

Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Aplikasi *Canva* pada Materi Adab Kepada Sesama Manusia di Kelas IX MTsN Kota Palopo

Shuci Aulya Frikas¹, Nurdin K², Muh. Yamin³, Hera Nasruddin⁴,
Alauddin⁵, M. Zuljalal Hamdany⁶.

¹²³⁴⁵⁶Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo, Indonesia.

¹shucifrikas@gmail.com, ²nurdink@iainpalopo.ac.id, ³muhammadyamin@iainpalopo.ac.id,
⁴heranasruddinoo@gmail.com, ⁵drs_alauddin@iainpalopo.ac.id,
⁶muhammadzuljalal@iainpalopo.ac.id

Abstrak

Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi *Canva* Pada Materi Adab Kepada Saudara, Teman dan Tetangga di Kelas IX MTsN Kota Palopo. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas dan praktikalitas media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Canva*. Penelitian ini dilakukan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IX MTsN Kota Palopo tahun ajaran 2023/2024. Teknik pengumpulan data yang digunakan lembar angket validasi uji validitas dan lembar angket uji praktikalitas. Adapun teknik analisis datanya adalah teknik analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Hasil penelitian ini berdasarkan penilaian pada angket uji validasi ahli media memperoleh nilai 86,15% pada kategori “sangat valid”. Hasil uji validasi ahli materi/isi I dan II memperoleh nilai 93% pada kategori “sangat valid”. Berdasarkan hasil uji validasi keduanya memperoleh nilai rata-rata 91%. Adapun hasil uji praktikalitas oleh guru mata pelajaran Akidah Akhlak memperoleh nilai 95% pada kategori “sangat praktis” dan praktikalitas oleh siswa memperoleh nilai 92,5% pada kategori “sangat praktis”. Berdasarkan hasil uji praktikalitas yang dilakukan keduanya memperoleh rata-ratanya 93% pada kategori “sangat praktis”. Sehingga media pembelajaran video berbasis aplikasi *Canva* pada materi adab kepada saudara, teman dan tetangga sangat valid dan praktis digunakan didalam pembelajaran.

Kata-kata Kunci: *Media Pembelajaran, Video Animasi, Aplikasi Canva, Adab Kepada Sesama Manusia.*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi pada masa kini sangat berkembang secara pesat. Teknologi ini dapat berpengaruh dalam berbagai hal, salah satunya dalam bidang pendidikan. Teknologi merupakan salah satu cara untuk meningkatkan mutu pendidikan, akan tetapi masih banyak guru yang belum optimal dalam penggunaan teknologi. Berdasarkan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2006 mengatakan salah satu komponen penyusunan RPP adalah harus membuat media pembelajaran yang berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran. Sehingga perlu adanya media pembelajaran yang menarik untuk memenuhi kebutuhan siswa tersebut (Kemendikbud, Peraturan Menteri Pendidikan). Media pembelajaran merupakan sarana untuk memudahkan untuk menyampaikan

<https://p3i.my.id/index.php/refleksi>

pembelajaran. Dalam proses pembelajaran sangat membutuhkan media pembelajaran untuk meningkatkan minat serta mencapai tujuan pembelajaran. Artinya proses pembelajaran akan terjadi apabila ada komunikasi antara guru dengan siswa.

Sesuai hasil pengamatan di kelas IX MTsN Kota Palopo, peneliti menemukan permasalahan yakni siswa mudah jenuh saat proses pembelajaran berlangsung. Dalam penelitian ini, materi yang akan dikembangkan adalah materi adab kepada saudara, teman dan tetangga. Materi ini merupakan materi pada mata pelajaran akidah akhlak. Akidah akhlak adalah mata pelajaran yang diajarkan disekolah Madrasah. Dalam mata pelajaran akidah akhlak yang diajarkan khususnya dikelas IX MTsN Kota Palopo, guru dan siswa menggunakan buku paket dan juga menggunakan media *power point*. Meskipun guru menggunakan media *power point* siswa tetap merasa jenuh. Hal itu dikarenakan, zaman sekarang siswa lebih sering berinteraksi dengan teknologi canggih seperti *handphone*, laptop dan komputer. Untuk mengatasi hal tersebut perlu adanya pemanfaatan teknologi, dan guru perlu melakukan perubahan dan harus lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran yang cocok untuk digunakan guru adalah media pembelajaran video animasi.

Video animasi merupakan jenis media audio visual yang terdapat gerakan dan suara (Relis Agustien et al., 2018). Sedangkan video animasi dapat memberikan objek yang dapat bergerak dan mengubah bentuk, ukuran dan warna (Nurmalasari, 2019). Produk media pembelajaran video animasi dapat dirancang menggunakan aplikasi *Canva*. Aplikasi *Canva* merupakan program desain *online* yang mudah digunakan sehingga dapat mempermudah guru dalam membuat media pembelajaran yang diinginkan. Pada aplikasi ini menyediakan bermacam peralatan diantaranya presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, infografis, spanduk, dan memutar video dan lain sebagainya (Irsan et al., 2021).

Dalam penelitian sebelumnya oleh (Putri et al., 2022) dimana dalam kajiannya bahwa media pembelajaran video animasi membantu siswa dalam memahami materi yang abstrak menjadi lebih konkret, membangkitkan semangat belajar siswa, lebih aktif dan kritis sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam penelitian lainnya (Kurniawan et al., 2018) bahwa media pembelajaran, guru terbantu ketika menyampaikan materi dan suasana belajar tidak monoton, serta membantu siswa dengan memahami materi dengan mudah.

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas, bahwa kami tertarik untuk meneliti permasalahan tersebut dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi *Canva* Pada Materi Adab Kepada Saudara, Teman dan Tetangga di Kelas IX MTsN Kota Palopo". Tujuan dari penelitian ini yaitu mengembangkan video animasi untuk mengetahui validitas dan praktikalitas produk. Berdasarkan latar belakang maka rumusan masalah penelitian ini yaitu: (1) Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Canva* pada materi adab kepada saudara, teman dan tetangga? (2) Bagaimana validitas media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Canva* pada materi adab kepada saudara, teman dan tetangga? dan (3) Bagaimana praktikalitas media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Canva* pada materi adab kepada saudara, teman dan tetangga?

Metode

Pada Penelitian ini, metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang dipakai dalam penelitian ini adalah model ADDIE dari Robert dalam (Sugiyono, 2019), yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Produk yang dibuat serta dihasilkan pada penelitian ini yaitu media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Canva*. Subjek penenlitian pengembangan ini adalah siswa kelas IX di MTsN Kota Palopo semester 1/ganjil tahun ajaran 2023/2024 sebanyak 30 orang siswa.

Kemudian teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini dibagi menjadi 4 teknik yaitu: 1) Teknik observasi, pada teknik ini dilakukan untuk mengumpulkan data dari segala aktivitas siswa selama pembelajaran di MTsN Kota Palopo. 2) Teknik wawancara, teknik ini dilakukan untuk mengetahui informasi dan permasalahan yang dialami guru selama proses pembelajaran. 3) Teknik metode angket, teknik ini digunakan dengan mengumpulkan data terkait produk yang telah dibuat melalui lembar validasi dan lembar praktikalitas. 4) Teknik dokumentasi, teknik ini dilakukan dengan mencatat dan mengabadikan setiap hal-hal penting selama penelitian.

Metode terakhir adalah teknik analisis data. Teknik yang digunakan yakni teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif dilakukan dengan mengumpulksn data yang diperoleh dari lembar uji validasi dan lembar uji praktikalitas yang dinilai oleh dosen ahli media dan ahli materi, guru dan siswa. Sedangkan analisis data kualitatif dilakukan dengan mengumpulkan data dari kritikan dan saran yang diberikan oleh validator terhadap media pembelajaran yang telah dirancang. Kegiatan analisis data dengan memberikan lembar angket untuk diisi dengan tanda (✓) dengan skor penilaiain pada skala *likert*.

Table 1. Skala likert

Skor	Pilihan Jawaban Produk
1	Sangat Tidak Baik
2	Kurang Baik
3	Cukup Baik
4	Baik
5	Sangat Baik

Table 2. Kategori Penilaian Validitas

Interval	Kriteria
0% - 20%	Sangat Tidak Valid
21% - 40%	Tidak Valid
41% - 60%	Cukup Valid
61% - 80%	Valid
81% - 100%	Sangat Valid

Table 3. Kategori Penilaian Praktikalitas

Interval	Kriteria
0% - 20%	Sangat Tidak Valid
21% - 40%	Tidak Valid

41% - 60%	Cukup Valid
61% - 80%	Valid
81% - 100%	Sangat Valid

Adapun lembar uji validitas yang telah diisi oleh validator ahli media dan ahli materi ditentukan validasinya dengan rumus berdasarkan (Kriswanda Krishnapatria, 2019).

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentasi Kevaliditas

F = Jumlah skor hasil pengumpulan data

N = Skor maksimal

100% = Konstanta

Sedangkan lembar uji praktikalitas diisi oleh guru dan siswa terkait produk media pembelajaran dicari presentasinya dengan rumus berdasarkan (Doni Tri Putra Yanto, 2019).

$$\% \text{ Praktikalitas} = \frac{\text{Nilai total}}{\text{Nilai Maksimum}} \times 100\%$$

Hasil

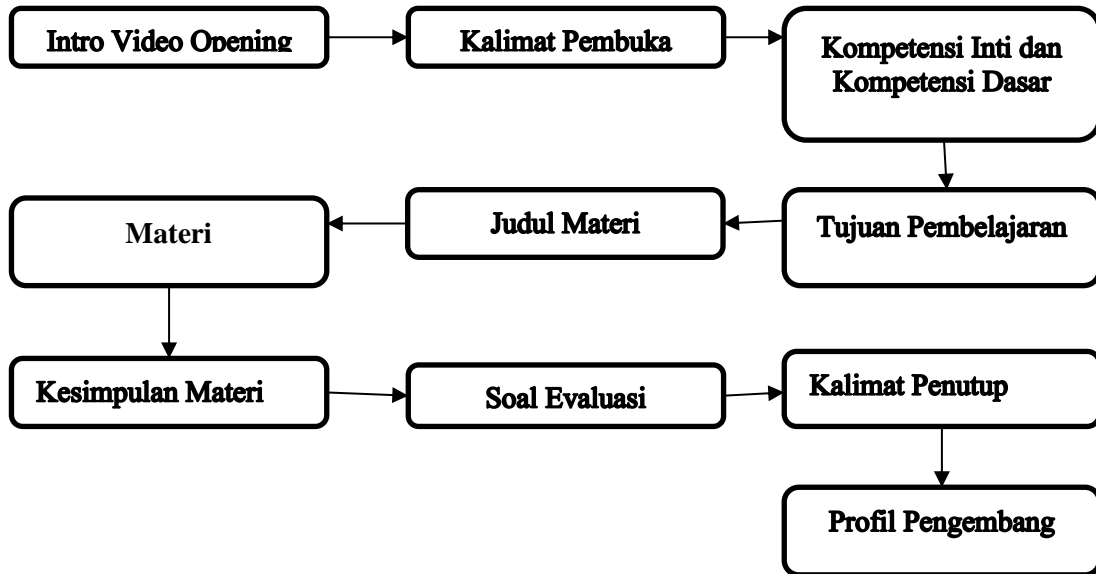
Tahap Analisis (Analysis)

Pada tahap ini dilakukan untuk memperoleh data maupun informasi mengenai permasalahan yang dijumpai oleh siswa serta mengetahui apa saja yang diperlukan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Tahap ini dibagi menjadi dua, yaitu: 1) Analisis kebutuhan, didapatkan data bahwa siswa sering merasa jenuh saat proses pembelajaran teruntuk materi adab kepada saudara, teman dan tetangga hanya berupa buku siswa dan penjelasan guru terhadap materi sehingga siswa jenuh dikarenakan sumber belajar yang kurang. 2) Analisis kurikulum, didapatkan informasi bahwa MTsN Kota Palopo menggunakan kurikulum 2013 dimana untuk materi adab kepada saudara, teman dan tetangga memiliki 4 kompetensi inti (KI), 4 kompetensi dasar (KD), serta 16 indikator pencapaian pembelajaran (IPK).

Untuk memecahkan permasalahan tersebut, jalan keluar yang mampu dilakukan oleh peneliti dengan merancang produk media pembelajaran yaitu media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Canva*.

Tahap Desain (Design)

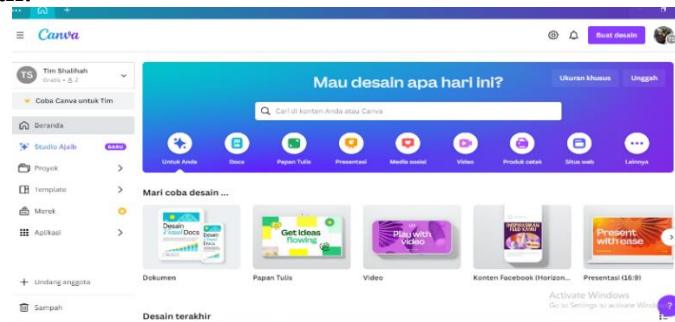
Kemudahan dan fleksibilitas yang ditawarkan aplikasi *Canva*, melalui desain media video animasi dapat dikembangkan dengan lebih efektif. Proses ini tergambar secara rinci dalam sebuah flowchart yang memberikan pandangan menyeluruh tentang tahapan pembuatan, mulai dari konsepsi hingga hasil akhir. Keunggulan *Canva* dalam menyediakan berbagai elemen desain, template, dan fitur kolaborasi membuatnya menjadi alat yang sangat berguna dalam menciptakan karya-karya visual yang menarik dan profesional. Desain media video animasi berbantuan aplikasi *canva* yang dikembangkan tergambar dalam bagan flowchart di bawah ini.



Gambar 1. Flowchart Pengembangan Media Berbasis Canva.

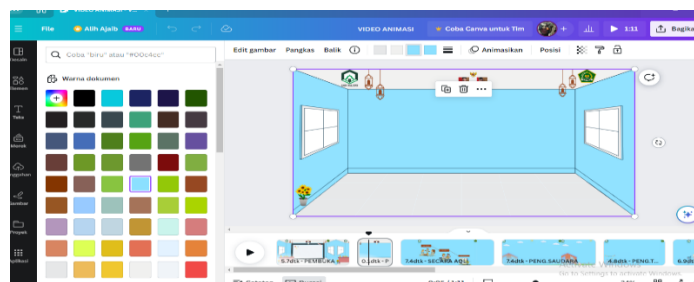
Tahap desain ini memerlukan aplikasi *Canva* untuk membuat produk media pembelajaran. Berikut penjelasan mengenai langkah-langkah pembuatan produk.

- Pertama, peneliti mendownload aplikasi *Canva* di *playstore* atau *google chrome* menggunakan *smarthpone*, laptop atau komputer. Selanjutnya melakukan pendaftaran melalui akun *email* atau *google*.
- Setelah mendaftar, peneliti memilih template untuk didesain menjadi media pembelajaran.



Gambar 2. Template Media Pembelajaran

- Selanjutnya, peneliti mengubah tampilan warna background sesuai yang diinginkan agar terlihat menari perhatian siswa.



Gambar 3. Pemilihan Warna.

- d. Kemudian, peneliti memasukkan video animasi guru yang akan menjelaskan materi kepada siswa. Video animasinya didownload dari *youtube* dengan link <https://youtu.be/n3Q1ElyfH78?si=aBRkFcOnVg2x68MM>. Kemudian diunggah kedalam aplikasi *Canva* dengan menghapus green screen nya.



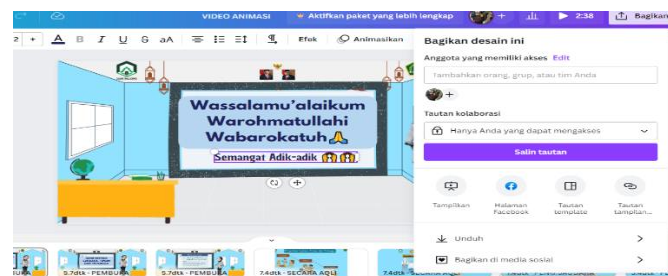
Gambar 4. Pembuka Materi Pembelajaran.

- e. Setelah semua video dan gambar animasi serta teks materi dimasukkan, peneliti melakukan rekaman suara untuk memberikan penjelasan materi agar lebih jelas. Setelah mengisi suara, peneliti memasukkan audio/musik agar video semakin menarik.



Gambar 5. Menambahkan Suara.

- f. Setelah semua selesai, video animasi pembelajaran siap diunduh dengan format mp4.



Gambar 6. Unduh Video.

Tahap Pengembangan (Development)

Tahap ini adalah tahap tindak lanjut dari hasil desain yang telah dibuat. Kemudian mengembangkan media pembelajaran tersebut menjadi desain yang siap diuji validasi. Berikut hasil tahapan pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Canva* pada materi adab kepada saudara, teman dan tetangga kelas IX di MTsN Kota Palopo:

a. Tampilan awal Media Pembelajaran

Tampilan awal ini ialah tampilan yang akan dijumpai saat memutar video animasi. Tampilan awal terdiri dari: salam, doa belajar, kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD) dan tujuan pembelajaran. seperti pada gambar dibawah ini.

b. Tampilan Materi Media Pembelajaran

Pada media ini, materi ditampilkan berupa teks, gambar dan video animasi yang menarik. Isi materi yaitu: 1) Pengertian saudara, teman dan tetangga, 2) Bentuk adab kepada saudara, teman dan tetangga, 3) Dalil berdadab kepada saudara, teman dan tetangga, 4) Hikmah berdadab kepada saudara, teman dan tetangga, dan 5) Kesimpulan atau rangkuman materi. Berikut tampilan materi.

c. Tampilan Penutup Media Pembelajaran

Penutup dalam hal ini ialah bagian setelah materi pembelajaran diantaranya; evaluasi materi, profile pengembang dan salam penutup.

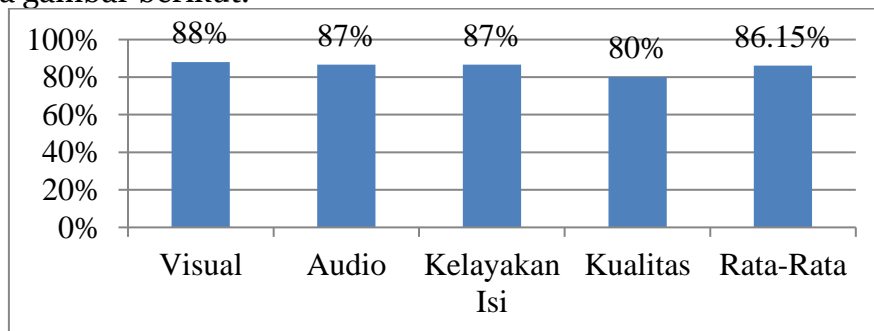
d. Validasi Media pembelajaran

Validasi dilakukan dengan mengujikan media pembelajaran ketiga validator yang terdiri dari 1 ahli media yaitu dosen IAIN Palopo yang kompeten dalam bidangnya yakni Ibu Nurfakhrunnisa S.Pd., M.Pd dan 2 ahli materi yaitu 1 dosen IAIN palopo Bapak Andi Arif Pameessangi, S.Pd.I., M.Pd. dan 1 guru mata pelajaran Ibu Nashirah, S.Pd.I., M.Pd.I. Berikut hasil validasi media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Canva* pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Validasi Ahli Media

No	Indikator/Aspek	Total Skor	Total Maks	(%)	Kriteria
1.	Visual	22	25	88%	Sangat valid
2.	Audio	13	15	87%	Sangat Valid
3.	Kelayakan Isi	13	15	87%	Sangat Valid
4.	Kualitas	8	10	80%	Sangat Valid
Total Aspek Keseluruhan		56	65	86,15%	Sangat Valid

Data hasil uji validasi ahli media kemudian disajikan dalam bentuk grafik batang pada gambar berikut.



Gambar 7. Hasil Uji Validasi Ahli Media.

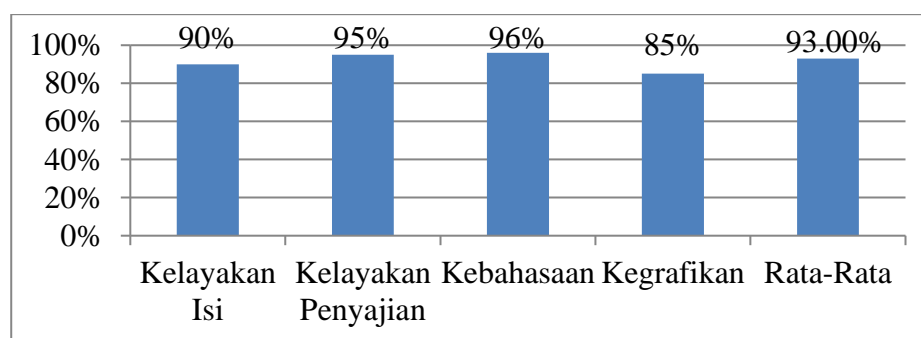
Berdasarkan tabel 4 dan gambar 7 menunjukkan bahwa produk media pembelajaran yang dikembangkan sudah baik dan dapat digunakan sebagai sumber belajar siswa. Hal ini berdasarkan nilai keseluruhan validasi yaitu 86,15% dengan kategori “sangat valid”.

Table 5. Hasil Uji Validasi Ahli Materi I dan II

No	Indikator/Aspek	Total Skor	Total Maks	(%)	Kriteria
1.	Kelayakan Isi	36	40	90%	Sangat valid
2.	Kelayakan	38	40	95%	Sangat Valid

Penyajian					
3.	Kebahasaan	48	50	96%	Sangat Valid
4.	Kegrafikan	17	20	85%	Sangat Valid
Total Aspek Keseluruhan		139	150	93%	Sangat Valid

Data hasil uji validasi ahli materi/isi I dan II kemudian disajikan dalam bentuk grafik batang pada gambar berikut.



Gambar 8. Hasil Uji Ahli Materi I dan II

Berdasarkan tabel 5 dan gambar 10 menunjukkan bahwa produk media pembelajaran dengan materi yang disajikan telah sesuai dengan kurikulum yang diterapkan disekolah. Hal ini berdasarkan nilai keseluruhan validasi ahli materi yaitu 93% dengan kategori “sangat valid”.

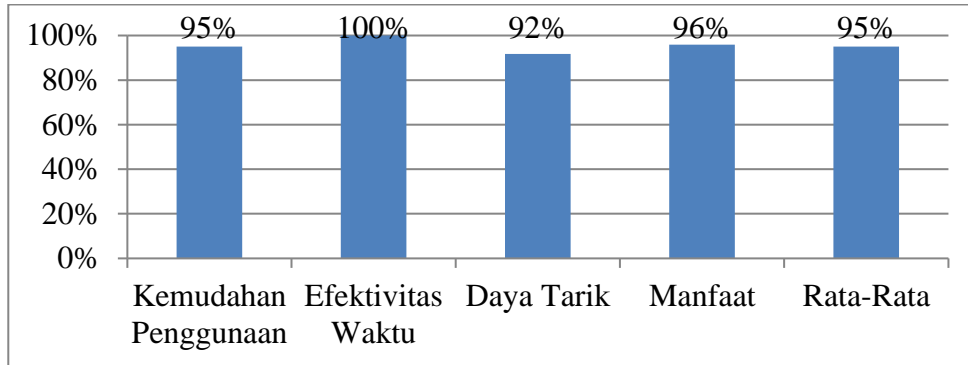
Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap ini ialah tahap dimana media pembelajaran yang sudah dikembangkan dan divalidasi maka diuji cobakan ke lapangan. Uji coba produk dilakukan kepada 1 orang guru mata pelajaran akidah akhlak dan 30 siswa di MTsN Kota Palopo. Tahap ini dilakukan untuk dengan memberikan lembar angket praktikalitas untuk menilai kepraktisan produk media pembelajaran yang telah dibuat. Adapun hasil uji praktikalitas seperti tabel dibawah ini.

Table 6. Hasil Uji Praktikalitas oleh Guru

No.	Indikator/Aspek	Total Skor	Total Maks	(%)	Kriteria
1.	Kemudahan Penggunaan	19	20	95%	Sangat Praktis
2.	Efektivitas Waktu	4	4	100%	Sangat Praktis
3.	Daya Tarik	11	12	92%	Sangat Praktis
4.	Manfaat	23	24	96%	Sangat Praktis
Total Aspek Keseluruhan		57	60	95%	Sangat Praktis

Data hasil uji praktikalitas guru kemudian disajikan dalam bentuk grafik batang pada gambar berikut.



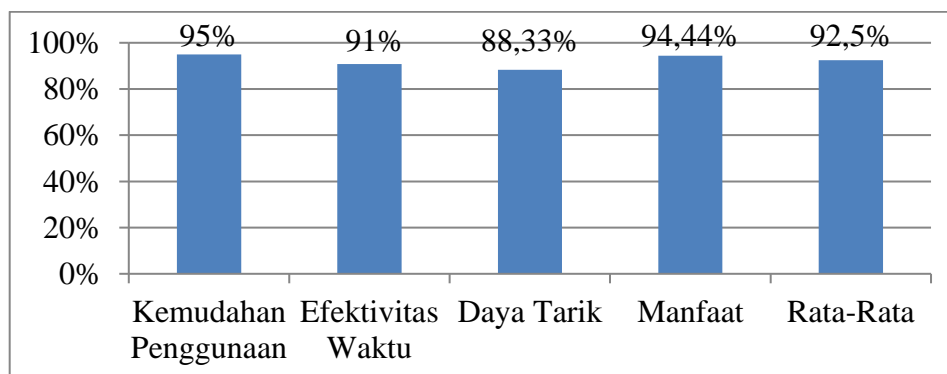
Gambar 9. Persentase Hasil Uji Praktikalitas Guru.

Berdasarkan tabel 6 dan gambar 9 menunjukkan bahwa secara keseluruhan memperoleh skor 57 dengan skor maksimal 60 memiliki persentase nilai sebesar 95% dengan kategori “sangat praktis”.

Table 7. Hasil Uji Praktikalitas oleh Siswa

No	Indikator/Aspek	Total Skor	Total Maks	(%)	Kriteria
1.	Kemudahan Penggunaan	342	360	95%	Sangat Praktis
2.	Efektivitas Waktu	109	120	91%	Sangat Praktis
3.	Daya Tarik	318	360	88,33%	Sangat Praktis
4.	Manfaat	341	360	94,44%	Sangat Praktis
Total Aspek Keseluruhan		1.110	1.200	92,5%	Sangat Praktis

Data hasil uji praktikalitas oleh siswa kemudian disajikan dalam bentuk grafik batang pada gambar berikut.



Gambar 10. Grafik Persentase Praktikalitas Siswa.

Berdasarkan tabel 7 dan gambar 10 menunjukkan bahwa keseluruhan aspek memperoleh skor 1.110 dengan skor maksimal 1.200 memiliki persentase nilai sebesar 92,5% dengan kategori “sangat praktis” untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran video animasi berbasis

aplikasi *Canva* pada materi adab kepada saudara, teman dan tetangga ini telah memenuhi kriteria kepraktisan dengan kategori “sangat praktis” oleh siswa dan guru.

Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi dalam model ADDIE dilakukan tiap proses pengembangan. Evaluasi perlu dilakukan untuk memberikan saran dan ide bagi peneliti dalam mengembangkan produk. Dengan melakukan evaluasi maka akan menghasilkan produk yang lebih baik dari sebelumnya.

Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Canva* pada materi adab kepada saudara, teman dan tetangga di kelas IX MTsN Kota Palopo. Pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Tahapan model ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu; 1) Analisis (*Analysis*), 2) Desain (*Design*), 3) Pengembangan (*Development*), 4) Implementasi (*Implementation*), dan 5) Evaluasi (*Evaluation*). Pengembangan media pembelajaran video animasi yang mengacu pada model ADDIE sangat efektif dan mampu membantu proses pembelajaran siswa dan guru. Selain itu, hasil penelitian dari (Anwarningsih & Ernawati, 2013 : Ariantiny et al., 2019) menyatakan bahwa media pembelajaran video animasi secara keseluruhan dan memperoleh persentase sangat baik.

Berdasarkan penilaian dari ahli media memperoleh jumlah skor 56 dengan skor maksimal 65 mendapatkan nilai sebesar 86,15% dengan kategori “Sangat Valid”. Sedangkan penilaian dari ahli materi, memperoleh jumlah skor 139 dengan skor maksimal 150 mendapatkan nilai sebesar 93% dengan kategori “Sangat Valid”. Dari hasil penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi sangat valid atau layak untuk diterapkan dilapangan. Media pembelajaran video animasi yang telah melalui proses uji validasi dan dikatakan valid diterapkan, selanjutnya diuji cobakan untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran video animasi. Uji coba dilakukan oleh 1 guru mata pelajaran akidah akhlak dan 30 orang siswa kelas IX di MTsN Kota Palopo. Pada akhir kegiatan uji coba, guru dan siswa pelajaran diberikan lembar angket uji praktikalitas berisi pertanyaan dengan pemberian tanda (✓) sesuai dari media yang telah ditampilkan. Hasil penilaian uji praktikalitas oleh guru memperoleh jumlah skor 57 dengan skor maksimal 60 mendapatkan nilai sebesar 95% dengan kategori “Sangat Praktis”. Sedangkan hasil penilaian oleh 30 orang siswa memperoleh jumlah skor 1.110 dengan skor maksimal 1.200 mendapatkan nilai sebesar 92,5% dengan kategori “Sangat Praktis”. Berdasarkan skor persentase yang diperoleh maka media pembelajaran dapat dikatakan valid dan praktis untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

Sebagai siswa pasti sangat membutuhkan strategi belajar yang menarik untuk mencapai hasil yang optimal. Dengan pemaparan materi yang dengan ilustrasi dan contoh yang dikemas dengan menarik juga dapat memudahkan melalui perpaduan gambar, teks, animasi, dan unsur interaksi dengan siswa menjadikan siswa terlibat aktif dan semakin termotivasi dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran tidak hanya dititik beratkan pada tujuan dan isi dari media pembelajaran tetapi perlu juga dipertimbangkan faktor-faktor lain yang berperan dalam penggunaan media pembelajaran seperti karakteristik siswa, model atau strategi pembelajaran, alokasi waktu, sarana dan prasarana, dan sebagainya.

Dengan memanfaatkan media pembelajaran video animasi dalam pembelajaran mampu mempermudah pemahaman serta memperkuat ingatan siswa dengan memahami materi dalam video animasi mengaitkan kegiatan yang ada dalam kehidupan sehari-hari siswa (Candra Dewi & Negara, 2021). Media pembelajaran video animasi ini didesain sedemikian rupa yang menampilkan tulisan/teks, gambar-gambar berwarna, audio (suara), dan animasi dalam satu kesatuan yang sehingga mampu memberikan warna baru untuk membantu siswa dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. (Kurniawan et al., 2017; Tegeh et al., 2019; Gae, N. A., Ganing, N.N & Kristiantari, M.G., 2021).

Temuan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar karena penyajiannya yang menarik (Ghita dan Zulherman, 2021). Temuan Penelitian lainnya juga mengatakan bahwa media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Riono dan Fauzi, 2022). Adapun kelebihan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Canva* yaitu media ini dapat dirancang diberbagai perangkat elektronik seperti pc, laptop, dan *smartphone*. Terdapat ilustrasi yang menarik dapat memudahkan siswa memahami materi dan sebagai fasilitator yang dapat membantu guru dan mendukung siswa untuk belajar mandiri baik disekolah maupun diluar sekolah. Implikasi penelitian ini yaitu media pembelajaran video animasi membangkitkan semangat siswa sehingga tidak jenuh didalam proses pembelajaran karena tampilan video animasi yang begitu menarik.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: (1) Proses pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Canva* pada materi adab kepada saudara, teman dan tetangga di kelas IX MTsN Kota Palopo dilakukan dengan menggunakan model *ADDIE* yang terdiri dari lima tahapan yaitu: Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), (4) Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). (2) Media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Canva* pada materi adab kepada saudara, teman dan tetangga dinyatakan valid untuk diterapkan dilapangan berdasarkan penilaian ketiga validator ahli yakni validator ahli media diperoleh persentase 86,15% dengan kategori “sangat valid”. Kemudian untuk persentasi validasi ahli materi/isi I dan II memperoleh nilai rata-rata 93% dengan kategori “sangat valid”. Dan untuk hasil uji validitas keduanya diperoleh rata-ratanya 91% yang berada pada kategori “sangat valid”. (3) Media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Canva* pada materi adab kepada saudara, teman dan tetangga dinyatakan praktis diterapkan dilapangan berdasarkan hasil oleh guru mata pelajaran akidah akhlak memperoleh nilai rata-rata 95% berada pada kategori “sangat praktis” dan rata-rata persentase respon siswa yaitu 92,5% dengan kategori “sangat praktis”. Kemudian hasil uji praktikalitas keduanya diperoleh nilai rata-ratanya 93% yang berada pada kategori “sangat praktis”.

Referensi

Anwarningsih , S.H & Ernawati, S. (2013). Development of Interactive Media for ICT Learning at Elementary School Based on Student Self Learning. *Journal of Education and Learning (Edulearn)*. 7(2), 121-128. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v7i2.226>.

- Ariantini, I. P. D., Sudtha, I. G. W., & Tegeh, I. M. (2019). Berbasis Microlearning pada Kelas III Sekolah Dasar Mutiara Singaraja Tahun Pelajaran 2018/2019. *EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*. 7(1), 23-32. <https://dx.doi.org/10.23887/jeu.v7i1.19973>.
- Aufa Id'ha Veranda Putri, Dedi Kuswandi, & Susilaningsih. (2022). Pengembangan Video Edukasi Kartun Animasi Materi Siklus Air untuk Memfasilitasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*. 3(4), 377-387. <https://doi.org/10.17977/um038v3i42020p377>.
- Candra Dewi, N. M., L., & Negara, I. A. G. O (2021). Pengembangan Media Video Animasi IPA pada Pokok Bahasan Sistem Pernapasan Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 122-130. <https://org/10.23887/jeu.v9i1.32501>.
- Doni Tri Putra Yanto. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*. 19(1), 75-82.
- Ghita Permata Puspita Sari & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar. *Jurnal Basicedu*. 5(4), 2385-2394 <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>.
- Irsan, Andy Lely Nurmaya G, Adinda Pratiwi & R Fina. (2021). "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Menggunakan Canva. *Jurnal Abdidas*. 2(6), 1257-1486. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v2i6.498>.
- Kemendikbud, Peraturan Menteri Pendidikan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar proses Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Kriswanda Krishnapatria. (2029). Pengembangan Buku Ajar Mata Kuliah basic Analysis Of Poetry Bermuatan Nilai-Nilai Moral di Universitas Singaperbangsa Karawang. *Jurnal Pendidikan UNISKA*. 7(1), 78-85. <https://doi.org/10.35706/judika.v7i1.1812>.
- Kurniawan, Agung, & Tegeh. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Teknik Dasar Sepak Bola dengan Konsep Quantum Learning. *Jurnal Edutech Undiksha*. 5(2), 179-188.
- Kurniawan., D. Kuswandi, D., & Husna, A. (2018). Pengembangan media video pembelajaran pada mata pelajaran IPA tentang sifat dan perubahan dan Perubahan Wujud Benda Kelas IV SDN Merjosari 5 Malang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran) Kajian dan Riset dan Teknologi Pembelajaran*. 4(2), 119-125. <https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p119>.
- Nurmalasari, F. (2019). Pengembangan Video Animasi Berbasis Sains Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Melati Prima Palembang. *Jurnal Tumbuh Kembang: Kajian Teori dan Pembelajaran PAUD*. 6(2), 185-195. <https://doi.org/10.36706/jtk.v6i2.10086>.
- Relies Agustien, Nurul Umamah & Sumarno. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Peskauman di Bondowoso dengan Model ADDIE Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*. 5(1), 19-23. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v5i1.8010>.
- Riono & Fauzi. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran PAI-BP di SD Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Cakrawala Pendasr*, 8(1), 117-127. <https://doi.org/10.3194/jcp.v8i1.1921>.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.