yang paling disukai oleh peserta didik adalah Kahoot, di mana mereka dapat berkompetisi dalam menjawab soal dengan cepat. Fitur ini tidak hanya menambah elemen kompetisi yang menyenangkan, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir cepat dan meningkatkan kemampuan mereka dalam memahami materi.
- 4) Setelah menggunakan media pembelajaran ini, apakah ada hal baru yang kamu pelajari atau pahami yang sebelumnya sulit kamu mengerti? Peserta didik juga menyatakan bahwa setelah menggunakan media pembelajaran ini, mereka merasa telah belajar hal baru yang sebelumnya sulit dipahami. Mereka mengungkapkan keinginan untuk belajar lebih banyak hingga mereka dapat menguasai materi dengan lebih baik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut berhasil menjembatani pemahaman yang ada, serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan mereka.
- 5) Adakah saran atau masukan yang ingin kamu sampaikan untuk pengembangan media pembelajaran ini ke depannya? Terakhir, peserta didik memberikan saran untuk pengembangan media pembelajaran di masa depan, yaitu dengan menambahkan lebih banyak kuis-kuis untuk mengasah otak agar siswa dapat berpikir dengan lebih lancar. Saran ini mencerminkan kebutuhan siswa akan variasi dalam bentuk latihan dan evaluasi, yang dapat membantu mereka dalam memperdalam pemahaman dan keterampilan berpikir kritis. Penambahan kuis yang bervariasi dapat meningkatkan pengalaman belajar dan memberikan tantangan yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.

Rata-rata dari peserta didik merasa tertarik dan merasa tidak jenuh dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran *hyperlink berbasis canva* ini. Mereka terlihat sangat antusias mengikuti pembelajaran. Dan peneliti mendapatkan masukan dari peserta didik untuk memperbanyak permainan karena media ini menyenangkan dan juga permasalahan dikelas terletak pada jaringan yang membuat peserta didik kebingungan dalam mengakses pembelajaran. Hal-hal ini menjadi motivasi peneliti untuk bisa lebih mengembangkan produk untuk pembelajaran yang bisa digunakan secara *offline*.

Hasil wawancara dengan peserta didik menunjukkan bahwa media pembelajaran yang diuji coba memiliki dampak positif terhadap motivasi dan keterlibatan siswa. Dengan mempertimbangkan umpan balik yang diberikan, pengembangan lebih lanjut dari media pembelajaran ini dapat dilakukan untuk meningkatkan efektivitasnya. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengeksplorasi aspek-aspek lain dari media pembelajaran yang dapat berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa.

Pembahasan

Penelitian ini di tunjukkan untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran *hyperlink* berbasis canva pada mata pelajaran akidah akhlak materi asmaul husna di kelas X MAS Muslimat NU Palangka Raya. Setelah melakukan prosedur pengembangan media pembelajaran ini dinyatakan layak dalam pembelajaran akidah akhlak. Dengan hasil yang menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran *hyperlink* berbasis canva yang di kembangkan memenuhi aspek-aspek kelayakan.

Hal ini juga sejalan dengan penelitian dari Muhamad Zaenal Mutaqin dkk (2023). Dalam penelitiannya dihasilkan media pembelajaran *power point* berbasis *hyperlink*. Hasil penelitiannya mendapatkan persentase validasi dengan nilai rata-rata 91% dan respon kepada guru mendapatkan persentase 86%. Dengan hasil penelitian tersebut memiliki kriteria "Tinggi" dalam keefektifan media pembelajaran (Zainal Mutaqin et al., 2023).

Pengembangan produk *hyperlink* berbasis canva ini mendapatkan hasil validasi 80 dan 88% dari ahli materi dan ahli media. Adapun dari respon guru mendapatkan persentase 81%. Maka hasil pengembangan produk dalam penelitian ini, memiliki validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang "Tinggi" dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Media pembelajaran *hyperlink* berbasis canva yang dikembangkan oleh peneliti memiliki kelebihan seperti penjelasan materi yang didukung dengan video, menampilkan ayat al-Qur'an sebagai pendukung pembelajaran, dan game refleksi pembelajaran agar pembelajaran tidak terasa jenuh.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, pengembangan media pembelajaran *hyperlink* berbasis canva pada mata pelajaran akidah akhlak materi asmaul husna untuk kelas X MAS Muslimat NU Palangka Raya telah berhasil menghasilkan produk pembelajaran yang efektif dan menarik. Validasi dari ahli materi dan ahli media menunjukkan hasil yang sangat memuaskan, dengan persentase masing-masing 88% dan 80%, mengindikasikan bahwa media pembelajaran ini memenuhi standar kelayakan baik dari segi konten maupun desain teknisnya.

Penilaian dari guru mata pelajaran juga menunjukkan hasil yang positif dengan persentase 81,67%, mengkategorikan media pembelajaran ini sebagai "Sangat Baik". Respon dari peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi, dengan mereka melaporkan peningkatan motivasi dan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Fitur-fitur interaktif, terutama game refleksi pembelajaran seperti Kahoot, terbukti sangat efektif dalam menjaga ketertarikan siswa dan mencegah kebosanan selama proses pembelajaran.

Media pembelajaran ini berhasil mengatasi permasalahan yang sebelumnya diidentifikasi, yaitu monotonnya penyampaian materi dan kurangnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Penggunaan *hyperlink* berbasis canva memungkinkan integrasi berbagai elemen multimedia, termasuk video, kuis interaktif, dan materi visual yang menarik, menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan sesuai dengan preferensi belajar generasi digital.

Meskipun terdapat beberapa kendala teknis seperti masalah jaringan yang kadang mengganggu akses, secara keseluruhan implementasi media pembelajaran ini telah berhasil menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Saran-saran yang

diberikan oleh peserta didik dan guru, seperti penambahan lebih banyak kuis dan variasi desain, menunjukkan potensi pengembangan lebih lanjut untuk meningkatkan efektivitas media pembelajaran ini di masa depan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penulisan dan penyusunan artikel ini. Terima kasih kepada para peneliti dan akademisi yang telah memberikan wawasan dan data berharga serta para ahli yang telah meluangkan waktunya. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada seluruh tim yang telah membantu dalam proses revisi dan publikasi. Semoga artikel ini dapat memberikan manfaat dan inspirasi bagi pembaca.

Ucapan terimakasih juga ditujukan kepada pihak sekolah MAS Muslimat NU. Serta guru mata pelajaran akidah akhlak dan peserta didik kelas X. Yang telah memberikan waktu luang untuk para peneliti melakukan penelitian ditempat tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Fayrus, & Slamet, A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*. Penerbit Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Penerbit Alfabeta.

Artikel jurnal:

- Dita, P. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 3(01), 73–85. <https://doi.org/10.58176/eciejournal.v3i01.679>
- Magdalena, I., Fatakhatu Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Zainal Mutaqin, M., Arbarini, M., & Negeri Semarang, U. (2023). Pengembangan Media Ajar Power Point Berbasis Hyperlink Dengan Model Pbl Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Siswa Kelas Iii Sd. *Journal of Elementary Education Edisi*, 7(1), 2614–1752.

Website:

Domainesia, oleh Mila Rosyida. (2023, Oktober 11). Hyperlink Adalah: Pengertian, Fungsi, Jenis, Hingga Cara Membuatnya. Di akses 4 Oktober 2024.
<https://www.domainesia.com/berita/hyperlink-adalah/>