ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Artificial Intelligence* (AI) di Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik di MAN 1 Kota Kediri" ditulis oleh Ari Wijaya (NIM 1860201222166), mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Pembimbing Dr. Mohammad Ja'far Ashodiq, M.Pd.I.

Kata Kunci: *Artificial Intelligence*, Canva, Media Pembelajaran, Sejarah Kebudayaan Islam

Latar belakang penelitian ini adalah perkembangan teknologi di era *Society* 5.0, di mana pendidikan memiliki peran penting dalam menyiapkan individu agar mampu beradaptasi, termasuk melalui inovasi media pembelajaran. Meskipun sistem pembelajaran telah mengalami berbagai perubahan, praktik di lapangan pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam karena masih cenderung konvensional dan monoton, seperti dominasi metode ceramah, kurangnya interaksi aktif, serta minimnya penggunaan media yang menarik. Di samping itu, rendahnya minat dan hasil belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menjadi permasalahan bagi pendidik dalam mengoptimalkan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI dapat menjadi alternatif solusi untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk 1) mendeskripsikan proses pengembangan produk media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *Artificial Intelligence* (AI) pada aplikasi Canva di MAN 1 Kota Kediri 2) mendeskripsikan validasi produk media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *Artificial Intelligence* (AI) pada aplikasi Canva di MAN 1 Kota Kediri 3) mendeskripsikan efektivitas produk media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *Artificial Intelligence* (AI) pada aplikasi Canva dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa MAN 1 Kota Kediri.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Kegiatan penelitian dilaksanakan di MAN 1 Kota Kediri pada peserta didik kelas X. Instrumen yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, angket, serta tes berupa *pretest* dan *posttest*. Teknik analisis data yang diterapkan mencakup skala *Likert*, analisis deskriptif, serta uji *N-Gain*. Subjek dalam uji coba penelitian terdiri atas 15 peserta didik kelas X-M sebagai kelompok uji coba skala kecil, 25 peserta didik kelas X-J dan 30 peserta didik kelas X-L sebagai kelompok kelas eksperimen, serta 30 peserta didik kelas X-N sebagai kelompok kelas kontrol.

Hasil penelitian menujukkan : 1) Proses pengembangan Media : AI Canva dikembangkan melalui tahapan analisis kebutuhan, karakteristik peserta didik, perumusan tujuan pembelajaran, desain media, pengembangan konten, validasi, serta uji skala kecil. 2) Kelayakan Media : Validasi oleh ahli media menghasilkan rata-rata persentase 94%, ahli materi 91%, dan guru mata pelajaran dengan rata-rata persentase 96%, ketiganya termasuk dalam kategori "sangat layak digunakan". Angket respon peserta didik menunjukkan persentase kevalidan tinggi pada kelas X-M (87%), X-J

(86%), dan X-L (87%). 3) Efektivitas Media: Skor rata-rata minat belajar peserta didik X-J (74%) dan X-L (75%) meningkat menjadi 81% dan 86% sehingga masuk dalam interval (minat belajar ≥ 76%) dengan kategori sangat tinggi. Nilai rata-rata *pretest* siswa di kelas X-J (73,80) dan X-L (79,00) meningkat pada *posttest* menjadi 95,00 dan 96,83. Uji *N-Gain* menunjukkan peningkatan efektivitas pembelajaran dengan rata-rata 0,77 pada X-J dan 0,85 pada X-L, yang dikategorikan sebagai tinggi (≥ 0,7) dan efektif (> 76%). Adapun efektivitas tanpa menggunakan media pada kelas kontrol, skor rata-rata minat belajar peserta didik X-N 76% menjadi 73% sehingga masuk dalam interval (51% ≤ minat belajar ≤ 76%) dengan kategori cukup tinggi. Nilai rata-rata *pretest* siswa di kelas X-N 77,83 meningkat pada *posttest* menjadi 89,50. Uji *N-Gain* menunjukkan peningkatan efektivitas pembelajaran dengan rata-rata 0,43 pada X-N, yang dikategorikan sebagai sedang (0,30 ≤ *N-Gain* < 0,70) dan kurang efektif (55 < *N-Gain* ≥ 75). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis AI Canva yang dikembangkan terbukti efektif dalam meningkatkan minat sekaligus hasil belajar peserta didik, terutama pada materi Daulah Umayyah. Temuan tersebut diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengembangan media pembelajaran sejenis, baik untuk materi yang berbeda maupun untuk diterapkan pada berbagai jenjang pendidikan lainnya.

ABSTRACT

This thesis, entitled "The Development of Artificial Intelligence (AI)-Based Learning Media Using Canva in the Subject of Islamic Cultural History to Improve Students' Interest and Learning Outcomes (A Case Study at MAN 1 Kediri City)", was written by Ari Wijaya (Student ID: 1860201222166), Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, under the supervision of Dr. Mohammad Ja'far Ashodiq, M.Pd.I.

Keywords: *Artificial Intelligence, Canva, Islamic Cultural History, Learning Media*

This research is motivated by technological advancements in the Society 5.0 era, where education plays a crucial role in preparing individuals to adapt, including through innovation in learning media. Although the education system has undergone various changes, classroom practices in Islamic Cultural History learning still tend to be conventional and monotonous, characterized by the dominance of lecture methods, limited active interaction, and minimal use of engaging media. In addition, the low level of students' interest and learning outcomes, particularly in Islamic Cultural History, poses a challenge for educators in achieving optimal learning objectives. Therefore, the use of interactive AI-based learning media through Canva can serve as an alternative solution to improve students' interest and learning outcomes.

This study aims to: (1) identify and describe the process of developing AI-based learning media using Canva for Islamic Cultural History at MAN 1 Kediri City; (2) determine and describe the validation of the developed media; and (3) analyze the effectiveness of the AI-based Canva learning media in improving students' interest and learning outcomes.

This research employs a Research and Development (R&D) approach based on the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The study was conducted with Grade X students at MAN 1 Kediri City. The research instruments included observation, interviews, documentation, questionnaires, and tests (pre-test and post-test). Data analysis techniques involved Likert scale analysis, descriptive analysis, and N-Gain testing. The trial subjects consisted of 15 students from class X-M (small-scale trial), 25 students from class X-J (experimental class), 30 students from class X-L (experimental class), and 30 students from class X-N (control class).

The results of the study indicate that: (1) Development Process: The AI-based Canva learning media was developed through stages of needs analysis, identification of student characteristics, formulation of learning objectives, media design, content development, validation, and small-scale trials. (2) Feasibility: Validation results showed an average score of 94% from media experts, 91% from subject-matter experts, and 96% from teachers, all categorized as "highly feasible". Student responses also indicated high validity levels, with percentages of 87% (X-M), 86% (X-J), and 87% (X-L). (3) Effectiveness: Students' learning interest in classes X-J (74%) and X-L (75%) increased to 81% and 86%, respectively, categorized as very high (learning interest ≥ 76%). The average pre-test scores in X-J (73.80) and X-L (79.00) increased to 95.00 and 96.83 in the post-test. N-Gain results showed high

effectiveness, with scores of 0.77 (X-J) and 0.85 (X-L). In contrast, the control class (X-N) without the use of the media showed a decrease in learning interest from 76% to 73% moderately high category (51% ≤ learning interest ≤ 76%). The average pre-test score in X-N (77.83) increased to 89.50 in the post-test, with an N-Gain score of 0.43, categorized as moderate and fairly effective (55 < N-Gain ≥ 75). The findings demonstrate that the developed AI-based Canva learning media is effective in improving students' interest and learning outcomes, particularly in the topic of the Umayyad Caliphate. These results are expected to serve as a reference for developing similar learning media for other subjects and educational levels.

الملخص

الأطروحة بعنوان تطوير وسائط التعلّم القائمة على الذكاء الاصطناعي (AI) في تطبيق كانفا في مادة تاريخ الثقافة الإسلامية في تنمية اهتمام ونتائج تعلّم الطلبة في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى بمدينة كديري كتبها: آري ويجايا رقم القيد: ١٨٦٠٢٠١٢٢٢١٦٦ برنامج الدراسة: التربية الإسلامية كلية التربية وعلوم التدريس الجامعة الإسلامية الحكومية السيد علي رحمة الله تولونج اجونج المشرف: الأستاذ محمد جعفر عاشديق.

الكلمات الرئيسية: وسائط التعلّم، الذكاء الاصطناعي، كانفا، تاريخ الثقافة الإسلامية

ينطلق هذا البحث من التطوّر التكنولوجي في العصر الحاضر، حيث يؤدّي التعليم دورًا مهمًّا في إعداد الأفراد ليكونوا قادرين على التكيّف، وذلك من خلال الابتكار في وسائل التعلّم. وعلى الرغم من أنّ نظام التعلّم قد شهد تغيّرات متعدّدة، فإنّ الممارسات الميدانية في تدريس مادة تاريخ الثقافة الإسلامية لا تزال تميل إلى الطابع التقليدي والرتيب، مثل هيمنة أسلوب المحاضرة، وقِلّة التفاعل النشط، وضعف استخدام وسائل التعلّم الجذّابة إضافةً إلى ذلك، يُعدّ انخفاض مستوى اهتمام المتعلّمين ونتائج تعلّمهم، ولا سيما في مادة تاريخ الثقافة الإسلامية، مشكلةً تواجه المعلّمين في تحقيق أهداف التعلّم على النحو الأمثل. ولذلك، فإنّ استخدام وسائل تعلّم تفاعلية قائمة على الذكاء الاصطناعي في تطبيق كانفا يمكن أن يكون بديلًا مناسبًا للإسهام في رفع مستوى اهتمام المتعلّمين وتحسين نتائج تعلّمهم.

يهدف هذا البحث إلى ما يأتي التعرّف على عملية تطوير منتج وسائط التعلّم لمادة تاريخ الثقافة الإسلامية القائمة على الذكاء الاصطناعي في تطبيق كانفا بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى بمدينة كديري ووصفها، والتعرّف على مدى صلاحية (تحكيم) منتج وسائط التعلّم لمادة تاريخ الثقافة الإسلامية القائمة على الذكاء الاصطناعي في تطبيق كانفا بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى بمدينة كديري ووصفها، والتعرّف على فعالية منتج وسائط التعلّم لمادة تاريخ الثقافة الإسلامية القائمة على الذكاء الاصطناعي في تطبيق كانفا في تنمية اهتمام الطلبة وتحسين نتائج تعلّمهم بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى بمدينة كديري ووصفها.

نوعُ البحثِ المستخدمِ في هذا البحث هو البحثُ والتطويرُ بالاستناد إلى نموذج التطوير ويتكوّن هذا النموذج من خمس مراحل، وهي: التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقويم. وقد أُجري هذا البحث في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى بمدينة كديري للصف العاشر. أمّا أدواتُ البحث المستخدمة فهي: الملاحظة، والمقابلة، والتوثيق، والاستبانة، والاختبار (الاختبار القبلي والاختبار البعدي).

وأمّا تقنياتُ تحليل البيانات فتعتمد على مقياس ليكرت، والتحليل الوصفي، واختبار. وأفرادُ عيّنة التجربة في هذا البحث هم : ١٥ طالبًا من الصف العاشرم فصل التجربة على نطاقٍ صغير و ٢٥ طالبًا من الصف العاشرجَ الفصل التجريبي و ٣٠ طالبًا من الصف العاشرل الفصل التجريبي و ٣٠ طالبًا من الصف العاشرن الفصل الضابط.

أظهرت نتائجُ البحث ما يأتي: عمليةُ تطوير الوسيلة: تمّ تطوير وسائط التعلّم القائمة على الذكاء الاصطناعي في تطبيق كانفا من خلال مراحل تحليل الاحتياجات، وخصائص المتعلّمين، وصياغة أهداف التعلّم، وتصميم الوسيلة، وتطوير المحتوى، والتحكيم، ثمّ إجراء التجربة على نطاقٍ صغير. صلاحيةُ الوسيلة: أسفرت عمليةُ التحكيم من قِبَل خبير الوسائل عن متوسّط نسبة قدرها ٩٤٪، ومن قِبَل خبير المادة ٩١٪، ومن قِبَل معلّم المادة بمتوسّط ٩٦٪، وجميعها تندرج ضمن فئة «صالحة جدًّا للاستخدام». وأظهرت استبانة استجابات المتعلّمين نسبةَ صلاحيةٍ مرتفعة في الصف العاشر (M) بلغت ٨٧٪، وفي الصف العاشر (J) ٨٦٪، وفي الصف العاشر (L) ٨٧٪ .فعاليةُ الوسيلة: ارتفع متوسّط درجات اهتمام المتعلّمين في الصف العاشر (J) من ٧٤٪ وفي الصف العاشر (L) من ٧٥٪ إلى ٨١٪ و٨٦٪، ممّا يضعها ضمن المجال (≤ ٧٦٪) بفئة «مرتفعة جدًّا». كما ارتفع متوسّط درجات الاختبار القبلي للطلبة في الصف العاشر (J) من (٧٤،٦٠) وفي الصف العاشر (L) من (٧٩،٠٠) إلى (٩٥،٠٠) و(٩٦،٨٣) في الاختبار البعدي. وأظهر اختبار (N-Gain) تحسّنًا في فعالية التعلّم بمتوسّط (٠،٧٧) في الصف العاشر (J) و(٠،٨٥) في الصف العاشر(L) ، وهو ما يُصنّف ضمن الفئة العالية (≤ ٠،٧) وفعّال (< ٧٦٪). أمّا فعالية التعلّم دون استخدام الوسيلة في الصف الضابط، فقد انخفض متوسّط درجات اهتمام المتعلّمين في الصف العاشر (N) من ٧٦٪ إلى ٧٣٪، ممّا يضعه ضمن المجال (٥١٪ ≤ الاهتمام ≤ ٧٦٪) بفئة «متوسّطة الارتفاع». كما ارتفع متوسّط درجات الاختبار القبلي للطلبة في الصف العاشر (N)من (٧٧،٨٣) إلى (٨٩،٥٠) في الاختبار البعدي. وأظهر اختبار (N-Gain) تحسّنًا في فعالية التعلّم بمتوسّط (٠،٤٣) في الصف العاشر(N) ، وهو ما يُصنّف ضمن الفئة المتوسّطة) ٠،٣٠-N ≤ ٠،٧٠N-Gain < (وفعّال بدرجةٍ متوسّطة) ٥٥ ≤ N-Gain < ٧٥ .(وتدلّ نتائجُ البحث على أنّ وسائط التعلّم المعتمدة على الذكاء الاصطناعي في تطبيق كانفا التي تمّ تطويرها فعّالة في تنمية اهتمام الطلبة وتحسين نتائج تعلّمهم، ولا سيّما في مادة الدولة الأموية. ويُؤمَل أن تكون هذه النتائج مرجعًا في تطوير وسائط تعلّم مماثلة لموضوعاتٍ أخرى ولمراحل تعليمية مختلفة.