

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK
BERBASIS *FUN LEARNING* TEMA AKHLAK TERPUJI DENGAN
APLIKASI CANVA PESERTA DIDIK MI/SD DI MIN 1 SLEMAN**



SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Imu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam
Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
DISUSUN OLEH :
FITRIAH FAUZI BAWAZIR
18104080086
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA**

**YOGYAKARTA
2024**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fitriah Fauzi Bawazir

NIM : 18104080086

Jenjang : Sarjana (S1)

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Dengan ini menyatakan bahwa naskah skripsi saya dengan judul

“Pengembangan Media Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis Fun Learning Tema Akhlak Terpuji Dengan Aplikasi Canva Anak MI/SD DI MIN 1 Sleman” secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya di dalam *footnote* dan daftar pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh dewan pengaji.

Yogyakarta, 22 Februari 2024

Sarjana



Fitriah Fauzi Bawazir

NIM. 18104080086

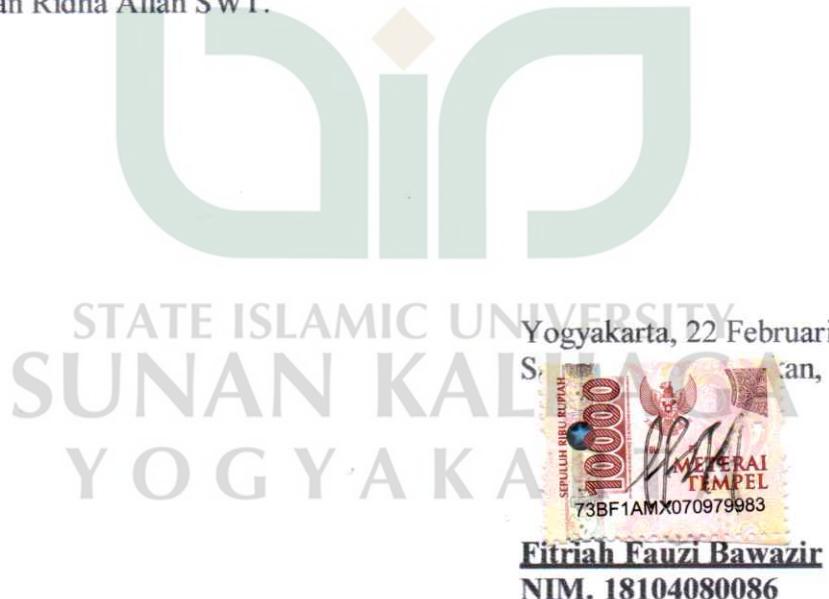
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fitriah Fauzi Bawazir
NIM : 18104080086
Jenjang : Sarjana (S1)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Dengan ini menyatakan bahwa saya tidak menuntut kepada Program Studi Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta atas pemakaian jilbab dalam ijazah Sarjana Pendidikan saya, seandainya suatu hari nanti terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena penggunaan jilbab.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dengan penuh kesadaran Ridha Allah SWT.



Fitriah Fauzi Bawazir
NIM. 18104080086

**SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR****Hal : Persetujuan Skripsi/Tugas Akhir****Lamp : -**

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Di Yogyakarta

Assalamu 'alaikum Wr.Wb.

Setelah membaca, meneliti, menelaah, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Fitriah Fauzi Bawazir

NIM : 18104080086

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Akidah Akhlak

Berbasis Fun Learning Tema Akhlak Terpuji Dengan

Aplikasi Canva Anak MI/SD DI MIN 1 Sleman.

Sudah dapat diajukan kepada Program Studi PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Pendidikan.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi/tugas akhir Saudara tersebut di atas dapat segera diujikan / dimunaqosahkan. Atas perhatiannya kami ucapan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, 22 Februari 2024
Pembimbing,

Izzatin Kamala, M.Pd
NIP. 191880701 00000 2 301



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-3310/Un.02/DT/PP.00.9/12/2024

Tugas Akhir dengan judul : Pengembangan Media Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis Fun Learning Tema Akhlak Terpuji Dengan Aplikasi Canva Anak MI/SD di MIN 1 Sleman

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : FITRIAH FAUZI BAWAZIR
Nomor Induk Mahasiswa : 18104080086
Telah diujikan pada : Selasa, 08 Oktober 2024
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR

Ketua Sidang

Izzatin Kamala, S.Pd., M.Pd.
SIGNED



Valid ID: 67556eof2d2bb

Pengaji I

Dr. Nur Hidayat,
M.Ag SIGNED



Valid ID:
675842db2b388

Pengaji II

M. Saidul Muzakki, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED



Valid ID:
675136c5194b5



Valid ID: 675925e45e853

Yogyakarta, 08 Oktober 2024 UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

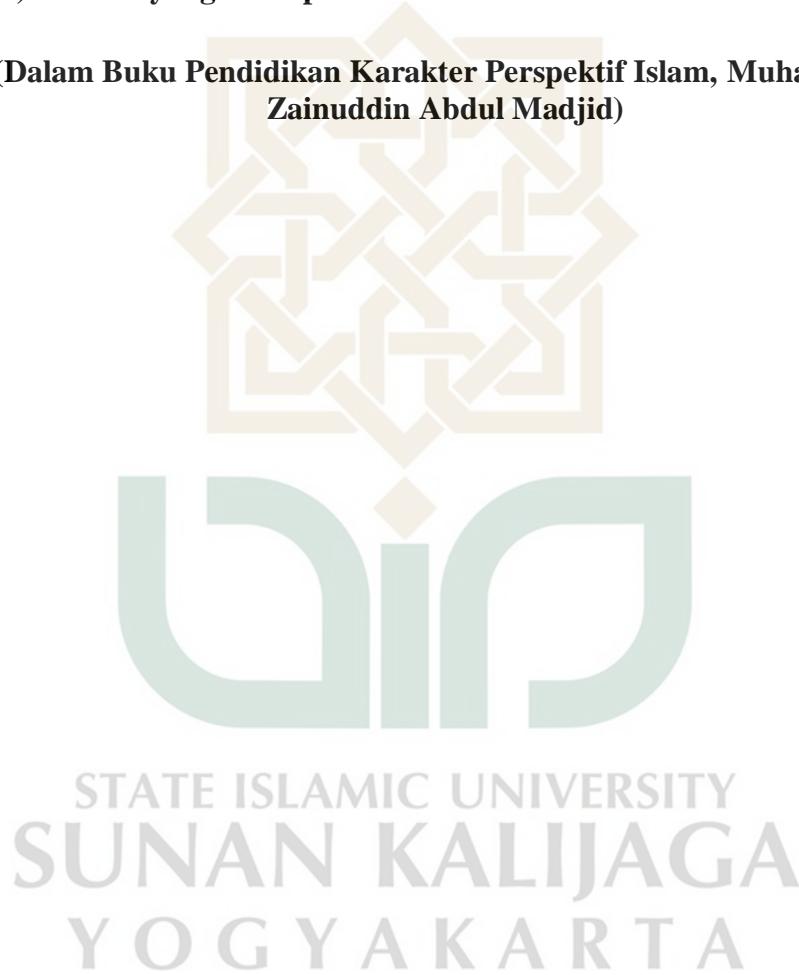
Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd. SIGNED

MOTTO

“Berusaha bersungguh-sungguh, sabar, istiqamah, dan berdoa pasti semuanya akan berhasil. Percayalah akan ada kejutan yang telah Allah Subhanahu Wa Ta’ala siapkan untuk setiap yang usaha”

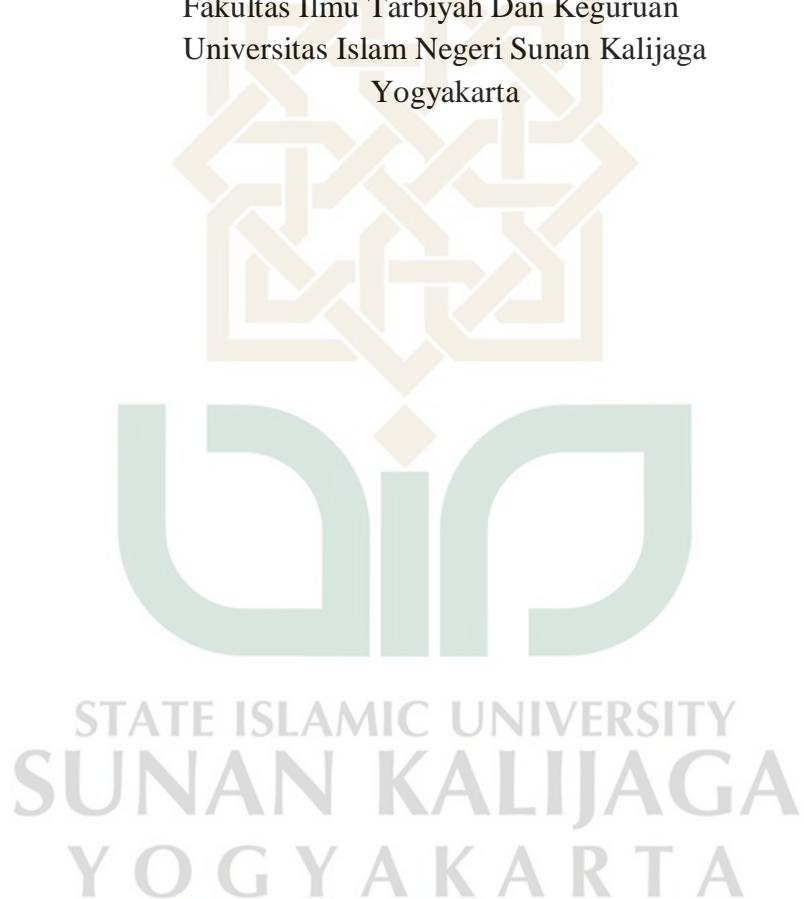
“Dibalik kata ISTIQAMAH ada perjuangan yang kuat, pengorbanan yang banyak, dan doa yang tidak pernah berhenti”

(Dalam Buku Pendidikan Karakter Perspektif Islam, Muhammad Zainuddin Abdul Madjid)



PERSEMBAHAN

Skripsi Ini Penulis Persembahkan Kepada:
Almamater Tercinta
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga
Yogyakarta



ABSTRAK

Fitriah Fauzi Bawazir, "Pengembangan Media Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis *Fun Learning* Tema Akhlak Terpuji Dengan Aplikasi Canva Anak MI/SD DI MIN 1 Sleman". *Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2024.

Idealnya media pembelajaran mengandung fleksibilitas dalam menyampaikan sebuah informasi dengan cara mengilustrasikannya. Akan tetapi Buku Siswa sebagai media belajar siswa kurang efektif dan mudah jemu. Dampaknya minimnya yang dihadirkan Buku Siswa membuat guru merasa kesulitan untuk mencapai tujuan belajar yang optimal. Buku siswa merupakan salah satu media cetak yang tidak memerlukan media lain sebagai penunjang dalam penggunaannya sehingga dapat digunakan oleh siswa dengan mudah. Melihat fakta tersebut siswa akan aktif dalam proses tujuan pembelajaran yang menyenangkan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membantu guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar khususnya untuk penyampaian visualisasi sebuah materi yang bersifat abstrak yang berisikan materi tambahan dan aktivitas kegiatan pembelajaran.

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan dengan 5 model tahapan yang terdiri dari (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, (5) *Evaluation*. Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru agama kelas 2 dan siswa kelas 2. Hipotesis keberhasilan penelitian ini adalah mendapatkan respon positif baik oleh guru dan siswa serta mendapatkan nilai kelayakan dari para ahli.

Fun learning materi akhlak terpuji mampu dijadikan sebagai pendamping belajar siswa. Instrumen dalam penelitian ini terdiri dari lembar angket validasi, lembar angket responden siswa, lembar observasi pelaksanaan pembelajaran, dan angket minat belajar siswa. Pemahaman peserta didik pada pelajaran Akidah Akhlak menggunakan media *Fun learning* sangat tertarik dan antusias sehingga tercapainya pembelajaran yang efektif. Didalam buku *Fun learning* terdapat bervariasi yang didalamnya ada materi akhlak terpuji, kuis, serta potongan hadis yang dapat dipahami oleh peserta didik dan dikemas semenarik mungkin agar peserta didik berantusias untuk membacanya dan didesain menggunakan canva. Kegiatan belajar mengajar pada pelajaran Akidah Akhlak menggunakan metode bercerita yang dikaitkan dengan sejarah kebudayaan islam dan menggunakan metode lagu agar dapat dipahami oleh peserta didik. Hasil penelitian menunjukan pengembangan media *Fun learning* rata-rata dari validator dengan presentase 100% dengan kategori sangat valid, dan nilai rata-rata validator ahli media dengan presentase 80% kategori sangat valid. Hasil angket responden siswa pada uji keterbacaan MIN 1 Sleman dengan presentase 87% sangat valid. Hasil pengembangan *Fun learning* ini mendapatkan hasil kriteria layak dengan perbaikan oleh ahli media, materi dan bahasa, dengan respon positif dari guru dan siswa. Rata-rata penilaian dari para ahli, guru agama, dan siswa. Rata-rata penilaian dari para ahli, guru agama, dan siswa menunjukan kategori "Sangat Baik".

Kata kunci: ADDIE, Akhlak terpuji, akidah akhlak, canva, *fun learning*, visualisasi

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ، نَبِيِّنَا وَحَبِّبِنَا مُحَمَّدًا وَعَلَى أَهْلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ، وَمَنْ تَبَعَهُمْ بِإِحْسَانٍ إِلَى يَوْمِ الدِّينِ، أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT yang mana telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis Fun Learning Tema Akhlak Terpuji Dengan Aplikasi Canva Anak MI/SD DI MIN 1 Sleman*”. Tidak lupa sholawat serta salam tidak pernah terlupa peneliti haturkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabat yang telah membawa kita semua dari zaman jahiliyah menuju zaman yang terang benderang seperti saat ini, semoga kita semua mendapat syafaat di yaumul akhir nanti. Aamiin yaa robbal ‘alamin.

Skripsi ini peneliti susun memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Fakultas Ilmu Tarbiyah Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti tentu menemui berbagai rintangan dantantangan yang mana semua itu dapat peneliti hadapi dengan kerja keras dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, peneliti menyampaikan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Prof. Drs. Phil.H. Al-Makin, S.Ag.,M.A. selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta selaku pemberi kebijakan.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta staf-stafnya, yang telah membantu peneliti dalam menjalani studi program Strata Satu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
3. Ibu Prof. Maemonah, M.Ag. dan Ibu Fitri Yuliawati, S.Pd.M.Pd.Si., selaku ketua dan sekretaris Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah memberikan banyak masukan dan nasehat kepada peneliti selama menjalani studi program Strata Satu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
4. Ibu Izzatin Kamala, M.Pd., selaku pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, mencerahkan pikiran, mengarahkan serta memberikan petunjuk dalam penulisan skripsi ini dengan penuh keikhlasan.
5. Ibu Dra. Asnafiyah, M.Pd. selaku penasehat akademik yang telah meluangkan waktu, membimbing, memberi nasehat serta saran yang tidak ternilai harganya kepada peneliti.

6. Ibu Anita Ekantini, M.Pd. selaku ahli media yang telah meluangkan waktu untuk membimbing peneliti dalam menyelesaikan produk penelitian.
7. Bapak Dr. M. Saidul Muzakki, S.Pd.I.,M.Pd. selaku ahli materi yang telah meluangkan waktu untuk membimbing peneliti dalam menyelesaikan produk penelitian.
8. Bapak Dr, Nur Hidayat, M.Ag dan Ibu Yuli Kuswandari, S.Pd., M.Hum. selaku ahli bahasa yang telah meluangkan waktu untuk membimbing peneliti dalam menyelesaikan produk penelitian.
9. Bapak Handoko, selaku petugas/staf tata usaha prodi dan staf fakultas yang juga telah dengan sabar membantu peneliti dalam urusan kelancaran penyusunan skripsi.
10. Kepada kedua orang tua peneliti tercinta, Bapak Fauzi Bawazir dan Ibu Siti Fatekhah, serta kakak adil dan adik faris. Alhamdulilahi jazakumullahukhoiro atas doa dan semua dukungannya.
11. Ibu Nur Kuni Faizah, S.Pd.I. selaku guru akidah akhlak di MIN 1 Sleman, yang telah berkenan memberikan bantuan serta menjadi penilai untuk media yang peneliti buat dengan sabar dan ikhlas memberikan waktu dan tenaga untuk membimbing saya dengan sangat baik.
12. Bapak Asyaefudin Zuhri, S.Pd.I selaku guru al-qur'an hadits yang telah berkenan meluangkan waktu dan tenaganya untuk membantu peneliti dalam menyelesaikan tugas akhir.
13. Ibu Marwanti, S.Pd.I selaku guru Al-Qur'an Hadits, guru kelas 2 dan motivator peneliti yang selalu senantiasa memberikan dukungan, semangat serta telah meluangkan waktu, pengetahuan dan pengalaman sangat luar biasa yang dengan ikhlas beliau berikan untuk peneliti, juga dengan sabar dan penuh kasih telah berkenan membimbing peneliti agar senantiasa menyelesaikan tugas akhir dengan penuh semangat.
14. Siswa kelas 2 MIN 1 Sleman yang saya sayangi, terima kasih telah berpartisipasi dalam bagian proses penyelesaian skripsi.
15. Mbak Sarah dan Bu Nuha selaku motivator peneliti yang telah memberikan dukungan, semangat dan bantuan untuk peneliti dalam menyelesaikan tugas akhir.
16. Sahabat terbaik peneliti, Farah Risa Nurvitalina, Sofi Damayanti, Eka Sri Mulyani, Oktaviani Kusumaningrum dan Siti Nurkhasanah yang selalu memberikan dukungan, doa serta tempat berbagi keluh kesah di dalam dan di luar penyusunan skripsi, terima kasih untuk segala dukungannya *you're also my best friend.*

17. Sahabat baik peneliti, Mbak Aysha, Putri, Annisa, Mbak Ika, Rika, Tika, Retha dan Defi yang selalu memberikan semangat, dukungan, doa serta motivasi.
18. Teman-teman peneliti Iis, Fitriani dan Salma yang telah memberikan banyak solusi dan dorongan motivasi ketika masa-masa sulit.
19. Serta teman-teman PGMI 2018 terima kasih atas bantuan dan doa yang telah diberikan kepada peneliti.
20. Semua pihak yang telah membantu peneliti untuk menyelesaikan skripsi dan dalam menempuh studi yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Semoga segala kebaikan yang telah diberikan menjadi amal sholih dan mendapat balasan yang lebih oleh Allah SWT. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan khususnya para pembaca pada umumnya. Kritik dan saran dari pembaca selalu peneliti harapkan dan kepada Allah SWT memohon taufiq dan hidayahNya.

Yogyakarta, 19 Februari 2024
Yang menyatakan



Eitriah Fauzi Bawazir
NIM. 18104080086

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB.....	iii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan dan Kegunaan Pengembangan	8
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	9
E. Asumsi dan Batasan Pengembangan.....	11
F. Definisi Istilah.....	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
A. Landasan Teori.....	14
1. Akhlak Islam	14
2. Hadits Muslim	28
3. Metode <i>Fun Learning</i>	33
4. Aplikasi Canva	44
B. Penelitian Yang Relevan	50
C. Kerangka Pikir	54
D. Hipotesis	55

BAB III METODE PENELITIAN.....	55
A. Model Pengembangan	55
B. Prosedur Pengembangan.....	56
1. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	56
2. Tahap Desain (<i>Design</i>)	56
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	57
4. Tahap Penerapan (<i>Implementation</i>).....	58
5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	58
C. Uji Coba Produk.....	58
1. Desain Uji Coba	58
2. Subjek Coba	59
3. Jenis Data	60
4. Instrumen Pengumpulan Data	60
5. Teknik Analisis Data	67
D. Sistematika Pembahasan.....	70
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	71
A. Data Uji Coba	71
1. <i>Analysis</i> (analisis).....	71
2. <i>Design</i> (Desain)	76
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	103
4. <i>Implementation</i> (Penerapan)	109
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	109
B. Analisis Data.....	110
1. Ahli Media	111
2. Ahli Materi.....	112
3. Ahli Bahasa	112
4. Penilaian Guru Akidah Akhlak Kelas 2.....	113
5. Penilaian Guru Al-Qur'an Hadits Kelas 2	114
C. Revisi Media	118
1. Revisi ahli media	118
2. Revisi ahli materi.....	122

3. Revisi ahli bahasa	124
4. Revisi Guru Akidah Akhlak	127
5. Revisi Guru Al-Qur'an Hadits	129
D. Kajian Media Akhir	131
1. <i>Fun Learning</i> yang dihasilkan	131
2. Perbedaan <i>Fun learning</i> yang Dihasilkan Peneliti	134
3. Posisi Keterbaharuan <i>Fun Learning</i> yang Dikembangkan Oleh Peneliti dengan Peneliti yang Lain	136
4. Hasil Kelayakan <i>Fun Learning</i>	138
BAB V PENUTUP	139
A. Simpulan	139
B. Keterbatasan Penelitian	140
C. Saran	141
DAFTAR PUSTAKA	142
A. Al-Qur'an al-Karim	142
B. Buku	142
C. Jurnal dan Seminar Nasional	144
D. Skripsi dan Thesis	145
E. Wawancara	146
DAFTAR LAMPIRAN	147

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR GAMBAR

Gambar III. 1. Diagram desain uji coba	59
Gambar IV. 1. Proses pembuatan desain ilustrasi (sketsa)	81
Gambar IV. 2. Proses digitalisasi desain sketsa ilustrasi	84
Gambar IV. 3. Proses desain dengan menggunakan aplikasi canva.....	84
Gambar IV. 4. Desain yang dicetak.	85
Gambar IV. 5. Tampilan halaman sampul.....	86
Gambar IV. 6. Tampilan halaman 1.....	87
Gambar IV. 7. Tampilan halaman 2.....	87
Gambar IV. 8. Tampilan halaman 3.....	88
Gambar IV. 9. Tampilan halaman 4.....	89
Gambar IV. 10. Tampilan halaman 5.....	89
Gambar IV. 11. Tampilan halaman 6.	90
Gambar IV. 12. Tampilan halaman 7.	91
Gambar IV. 13. Tampilan halaman 8	91
Gambar IV. 14. Tampilan halaman 9	92
Gambar IV. 15. Tampilan halaman 10.	93
Gambar IV. 16. Tampilan halaman 11.	94
Gambar IV. 17. Tampilan halaman 12.	95
Gambar IV. 18. Tampilan halaman 13.	96
Gambar IV. 19. Tampilan halaman 14	97
Gambar IV. 20. Tampilan halaman 15.	97
Gambar IV. 21. Tampilan halaman 16.	98
Gambar IV. 22. Tampilan halaman 17.	99
Gambar IV. 23. Tampilan halaman 18	99
Gambar IV. 24. Tampilan halaman 19.	100
Gambar IV. 25. Tampilan halaman 20.	101
Gambar IV. 26. Tampilan halaman 21.	102
Gambar IV. 27. Tampilan halaman 22.	102
Gambar IV. 28. Visual gambar yang dihadirkan.	137

DAFTAR TABEL

Tabel III. 1. Subjek Coba	59
Tabel III. 2. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian	61
Tabel III. 3. Aturan pemberian Skor	68
Tabel III. 4. Klasifikasi Kriteria Penilaian.....	68
Tabel III. 5. Ketentuan Pemberian Skor Respon Peserta Didik.	69
Tabel III. 6. Kategori Respon Positif-Negatif.....	70



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Penunjukan Pembimbingan Skripsi.....	147
Lampiran 2. Bukti Seminar Proposal (Berita Acara)	148
Lampiran 3. Kartu Bimbingan Skripsi	149
Lampiran 4. Surat Izin Penelitian.....	150
Lampiran 5. Surat Validasi Instrument Penilaian (Media)	151
Lampiran 6. Surat Validasi Intrumen Penelitian (Materi)	152
Lampiran 7. Surat Validasi Instrumen Penelitian (Bahasa, Guru, Siswa)	153
Lampiran 8. Bukti Telah Melaksanakan Penelitian.	154
Lampiran 9. Data Wawancara Guru.....	155
Lampiran 10. Lembar Validasi Ahli Media.....	157
Lampiran 11. Lembar Validasi Ahli Materi	160
Lampiran 12. Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	163
Lampiran 13. Lembar Penilaian Guru Akidah Akhlak.....	165
Lampiran 14. Lembar Penilaian Guru Al-Qur'an Hadits	167
Lampiran 15. Lembar Penilaian Guru Kelas dan Al-Qur'an Hadits.	170
Lampiran 16. Lembar Penilaian Siswa.....	173
Lampiran 17. Lembar Peilaian Siswa.....	175
Lampiran 18. Sertifikat TOEIC	176
Lampiran 19. Sertifikat IKLA	177
Lampiran 20. Sertifikat KKN	178
Lampiran 21. Sertifikat Sospem.....	179
Lampiran 22. Sertifikat ICT	180
Lampiran 23. Sertifikat Lamperan.	181
Lampiran 24. Sertifikat PKTQ.....	182
Lampiran 25. Dokumentasi Uji Keterbacaan.....	183
Lampiran 26. Sampel Fun Learning.....	184
Lampiran 27. Daftar Riwayat Hidup.	185

BAB I **PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Masalah

Globalisasi merupakan proses dimana terjadinya perubahan tatanan masyarakat secara mendunia serta tidak adanya mengenal batas waktu. Perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi mendorong terjadinya perubahan dan hal tersebut tersebut turut mendorong manusia agar mampu beradaptasi dan mengikuti setiap arus perkembangannya. Berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi tersebut erat kaitannya dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan, bahkan dapat dikatakan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi adalah hasil berkembangnya ilmu pengetahuan itu sendiri, sehingga perkembangan tersebut harus dimanfaatkan dalam dunia pendidikan.¹

Dunia pendidikan di Indonesia saat ini sangat memprihatinkan. Hal ini dikarenakan dari segi moralitas pendidikan di Indonesia semakin hari semakin merosot akhlaknya, bisa dilihat dari sopan santun siswa yang kini sudah memudar diantaranya cara berbicara dengan orang yang lebih tua, perilaku terhadap guru dan orang tua baik disekolah maupun di lingkungan masyarakat. Salah satunya pendidikan akhlak di Madrasah Ibtidaiyah memang bukan satu-satunya faktor yang menentukan dalam pembentukan tingkah laku siswa. Media pembelajaran memberikan pedoman mengajar bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran

¹ Tri Wulandari, dan Adam Mudinillah, “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD”, Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah Volume 2 No. 1, Februari 2022, hlm. 103

yang dapat menjelaskan materi secara urut dan sistematis. Pemanfaatan media pembelajaran memberikan arahan kepada guru dalam mencapai sasaran pembelajaran terstruktur. Penerapan media pembelajaran berpotensi meningkatkan semangat belajar siswa, sehingga mereka dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dengan cara yang menarik, sesuai dengan panduan dari guru. Pendidikan merupakan upaya manusia untuk memperluas cakrawala pengetahuannya dalam rangka membentuk nilai, sikap dan perilaku. Sebagai upaya yang bukan saja membawa manfaat yang besar, pendidikan juga merupakan salah satu kebutuhan pokok manusia yang dirasakan belum memenuhi harapan karena peserta didik dalam perilaku terpuji belum dapat terlaksana dengan baik.²

Pendidikan agama dan akhlak dalam sistem pendidikan nasional cukup mendapatkan tempat yang wajar. Undang-undang Nomor 2 tahun 1989 tentang sistem pendidikan nasional BAB IX pasal 39 butir 2 menyebutkan bahwa isi setiap kurikulum setiap jenis, jalur dan pendidikan wajib memuat pendidikan pancasila, pendidikan agama dan pendidikan kewarganegaraan. Pendidikan agama biasanya diartikan pendidikan yang materi bahasanya berkaitan dengan keimanan, ketakwaan, akhlak, dan ibadah kepada Tuhan. Akhlak tidak diragukan lagi memiliki peran besar dalam kehidupan manusia. Pandangan islam menyebutkan bahwa akhlak menempati kedudukan penting dan dianggap memiliki fungsi yang vital dalam memandu kehidupan masyarakat.³

² Sanapiah Faisal, *Sosiologi Pendidikan* (Surabaya: Usaha Nasional), hlm.300.

³ Abdul Majid dan Dian Andayani, *Pendidikan Karakter Perspektif Islam* (Bandung: Remaja Rosdakarya,2011), hlm.60.

Berkenaan dengan itu maka upaya dalam menegakkan akhlakul karimah bangsa merupakan suatu keharusan yang mutlak. Akhlakul karimah merupakan pilar utama tumbuh dan berkembangnya peradaban suatu bangsa. Akhlak juga merupakan suatu kepribadian yang paradigma pendidikannya sangat berbeda bila dibandingkan dengan pendidikan dalam bidang pengetahuan dan keterampilan. Pendekatannya adalah pendekatan untuk pendidikan kepribadian.⁴

Dalam buku Pendidikan Karakter Perspektif Islam menjelaskan bahwa pentingnya pendidikan karakter dengan sebuah harapan terpeliharanya generasi penerus bangsa yang memiliki kepribadian religius, berakhlaqul karimah, berpikir kritis, inovatif, menguasai IPTEK serta di landasi dengan iman dan takwa yang tinggi. Jadi jelaslah bahwa akhlak ataupun karakter itu sangat penting. Untuk itu, pendidikan akhlak merupakan bidang pendidikan yang terpenting dalam membentuk kepribadian seseorang.⁵

Karakter dalam pandangan Islam adalah suatu hasil dari proses penerapan syariat (ibadah dan muamalah) yang dilandasi oleh kondisi akidah yang kokoh dan bersandar pada Al-Qur'an dan al-Sunah (Hadits). Karakter identik dengan akhlak, moral dan etika.⁶

⁴ Fitriyani, *Penanaman Akhlakul Karimah Melalui Media Kartun Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MI Ma'arif Beji Kedungbanteng Banyumas*, Skripsi, Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Purwokerto, 2016, Hlm. 2

⁵ Abdul Majid dan Dian Andayani, *Pendidikan Karakter Perspektif Islam*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), Cet.3 hlm.5.

⁶ Azmi Fitriati, Subuh Anggoro, dan Sri Harmianto, "Islamic Karakter Sebagai Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter Dan Alternatif Pemantauannya", *Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat* Volume 4 No. 1, Maret 2020, hlm. 32

Sebagai contoh, Siswa itu tahu jujur itu baik, siswa tersebut siap menjadi orang jujur, tetapi perilakunya sering tidak mencerminkan sikap jujur.⁷ Salah satu masalah akhlak yang ada di Indonesia mendapatkan perhatian bersama dan perlu ditanggulangi ini tentang kemerosotan akhlak, di samping kemajuan teknologi akibat adanya era globalisasi misalnya mabuk, penjambretan yang dilakukan oleh anak-anak yang berusia belasan tahun, pemerkosaan, penyalahgunaan narkoba, perilaku asusila, pergaulan bebas yang menjamur sampai tingkat pedesaan dan lain sebagainya yang itu semua disebabkan oleh merosotnya moral bangsa.⁸ Banyak kasus pada anak usia sekolah yang masih dibawah umur yang sudah mengenal rokok, narkoba, *freesex*, tawuran dan banyak terlibat dalam tindak kriminal lainnya yang pada hakikatnya hal tersebut adalah merupakan krisis akhlak pada usia sekolah.⁹

Dari hasil wawancara di MIN 1 Sleman masih terdapat anak yang masih membutuhkan adanya pembinaan akhlak. Dari catatan guru wali kelas dan guru agama, pada tiap kelas masih terdapat anak yang suka mengganggu temannya meskipun belum dalam kategori nakal, kurang disiplin seperti tidak memakai seragam dengan baik, datang tidak tepat waktu maupun tidak mengerjakan PR. Terdapat juga anak yang nada bicaranya kurang sopan. Jika dibiarkan maka bisa terbiasa dengan berkata-kata kasar, Sehingga perkembangan sikap dan tingkah

⁷ Abdul Majid dan Dian Andayani, *Pendidikan Karakter Perspektif Islam*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), Cet.3 hlm.4.

⁸ Nurul Hidayanti, *Metode Pendidikan Akhlak Dalam Peningkatan Perilaku Positif Siswa Di SMP Islam Terpadu Bustanul Ulum Terbanggi Besar Lampung Tengah*, Skripsi, Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro Lampung Tengah, 2018, hlm 3

⁹ Muchlas Samawi, et al, *Pendidikan Karakter Konsep dan Model*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012), hlm 99.

laku siswa menjadi kurang tepat karena adanya salah pergaulan. Lingkungan atau pergaulan yang kurang tepat akan menyebabkan perilaku yang menyimpang. Dalam mengatasi perilaku siswa yang nakal yaitu dengan cara : mengajak berbicara siswa tersebut dari hati ke hati, melatih siswa dengan rasa tanggung jawab, dan tegurlah dengan pelan-pelan.¹⁰

Penanaman akhlakul karimah dilakukan saat pembelajaran di sekolah. Proses pembelajaran tersebut bertujuan menjadikan peserta didik mempunyai akhlak yang baik. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam upaya membentuk karakter siswa, yakni peran guru dan peran orang tua. Guru sangat berpengaruh karena guru adalah mentor utama dalam proses pembelajaran dan menjadi model bagi siswa. Sehingga guru memiliki peran penting dalam membangun karakter siswa yang baik. Tidak kalah pentingnya, orang tua yang memiliki waktu lebih banyak dengan anak menjadi penentu karakter anak tersebut.¹¹ Untuk kelancaran pelaksanaan, sebuah pembelajaran tidak terlepas dari suatu media yang merupakan salah satu komponen sangat penting pendukung dalam penentu keberhasilan pembelajaran untuk mewujudkan tujuan di atas tentunya harus ditunjang dengan berbagai faktor seperti diantaranya guru atau pendidik, lingkungan, motivasi dan sarana yang relevan.

Media digunakan untuk mempermudah guru dalam menyalurkan apa yang ingin disalurkan dan memudahkan siswa untuk memahami tujuan yang ingin

¹⁰ Wawancara dengan Marwanti, Yasinta guru agama Al-Qur'an Hadits Kelas II dan Nur Kuni Faizah guru agama Akidah Akhlak Kelas II , di ruang guru MIN 1 Sleman tanggal 25 Oktober 2021.

¹¹ Ida Fitri Shobihah, dan Putri Ziana Walidah, "Interelasi Orang Tua, Guru Dan Anak Dalam Membentuk Karakter Siswa Madrasah Ibtidaiyah Plus Darul Falah Jombang", Journal of Early Childhood Islamic Education Volume 8 No. 1, Januari 2021, hlm. 21-22

disalurkan guru. Misalnya guru menggunakan media buku *fun learning* sebagai penghubung atau penyalur materi yang ingin disampaikan kepada siswa. *Fun Learning* juga merupakan metode yang digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, menerapkan kurikulum, menyampaikan materi, memudahkan proses belajar yang mengakibatkan prestasi belajar peserta didik dapat mengalami peningkatan.¹² Canva merupakan aplikasi yang hadir dalam ramainya dunia teknologi. Aplikasi ini menyediakan bermacam peralatan diantaranya presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, dan jenis lainnya. Dalam pemanfaatannya untuk membuat media ajar, Canva menyediakan jenis presentasi salah satunya adalah presentasi dalam pendidikan.¹³

Kelebihan dari media pembelajaran *fun learning* yaitu siswa lebih siap dalam menghadapi materi yang akan dipelajari, siswa akan memiliki kepercayaan diri dalam pembelajaran, siswa lebih aktif dalam pembelajaran baik sebelum dan sesudah pembelajaran, siswa lebih mandiri ketika dalam proses pembelajaran berlangsung. Jadi ketika anak *having fun*, ada hormon-hormon yang keluar yang membuat anak jadi lebih semangat dan atentif. Saat hormon ini meningkat, secara tidak sadar akan meningkatkan kemauan anak untuk belajar.¹⁴

Pada dasarnya, pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang cocok dengan suasana siswa tersebut.¹⁵ Jika siswa tidak senang, pasti mereka

¹² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016) hlm 4.

¹³ Irsan, Andi Lely Nurmaya, Adinda Pertiwi, dan Fina R, “*Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Menggunakan Canva*”, Jurnal Abdidas Volume 2 No. 6, Juni 2021, hlm. 14

¹⁴ Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm 4.

¹⁵ Leni Layyinah, “*Menciptakan Pembelajaran Fun Learning Based on Scientific Approach Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik Pada Pembelajaran PAI*”, Indonesian Journal of Islamic Education Volume 4 No. 1, Januari 2017, hlm. 3

tidak memperhatikan dan berakibat siswa akan jenuh dan masa bodoh terhadap materi yang diajarkan. Untuk menangani hal tersebut, diperlukan usaha yang kreatif dari guru dalam pembelajaran. Jika mengaitkannya dengan hasil observasi pada siswa MIN 1 Sleman melalui akhlak yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari masih perlu bimbingan. Oleh karena itu, untuk mengubah akhlak siswa menjadi lebih baik diperlukan upaya mengajak siswa untuk lebih membangun akhlak islam salah satunya dengan menggunakan metode dalam media buku *fun learning* yang berisi hadits anak muslim.

Berdasarkan hal tersebut, maka pada penelitian ini dikembangkan sebuah media pembelajaran hadits anak muslim berbasis *fun learning* dengan aplikasi canva untuk membangun akhlak islam anak MI/SD di MIN 1 Sleman.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran akidah akhlak berbasis *Fun Learning* dengan aplikasi canva untuk membangun akhlak terpuji Anak MI/SD di MIN 1 Sleman?
2. Bagaimana isi, desain dan teknis pengembangan media pembelajaran akidah akhlak berbasis *Fun Learning* dengan aplikasi canva untuk membangun akhlak terpuji Anak MI/SD di MIN 1 Sleman?
3. Bagaimana metode bermain untuk pengembangan media pembelajaran akidah akhlak berbasis *Fun Learning* dengan aplikasi canva untuk membangun akhlak terpuji Anak MI/SD di MIN 1 Sleman?

C. Tujuan dan Kegunaan Pengembangan

Penelitian pengembangan media pembelajaran hadits anak muslim berbasis *Fun Learning* membangun akhlak islam anak MI/SD di MIN 1 Sleman bertujuan untuk :

1. Mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran akidah akhlak berbasis *fun learning* dengan aplikasi canva untuk membangun akhlak terpuji anak MI/SD di MIN 1 Sleman.
2. Mengetahui bagaimana isi desain dan teknis pengembangan media pembelajaran akidah akhlak berbasis *fun learning* dengan aplikasi canva untuk membangun akhlak terpuji anak MI/SD di MIN 1 Sleman.
3. Mengetahui bagaimana metode bermain untuk pengembangan media pembelajaran akidah akhlak berbasis *fun learning* dengan aplikasi canva untuk membangun akhlak terpuji anak MI/SD di MIN 1 Sleman.

Penelitian pengembangan media pembelajaran hadits anak muslim berbasis *fun learning* untuk membangun akhlak islam anak MI/SD di MIN 1 Sleman memiliki manfaat/kegunaan sebagai berikut :

- a. Manfaat praktis
 - 1) Bagi guru, media *fun learning* ini bisa digunakan untuk memudahkan guru dalam pembelajaran akhlak agar bisa digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif.
 - 2) Bagi siswa, media *fun learning* ini memudahkan proses belajar peserta didik untuk perbaikan prestasi belajar peserta didik.

3) Bagi peneliti, penelitian ini menambah pengetahuan dan wawasan serta dapat mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan. Penelitian ini bisa digunakan oleh peneliti lain untuk referensi atau perbaikan pengembangan media pembelajaran berbasis *fun learning* dengan aplikasi canva di hari mendatang.

b. Manfaat teoritis

Media pembelajaran berbasis *fun learning* ini bisa digunakan oleh siswa untuk membangun akhlak islam menjadi lebih baik dengan menggunakan media pembelajaran hadits anak muslim berbasis *fun learning* dengan aplikasi canva.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Produk media pembelajaran akidah akhlak berbasis *fun learning* dengan aplikasi canva untuk membangun akhlak terpuji yang nantinya akan digunakan oleh pendidik sebagai alat bantu proses pembelajaran bagi peserta didik MI/SD di MIN 1 Sleman.
2. Produk media pembelajaran akidah akhlak berbentuk *hardcopy* dengan menampilkan sampul bergambar sesuai dengan isi materi buku berbasis *fun learning* yaitu membangun akhlak terpuji.
3. *Fun learning* di desain dengan menggunakan aplikasi canva.
4. Materi pada *fun learning* merupakan materi akhlak dengan hadits pada kelas II yang membahas tentang akhlak terpuji anak MI/SD dengan menggunakan hadits anak muslim.

5. *Fun learning* di desain dengan menerapkan gambar 2D (dua dimensi) dimana setiap halaman yang dibuka.
6. Buku memuat Kompetensi Dasar 3 (Pengetahuan) dan Kompetensi Dasar 4 (Keterampilan) yang diadaptasi dari buku guru dan buku siswa.
7. Penyampaian materi pada *fun learning* dikemas dengan ringkas dan jelas untuk memudahkan peserta didik memahami materi tersebut.
8. *Fun learning* dapat digunakan di sekolah maupun di rumah ketika anak ingin belajar buku tersebut.
9. Media pembelajaran berbasis *fun learning* ini sangat mendukung belajar peserta didik dan dapat digunakan dengan cara bermain, menyanyi, bercerita dan lainnya.
10. Bentuk fisik dari produk Media Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis *Fun Learning* yang akan dikembangkan medianya sebagai berikut:
 - a. Judul buku : Media Pembelajaran *Fun Learning* Akidah Akhlak Untuk Membangun Akhlak Terpuji Anak MI/SD
 - b. Halaman : 22 halaman
 - c. Ukuran buku : 176 x 250 mm (B5)
 - d. Jenis kertas : Ivory
 - e. Cover jenis kertas isi : HVS
11. Isi buku terdiri atas beberapa komponen seperti berikut:
 - a. Halaman Sampul
 - b. Kata Pengantar

- c. Kompetensi Dasar dan Indikator
 - d. Materi pokok
 - e. Haditst Anak Muslim Arab, Latin beserta Artinya
 - f. Biodata Peneliti
 - g. Daftar Pustaka
12. Media pembelajaran *fun learning* terdiri dari 22 halaman dengan ukuran buku B5 dan dicetak menggunakan ivory 176x250mm

E. Asumsi dan Batasan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan peneliti sebelumnya, ada beberapa asumsi yang menjadi titik ukur pengembangan media pembelajaran haditst berbasis *fun learning* dengan aplikasi canva untuk membangun akhlak islam anak MI/SD di MIN 1 Sleman, antara lain :

- 1. Media *fun learning* ini akan lebih mudah menangkap segala informasi yang diberikan kepada siswa terutama untuk membangun akhlak terpuji sesuai dengan haditst anak muslim.
- 2. Media *fun learning* ini sangat praktis digunakan oleh guru maupun siswa yang didalamnya terdapat materi hadits yang berupa tulisan arab, latin beserta artinya dan gambar dua dimensi yang cocok untuk anak MI/SD seperti gambar kartun.
- 3. Media *fun learning* ini digunakan untuk siswa kelas rendah terutama kelas 2 MI/SD sesuai dengan fase dimana mengajarkan akhlak terpuji sejak usia dini.

Penelitian ini menghasilkan produk yang dikembangkan berdasarkan :

- a. Produk pengembangan media pembelajaran akidah akhlak *berbasis fun learning* untuk membangun akhlak terpuji anak MI/SD di MIN 1 Sleman yang disesuaikan dengan KD mata pelajaran akhlak kelas II.
- b. Produk pengembangan media pembelajaran berbasis *fun learning* berbantuan pada materi yang berisi hadits berupa arab, latin beserta artinya dan gambar yang dilengkapi dengan gambar kartun dua dimensi.
- c. Produk pengembangan berupa gambar kartun dua dimensi.
- d. Penilaian kelayakan hanya berbantuan pada validasi ahli yang terdiri dari ahli materi, media, dan bahasa.
- e. Keterbacaan produk berbantuan diujicobakan pada guru dan siswa MI/SD di MIN 1 Sleman.

F. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahan persepsi, peneliti menyajikan beberapa istilah penting dalam pengembangan produk ini antara lain:

1. *Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan)

Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran,

¹⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Yogyakarta: Alfabeta, 2019), hlm. 752.

perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan bersama.¹⁷

3. Canva

Canva adalah salah satu *aplikasi online* yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran. Di aplikasi canva ini, tersedia banyak template yang bisa digunakan untuk infografis, grafik, poster, presentasi, brosur, logo, resume, *flyer*, Dokumen A4, 320 Instagram pos, kartu, surat kabar, komik strip, sampul majalah, undangan, *Photo collage*, kartu bisnis, *desktop wallpaper*, laporan, sertifikat, sampul buku, animasi sosmed, pengumuman, menu, video, grafik organizer, surat, kepala surat, proposal, label, lembar kerja, jadwal kelas, kalender, ID card, cover CD dan lain-lain.¹⁸

4. Metode *Fun Learning*

Metode *fun learning* adalah suatu metode mengajar yang menyenangkan, dimana sistem belajar mengajar di selingi dengan permainan sehingga siswa akan senang, tidak jemu, dan siswa akan aktif dalam proses belajar mengajar sehingga pembelajaran yang menyenangkan akan menghasilkan siswa yang riang penuh tanggung jawab dalam mencapai tujuan belajar yang optimal. Pada metode *fun learning* ini, guru menyampaikan materi disertai dengan bermain sehingga siswa lebih antusias menerima pelajaran tersebut.¹⁹

¹⁷ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2012), hlm. 7.

¹⁸ Rahmatullah, Inanna, dan Andi Tenri Ampa, “*Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva*”, *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha* Volume 12 No. 2, Februari 2020, hlm. 320

¹⁹ Juhardi, “*Efektifitas Metode Fun Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 1 Latali Kecamatan Pekue Tengah Kabupaten Kolaka Utara Sulawesi Tenggara*”, *Skripsi*, Sulawesi Utara: Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo. 2015, hlm. 6

BAB V **PENUTUP**

A. Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan tersebut diatas, kesimpulan pengembangan media *Fun learning* materi akhlak terpuji sebagai pendamping belajar siswa kelas 2 MIN 1 Sleman adalah sebagai berikut :

1. Proses pengembangan *Fun learning*.

Dalam penelitian ini yaitu dengan melalui 5 tahapan pengembangan diantaranya yaitu : Tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation* dan *Evaluation*. Pada tahap *Analysis* peneliti melakukan analisis awal untuk mengetahui kondisi kelas, analisis peserta didik, analisis materi, perumusan tujuan dan analisis kebutuhan.

Selanjutnya pada tahap *Design* peneliti melakukan penyusunan wawancara, pembuatan desain ilustrasi, dan melakukan perancangan validasi instrumen. Sedangkan pada tahap *Development* peneliti melakukan penilaian kepada ahli media, materi, bahasa, dan penilaian pada guru akidah akhlak dan al-qur'an hadits. Sedangkan pada tahap *Implementation* peneliti melakukan uji keterbacaan *Fun learning* kepada 28 siswa kelas 2 MIN 1 Sleman. Sedangkan pada tahap *Evaluation* peneliti melakukan perbaikan atau revisi terhadap produk yang dibuat.

2. Kelayakan *Fun learning* materi akhlak terpuji untuk kelas 2 MIN 1 Sleman.

Menurut penilaian para ahli media, materi, bahasa dan guru akidah akhlak dan al-qur'an hadits. Berdasarkan uji validitas dari tiga ahli dan tiga guru agama mendapatkan hasil: ahli media mendapatkan skor rata-rata 80% dengan kategori sangat baik, ahli materi mendapatkan skor rata-rata 46% dengan kategori cukup, dan ahli bahasa mendapatkan skor rata-rata 82,2% dengan kategori sangat baik. Sedangkan penilaian dari guru akidah akhlak mendapatkan skor rata-rata 86,6% dengan kategori sangat baik dan penilaian dari guru al-qur'an hadits mendapatkan skor rata-rata 68,33% dengan kategori baik.

3. Respon keterbacaan siswa.

Dilakukan oleh 28 siswa kelas 2 MIN 1 Sleman terhadap *Fun learning* materi akhlak terpuji. Hasil penilaian *Fun learning* materi akhlak terpuji mendapatkan skor rata-rata 87% dengan kategori sangat baik.

B. Keterbatasan Penelitian

1. Penelitian hanya terbatas pada satu variabel dengan fokus pengembangan media belum untuk menguji keefektifan media dalam mengjur hasil belajar siswa
2. Evaluasi pada materi akhlak terpuji belum dihadirkan, *Fun learning* hanya difokuskan untuk pendamping belajar siswa sebagai referensi bahan ajar tambahan
3. Pada tahap implementation atau penerapan hanya dilakukan pada satu sekolah saja

C. Saran

Adapun saran yang dapat digunakan untuk peneliti selanjutnya dalam pengembangan media fun learning ini yaitu sebagai berikut :

1. Pengembangan media *Fun learning* dapat dikembangkan lagi pada tahap menguji keefektifan hasil belajar setelah belajar menggunakan *Fun learning*
2. Penambahan kegiatan pembelajaran dan kuis sambil bermain sebagai bentuk mengukur hasil belajar kognitif siswa selama belajar menggunakan *Fun learning*
3. Desain *Fun learning* materi akhlak terpuji diharapkan mampu dimediasi dan disebarluaskan pada sekolah dasar/madrasah yang lainnya.



DAFTAR PUSTAKA

A. Al-Qur'an al-Karim

- Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, Surabaya: Mekar, 2003.
- Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, Bandung: CV.Penerbit Jumanatul Ali, 2005.

B. Buku

- Abdul, Muhammad, Qadir, *Metode Pengajaran Agama Islam*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2008.
- Ahmad, Muhammad, dan Mudzakir, *Ulumul Hadits Cetakan II*, Bandung:CV Pustaka Setia, 2000
- Al-Ghazali, Imam, *Tentang Rahasia Keajaiban Hati*, Surabaya: Al-Ikhlas, 1968
- Anwar, Rosihon, *Akhlas Tasawuf*, Bandung: CV Pustaka Setia, 2010.
- Arikunto, Suharsimi, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2016
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
- Asmani, Jamal Ma'mur, *Tips Efektif Cooperative Learning*, Jakarta: Diva Press, 2016.
- Azmi, Muhammad, *Pembinaan Akhlak Anak Usia Pra Sekolah*, Yogyakarta:Belukar, 2006.
- Basyiruddin, dan Asnawir, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Pers, 2002.
- Darajat, Zakiah, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, Jakarta: Bumi Aksara, 2001.
- Daud, Muhammad, Ali, *Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: PerpustakaanNasional RI, 2006.
- Faisal, Sanapiah, *Sosiologi Pendidikan*, Surabaya: Usaha Nasional, 2008.
- Ghaye, Tony, *Teaching And Learning*, Bandung: Penerbit NuansaCendikia, 2019.
- Hulaifah, dan Handayani, *Metode Gerakan Dalam Menghafal Hadits*, Jakarta:

Madrasah An-Nahl, 2015.

Ibid, hlm 31.



Ladislav, Zgusta, *Translational Equivalence in the Bilingual Dictionary*.

Majid, Abdul, dan Andayani, Dian, *Pendidikan Karakter Perspektif Islam*,

Bandung: Remaja Rosdakarya Cet.3, 2013.

Ma'mur, Jamal, *Tips Efektif Cooperative Learning*, Yogyakarta: DivaPress,

2016.

Munashikhah, *Akidah Akhlak*, Jakarta: KSKK Madrasah Direktorat Jenderal

Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, 2020.

Mustofa, *Akhlaq Tasawuf*, Bandung: CV Pustaka Setia, 2010.

Nata, Abuddin, *Akhlaq Tasawuf*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010.

Nata, Abuddin, *Akhlaq Tasawuf dan Karakter Mulia*, Jakarta: Rajawali Pers, 2013.

Nugraheni, Aninditya Sri, *Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi Berbasis Pembelajaran Aktif*, Jakarta: Prenada Media Group, 2019.

Putra, Haidar, Daulay, *Pendidikan Islam Dalam Perspektif Filsafat*, Jakarta: Pranamedia Group, 2014.

Putro, Eko, Widoyoko, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.

Putro, Eko, Widoyoko, *Penilaian Hasil Belajar di Sekolah*, Surakarta: Pustaka Pelajar, 2014.

Putro, Eko, Widoyoko, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*, Lampung: Pustaka Pelajar, 2016.

Remiswal dan Amelia, Rezki, *Format Pengembangan Strategi PAIKEM Dalam Pembelajaran Agama Islam*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013.

Romayulis, *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: Kalam Mulia, 2002.

Samawi, Muchlas, dan et al, *Pendidikan Karakter Konsep dan Model*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung:Alfabeta,

2011.

Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Insan

Madani, 2012.

Suwaid, Muhammad, *Mendidik Anak Bersama Nabi SAW*, Solo: PustakaArafah,

2003.

Zubaedi, *Design Pendidikan Karakter*, Jakarta: Pronada Madia Group, 2011.

C. Jurnal dan Seminar Nasional

Andrean, Seka, dan Maemunah, “Analisis Perkembangan Moral Anak Melalui

Pembelajaran Akidah Akhlak di MI”, *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah*

Ibtidaiyah Volume 3, No. 2, Februari 2020, hlm. 56.

Betanika, dan Nirbita, “Fun Learning Sebagai Solusi Dalam PenerapanFull Day

School Pada Jenjang Sekolah Dasar”, *Seminar Nasional Pendidikan*, 2017,

hlm. 119.

Fitriati, Azmi, Anggoro, Subuh, dan Harmianto, Sri, “Islamic Karakter Sebagai

Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter Dan Alternatif Pemantauannya”,

Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat Volume 4, No. 1, Maret

2020, hlm. 32.

Inanna, Rahmatullah, dan Tenri, Andi, Ampa, “Media Pembelajaran AudioVisual

Berbasis Aplikasi Canva”, *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, Undiksha

Volume.12, No. 2, Februari 2020, hlm. 320.

Johansyah, “Pendidikan Karakter Dalam Islam Kajian dari Aspek Metodologis”,

Jurnal Ilmiah Islam Futura Volume XI, No. 1, Agustus 2011, hlm. 100.

Layyinah, Leni, “Menciptakan Pembelajaran Fun Learning Based on Scientific

Approach”, *Tarbawy*, Volume 4, No. 1, 2017, hlm. 45.

Muslimah, dan Mutia, "Implementasi Nilai-Nilai Karakter Siswa Dalam Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Pada Pelajaran Tematik di SD Unggulan 'Aisyiyah Taman Harapan Curup", Jurnal Pendidikan Dasar Volume 2, No. 2, Februari 2018, hlm. 131.

Pamungkas, Bayu Sandi, Nurhasanah, Een dan Meliasanti, Ferina, "Analisis Kesalahan Berbahasa Indonesia Dalam Berita Online Cikampek Info Di Instagram Dan Rekomendasinya Sebagai Materi Ajar Tingkat SMP", Journal on Education 5, No.2, Januari 2023, hlm. 69.

Setiawati, Sulis, "Penggunaan Kamus Besar Bahasa Indonesia Dalam Pembelajaran Kosa Kata Baku dan Tidak Baku Pada Siswa Kelas IV SD", Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia Volume 2, No. 44-51, Desember 2016, hlm. 46.

Susanti, Ria, "Pembelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Simpang Nungki Kecamatan Cerbon Kabupaten Batola", Journal of Education Volume 2, No. 1, Januari 2022, hlm. 21.

Wulandari, Tri, dan Mudinillah, Adam. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD", Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah Volume 2, No. 1, Februari 2022, hlm. 103.

D. Skripsi dan Thesis

Fitriyani, "Penanaman Akhlakul Karimah Melalui Media Kartun Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MI Ma'arif Beji Kedungbanteng Banyumas", *Skripsi*, Purwokerto: Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto, 2016.

Hidayanti, Nurul, "Metode Pendidikan Akhlak Dalam Peningkatan Perilaku Positif Siswa Di SMP Islam Terpadu Bustanul Ulum Terbanggi Besar Lampung Tengah", *Skripsi*, Lampung: Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN Metro Lampung Tengah, 2018.

- Hidayati, Husnul, “Pengembangan Media Lembar Kerja Siswa Interaktif Materi Akhlak Terpuji Kepada Allah SWT Untuk Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Kelas VII Di Madrasah Tsanawiyah Mambaul Malang”, *Skripsi*, Malang: Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim, 2015.
- Juhardi, “Efektifitas Metode Fun Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 1 Latali Kecamatan Pakue Tengah Kabupaten Kolaka Utara Sulawesi Tenggara”, *Skripsi*, Sulawesi: Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo, 2015.
- Kalinda, Isnaini, “Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Pendekatan Fun Learning Pada Anak Usia Dini Di TPQ Masjid Jami’ Babussalam Kota Bengkulu”, *Skripsi*, Bengkulu: Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Tadris IAIN Fatmawati Sukarno, 2020.
- Khoirul, Dading, Anam, “Pembentukan Karakter Peserta Didik Melalui Metode Cerita Pada Kegiatan Pembelajaran Akidah Akhlak Di Kelas IV”, *Thesis*, Tulungagung: Program Studi Ilmu Pendidikan Dasar Islam Fakultas Pascasarjana IAIN Sayyid Ali Rahmatullah, 2015.
- Rofiah, Saidatur, “Pengembangan Bahan Ajar Al-Qur’an Hadits Berbasis Game Di MI Ma’arif NU Nogosari Pandaan Pasuruan”, *Thesis*, Malang: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim, 2016.

E. Wawancara

Faizah, Nur, Kuni, Guru Akidah Akhlak Kelas 2, di Ruang Guru MIN 1
Sleman, 11 Oktober 2023.

Zuhri, Asyaefudin, Guru Al-Qur'an Hadits Kelas 2, di Ruang Guru MIN 1
Sleman, 12 Oktober 2023.

Marwanti, Guru Al-Qur'an Hadits dan Guru Kelas 2, di Ruang Kelas 2MIN 1
Sleman, 09 Oktober 2023.

Siswa Kelas 2, Data Observasi Pembelajaran Kelas 2, di Ruang Kelas 2MIN
Sleman.

