

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan modal dasar untuk membina seseorang menjadi manusia yang berkualitas. Pendidikan adalah upaya sadar dan berencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya untuk memiliki kekuatan spiritual agama, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, moralitas, serta kemampuan untuk dirinya sendiri, masyarakat, dan negara.¹

Berdasarkan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.² Untuk mengemban fungsi tersebut, pemerintah menyelenggarakan suatu sistem pendidikan nasional dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Sebagaimana di dalam undang-undang tersebut menyatakan bahwa peningkatan mutu pendidikan diarahkan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia

¹Nurul Hidayah, Rizka Wahyuni, dan Anton Tri Hastatnto Hasnanto, "Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 7, no. 1 (2020): 59–66, <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/index>.

²Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 tentang Fungsi Pendidikan Nasional

seutuhnya melalui olah hati, olah pikir, olah rasa, dan olah raga agar memiliki daya saing dalam menghadapi tantangan global.³

Salah satu visi dari pendidikan nasional adalah mewujudkan sistem warga negara Indonesia menjadi manusia yang berkualitas sehingga mampu menghadapi dan mengantisipasi tantangan zaman yang selalu berubah. Pendidikan nasional mempunyai misi memperkuat peran masyarakat dalam penyelenggaraan pendidikan berdasarkan prinsip otonomi dalam konteks Negara Kesatuan Republik Indonesia. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam dunia pendidikan yang sangat pesat ini menyebabkan hampir semua aktivitas manusia dapat dikendalikan melalui aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK).⁴ Dalam pembelajaran, perkembangan IPTEK merupakan perkembangan yang memungkinkan terjadinya perubahan dalam kehidupan masyarakat, berbagai permasalahan yang ada diselesaikan dengan penguasaan IPTEK. Perubahan ini membawa masyarakat ke dalam persaingan global yang semakin ketat. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut memaksa seluruh elemen masyarakat untuk berusaha mengembangkan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusianya untuk berpartisipasi dalam persaingan global.⁵

Proses pembelajaran yang baik perlu diawali dengan perencanaan yang matang dan menyeluruh. Perencanaan tersebut dapat dilihat dari aspek strategi, metode, bahan ajar, media pembelajaran, ataupun aspek lain yang mendukung proses pembelajaran. Penggunaan strategi, metode dan media

³ Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

⁴Faisal Azmi Bakhtiar, "Pengembangan Aplikasi Berbasis Multimedia pada Pembelajaran Tematik Kelas III Sekolah Dasar," *Mimbar Sekolah Dasar* 5, no. 1 (2018): 16.

⁵Ali Mudlofir dan Evi Fatimur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016).

pembelajaran yang tepat dapat menciptakan suatu proses pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.⁶ Kegiatan pembelajaran yang dilakukan tenaga pendidik membutuhkan alat bantu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Alat bantu tadi berupa media pembelajaran. Istilah media pembelajaran berdasarkan bahasa latin yaitu “*medius*” yang Secara harfiah berarti "tengah", mediator atau pendahuluan. Media merupakan manusia, bahan atau insiden yang membangun yang memungkinkan siswa dapat menguasai pengetahuan, keterampilan atau sikap. Hal ini dapat diambil kesimpulan bahwa pendidik, buku teks ajar dan lingkungan sekolah merupakan media. Lebih spesifiknya, makna media pada proses pembelajaran sering diartikan menjadi grafik, fotografi atau indera elektro yang menangkap, memproses, dan merekonstruksi informasi baik *visual* maupun verbal.⁷

Media pembelajaran adalah faktor yang penting dalam proses pembelajaran sekaligus sumber belajar yang dapat membantu guru memperluas wawasan peserta didik melalui berbagai jenis media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik dalam mempelajari hal-hal yang baru, sehingga pembelajaran bisa lebih mudah dimengerti.⁸ Media pembelajaran yang menarik dapat memancing minat peserta didik dalam proses pembelajaran dan bisa digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan mengajar. Fungsi dari media pembelajaran adalah untuk membantu

⁶Ni Nyoman Parwati, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2018).

⁷Ani Cahyadi, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur* (Serang: Laksita Indonesia, 2019).

⁸Nurul Hidayah dan Rifky Khumairo Ulva, “Pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran,” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 4, no. 1 (2017): 34–46.

mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik, media pembelajaran dapat melampaui kelas, media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi dalam pembelajaran, media dapat menanamkan konsep yang benar, kongkrit dan realistis.⁹

Pengetahuan dibidang informasi berbasis komputer saat ini telah berkembang pesat. Pemanfaatan teknologi informasi dalam pendidikan dapat digunakan sebagai media pendidikan, sumber informasi, dan sistem pembelajaran.¹⁰ Salah satu contoh pemanfaatan teknologi tersebut adalah penggunaan media video yang dapat membantu pendidik mempermudah, mendorong, dan mempercepat pembelajaran. Materi ajar yang mudah dipahami akan membuat siswa lebih tertarik, senang dan dapat meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran.¹¹ Pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran di kelas sebenarnya memiliki beberapa keunggulan. Pekerjaan siswa menjadi lebih cepat, mudah, dan menyenangkan melalui interaksi yang tercipta antara mereka dengan gambar, suara, warna, video, dan objek langsung.¹² Oleh karena itu, pembelajaran menggunakan media akan lebih efektif karena media mampu menyajikan inti materi dalam bentuk yang lebih kreatif, inovatif dan tidak membosankan, sehingga peserta didik akan lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran dikelas.

⁹Nizwardi Jalinus dan Ambiyar, *Media dan Sumber Belajar*(Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2016).

¹⁰Herman Zaini et al., "Covid-19 and Islamic Education in School: Searching for Alternative Learning Media," *Webology* 18, no. 1 (2021): 154–165.

¹¹Amir Hamzah et al., "Development Of Palembang Local Wisdom-Based Civic Education Teaching Subject In Elementary School," *JIP (Jurnal Ilmiah PGMI)* 7, no. 2 (2021): 43–50.

¹² Aquami, Muhamad Afandi, dan Andi Putra Sairi, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ict Menggunakan Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran IPA Mi/Sd," *journal AL-MUDARRIS* 2, no. 1 (2019): 53.

Keberadaan media atau alat bantu dalam belajar telah diakui memiliki kontribusi positif untuk pendidikan anak-anak. Akibatnya, penting bahwa media dibuat berdasarkan kebutuhan mereka, dan salah satu dasar tujuan pendidikan adalah meletakkan dasar-dasar kecerdasan, pengetahuan, berakhlak mulia budi pekerti, dan keterampilan untuk hidup mandiri.¹³ Peran media pembelajaran video dinilai mampu membantu pendidik dalam mencapai tujuan belajar di dalam kelas. Guru harus bisa melakukan inovasi pembelajaran seiring perubahan dan perkembangan teknologi baik dalam arti perangkat keras, perangkat lunak maupun teknologi lainnya dalam merencanakan media pembelajaran.¹⁴ Salah satu media pembelajaran video yang dapat dikembangkan oleh seorang pendidik ialah penggunaan aplikasi Canva. Canva merupakan aplikasi atau platform yang menyediakan banyak fitur dalam membantu mendesain sebuah media pembelajaran. Penggunaan media seperti halnya media video berbasis canva dapat menarik antusiasme belajar dikelas, karena belajar akan lebih bervariasi dan lebih menyenangkan dengan tampilan media berupa teks, gambar, audio maupun video.

Secara umum pelajaran sejarah sering dianggap pelajaran yang membosankan yang pada akhirnya dianggap tidak penting oleh para murid. Hal yang sering terjadi ialah guru mengajar dengan cara konvensional/tradisional dimana guru hanya berceramah sesuai isi buku

¹³ Tutut Handayani, Amir Hamzah, dan Dini Saskia, "Development of Modified Domino Card Learning Media in Social Science Subjects on the Material Types of Work for Grade Iii Students of Madrasah Ibtidaiyah," *Al-Bidayah : jurnal pendidikan dasar Islam* 13, no. 2 (2021): 367–382.

¹⁴ Dispi Riska, Muhamad Afandi, dan Mardiah Astuti, "Pengembangan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Swishmax Di Min 2 Palembang," *journal AL-MUDARRIS* 2, no. 2 (2019): 186.

paket kemudian memberi tugas kepada murid. Murid di dalam proses ini hanya pasif mendengarkan dan hampir tidak ada dialog. Akibatnya murid tidak pernah benar-benar memahami isi pelajaran sejarah. Idealnya, pembelajaran SKI tidak hanya memiliki proses penyampaian ilmu (*transfer of knowledge*), tetapi juga nilai pendidikan (*value education*). Pembelajaran juga sebaiknya bersifat menyenangkan yang dimaknai bahwa pembelajaran harus menarik bagi peserta didik sehingga anak akan merasa tertarik dan tertantang untuk mengikuti serangkaian pembelajaran.¹⁵

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) pada tingkat Madrasah Ibtidaiyah memiliki posisi yang strategis mengingat adanya *deislamisasi* dalam pendidikan sejarah di Indonesia, baik sejarah Indonesia maupun sejarah Islam. Sementara ini kurikulum sejarah nasional Indonesia malah memosisikan Islam sebagai biang masalah (*troublemaker*). Islam tidak pernah dilihat sebagai unsur pembangunan bangsa paling penting. Padahal peran Islam dan umat Islam sangat besar dalam memperjuangkan, mendirikan, mempertahankan, dan membangun NKRI. Pada saat yang sama kaum berpaham sekularisme-pluralisme-liberalisme justru dianggap pihak yang paling benar dan paling berhak atas Indonesia.¹⁶ Mata pelajaran SKI memiliki beberapa fungsi, antara lain: 1) mengenalkan peristiwa penting dalam sejarah Islam, 2) mengenalkan produk peradaban Islam sekaligus tokoh pelopornya, 3) menciptakan rasa bangga terhadap pencapaian

¹⁵ Muhamad Afandi, Rosa Fadhilah Sari, dan Kms. Mas'ud Ali, "Pengaruh Pemanfaatan Media Lingkungan Sebagai Sumber Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Madrasah Ibtidaiyah," *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School* 1, no. 2 (2020): 73–82.

¹⁶Tiar Anwar Bachtiar, *Sejarah Nasional Indonesia* (Bogor: Universitas Ibnu Khaldun Press, 2011).

peradaban Islam, dan 4) menanamkan nilai-nilai positif dari perjuangan Rasulullah Muhammad SAW, para Sahabat, dan para pelaku sejarah Islam lainnya.

Penelitian yang dapat dijadikan referensi dalam pemecahan masalah ini adalah penelitian dalam tesis Ahmad Daniyal Fanani tahun 2020 dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas 3 MI Manarul Islam Malang. Latar belakang dari penelitian ini karena kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dalam mata pelajaran SKI di tingkat Madrasah Ibtidaiyah sehingga belajar sejarah cenderung monoton dan membosankan. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa *videoscribe* yang terbukti positif meningkatkan semangat siswa dalam belajar sejarah kebudayaan islam.¹⁷ Berdasarkan hasil pra penelitian di MI Mujahidin Palembang diperoleh informasi bahwa selama proses belajar dan mengajar SKI seringkali guru tidak menggunakan media pembelajaran, dan hanya menggunakan metode konvensional seperti berceramah menceritakan apa yang ada didalam buku. Hal ini tentunya akan membuat proses belajar dan mengajar akan terasa lebih membosankan, karena tidak adanya interaksi yang aktif antara murid dan pendidik.

Berdasarkan uraian diatas, perlu dilakukannya penelitian mengenai media pembelajaran yang mampu menguatkan konsep peserta didik dalam memahami materi pelajaran, khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Video**

¹⁷Ahmad Danial Fanani, “*Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Kelas 3 MI Manarul Islam Malang*” (Universitas Muhammadiyah Malang, 2020).

Menggunakan Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran SKI di MI Mujahidin Palembang”.

B. Identifikasi Masalah

Dalam mewujudkan suatu keberhasilan proses belajar mengajar, guru dihadapkan pada berbagai masalah yang dapat menghambat tercapainya tujuan pembelajaran. Dari latar belakang masalah yang telah dirumuskan, masalah yang timbul dalam menghambat proses belajar mengajar dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Kurangnya kesadaran guru untuk menerapkan metode lain selain metode konvensional dalam proses belajar mengajar sehingga belajar terasa monoton dan tidak menarik.
2. Diperlukannya pengembangan media pembelajaran khususnya menggunakan canva dalam pembelajaran SKI ditingkatan Madrasah Ibtidaiyah.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, penelitian ini dibatasi pada masalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan aplikasi Canva.
2. Media pembelajaran berupa video.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya pada mata pelajaran SKI materi Isra Mi'raj di kelas IV MI Mujahidin Palembang.
4. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV MI Mujahidin Palembang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran video menggunakan canva pada pembelajaran SKI di MI Mujahidin Palembang?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran video menggunakan canva pada pembelajaran SKI di MI Mujahidin Palembang?
3. Bagaimana respon kepraktisan pendidik dan peserta didik dengan media pembelajaran video menggunakan canva pada pembelajaran SKI di MI Mujahidin Palembang?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas tujuan penelitian pengembangan ini adalah:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran video menggunakan canva pada pembelajaran SKI di MI Mujahidin Palembang.
2. Untuk mengetahui validitas penggunaan media pembelajaran video menggunakan canva pada pembelajaran SKI di MI Mujahidin Palembang.
3. Untuk mengetahui respon kepraktisan pendidik dan peserta didik terhadap media pembelajaran menggunakan canva pada pembelajaran SKI di MI Mujahidin Palembang.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan harapan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan referensi bagi peneliti selanjutnya yang berkaitan pada pelaksanaan pembelajaran SKI dengan menggunakan teknologi dan informasi khususnya pada media pembelajaran menggunakan canva di tingkat Madrasah Ibtidaiyah.

2. Manfaat Praktis

a. Peserta Didik

- 1) Kegiatan pembelajaran akan lebih menarik.
- 2) Peserta didik dapat lebih mudah mengingat setiap materi yang diajarkan.
- 3) Meningkatkan pemahaman peserta didik khususnya pada materi Isra Mi'raj di MI Mujahidin Palembang.

b. Guru

- 1) Sebagai bahan ajar pegangan dan pendamping yang bisa digunakan dalam menyampaikan materi pelajaran SKI.
- 2) Meningkatkan produktivitas dalam pembelajaran,
- 3) Sebagai acuan dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

c. Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi sekolah dalam pengembangan media pembelajaran inovatif dan

juga memberikan manfaat dalam usaha sekolah untuk memperbaiki proses pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik khususnya pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

d. Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi sumber referensi atau rujukan dalam mengembangkan media pembelajaran menggunakan canva pada pelajaran sejarah kebudayaan islam di Madrasah Ibtidaiyah.

G. Tinjauan Pustaka

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu dan dianggap relevan sebagai sumber rujukan dan dapat menggambarkan relevansi serta perbedaan dengan penelitian peneliti sebagai berikut.

Pertama, Asminar Siregar tahun 2021, penelitian ini berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Sistem Persamaan Linier Satu Variabel (SPLSV) Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMP SWASTA IRA Medan*. Tujuan penelitian ini untuk melihat kelayakan dan keefektifan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pelajaran matematika. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research & Development*). Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa media yang kembangkan menggunakan canva layak digunakan dalam pembelajaran di dalam kelas dan mampu meningkatkan

hasil belajar siswa. Dari hasil penilaian dari dua validator didapat nilai skor rata-rata sebesar 84,5% dengan kategori sangat baik/valid.¹⁸

Berdasarkan penelitian tersebut, adapun persamaannya yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian pengembangan dengan memakai model pengembangan ADDIE. Sedangkan perbedaannya adalah peneliti menggunakan mengembangkan media pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam di tingkat sekolah dasar sedangkan penelitian sebelumnya mengembangkan media pada mata pelajaran matematika tingkat sekolah menengah pertama.

Kedua, Mia Fitriani tahun 2015, penelitian yang berjudul *Pengembangan Media Ajar Berbasis Multimedia Articulate Storyline Sejarah Kebudayaan Islam Materi Khulafaur Rasyidin Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Sunan Kalijaga Malang*. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran dan melihat kelayakan serta keefektifan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pelajaran sejarah kebudayaan islam. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research & Development*). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia yang dikembangkan valid dan layak digunakan dalam kelas dengan mendapatkan nilai rata-rata 4,0 dari uji validator ahli.¹⁹

¹⁸ Asminar Siregar. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Sistem Persamaan Linier Satu Variabel (SPLSV) Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMP SWASTA IRA Medan*, Skripsi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, 2021.

¹⁹ Mia Fitriani, *Pengembangan Media Ajar Berbasis Multimedia Articulate Storyline Sejarah Kebudayaan Islam Materi Khulafaur Rasyidin Kelas VII Madrasah Tsawiyah Sunan Kalijaga Malang*, Skripsi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2015.

Persamaan dengan penelitian sebelumnya yaitu sama-sama menerapkan model penelitian *Research & Development (R&D)* yaitu mengembangkan media pada pembelajaran sejarah kebudayaan islam. Adapun perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian peneliti yaitu penelitian sebelumnya menggunakan penelitian pengembangan model borg and gall, media berbasis *articulate sroryline* dan media ajar yang dikembangkan untuk tingkatan madrasah tsanawiyah, sedangkan penelitian peneliti menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE, media berbasis canva dan bahan ajar ditujukan untuk tingkat madrasah ibtidaiyah.

Ketiga, Mardita Putri Fauziah dan Mimin Ninawati tahun 2022, penelitian ini berjudul *Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media audio visual (video) animasi berbasis Doratoon materi hak dan penggunaan sumber energi mata pelajaran PPKN. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media video yang dikembangkan valid dengan kelayakan produk dari hasil validasi oleh ahli materi memperoleh skor dengan persentase sebesar 97% dan validasi oleh ahli media dengan skor persentase 81% dengan kategori sangat baik.

Penelitian ini termasuk dalam penelitian dan pengembangan (R&D) dan menggunakan model 4-D yang melalui empat tahapan yaitu: pendefisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*),

penyebaran (*Dissiminate*). Sedangkan penelitian peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE²⁰.

Keempat, Farida Hasan Rahmaibu penelitian skripsi tahun 2016 yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Dengan Menggunakan Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Studi Kasus: SDI Al Madina Semarang*. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan Adobe Flash pada materi Globalisasi mata pelajaran PKn dan mencari perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah memakai media pembelajaran. Dari penelitian ini dihasilkan bahwa penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar dikelas berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.²¹

Persamaan dengan penelitian sebelumnya yaitu sama-sama menerapkan penelitian pengembangan pada siswa tingkat SD/MI. Adapun perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian peneliti yaitu penelitian sebelumnya menerapkan penelitian pengembangan menggunakan multimedia berupa *Adobe Flash* pada mata pelajaran PKn, sedangkan penelitian peneliti menerapkan penelitian pengembangan menggunakan aplikasi Canva pada mata pelajaran SKI. Selain itu penelitian sebelumnya menggunakan model pengembangan menurut model Waterfall, meliputi *analysis* (analisis kebutuhan), *design* (desain), *implementation*

²⁰ Mardita Putri Fauziah dan Mimin Ninawati, "Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 6505–6513.

²¹ Farida Hasan Rahmaibu, "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn," *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 2016, <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreatif/article/view/9362>.

(implementasi), dan *testing* (pengujian). Sedangkan peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE.

Kelima, Ahmad Daniyal Fanani penelitian tesis tahun 2020 yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Kelas 3 MI Manarul Islam Malang*. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan dan mengembangkan animasi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas 3 MI Manarul Islam Malang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan model sugiyono yang datanya diambil dari observasi, wawancara, dan kuesioner di kelas 3 MI Manarul Islam Malang. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang didesain menggunakan *software Video Scribe* terbukti positif pada semangat belajar murid yang terlihat dari meningkatnya hasil belajar.²²

Persamaan dengan penelitian sebelumnya ialah sama-sama mengembangkan media pembelajaran di tingkat madrasah ibtidaiyah pada fokus mata pelajaran sejarah kebudayaan islam. Sedangkan perbedaanya penelitian peneliti menerapkan model pengembangan ADDIE sedangkan penelitian sebelumnya menerapkan model pengembangan sugiyono, selain itu tingkat kelas dan fokus materi yang di teliti juga berbeda.

²² Danial Fanani, "Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Kelas 3 MI Manarul Islam Malang."