

Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva di Sekolah Dasar

Nur Annisa Slamet

Institut Agama Islam Negeri Palopo, Indonesia

nurannisaslamet@gmail.com

Abstrak: Pendidikan saat ini sudah mengarah pada pemanfaatan teknologi yang ada. Dengan adanya kemajuan teknologi, pendidik dalam menyampaikan pembelajaran kurang maksimal jika hanya dengan berceramah saja. Akan lebih baik jika pendidik dapat mengemas informasi pembelajaran dalam bentuk yang lebih menarik dan kreatif. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media-media pembelajaran berbasis teknologi. Melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat tentunya akan membantu meningkatkan minat belajar peserta didik serta mampu membangkitkan semangat belajar dalam proses pembelajaran. Era globalisasi yang semakin canggih dengan teknologi pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran berupa media video animasi yang dapat menarik minat peserta didik terhadap materi rukun iman dan rukun islam. Penggunaan media video animasi sangat cocok digunakan pada materi tersebut. Sebab, guru dapat memaparkan materi pembelajaran yang dapat dilihat langsung dan didengar sehingga peserta didik akan lebih maksimal dalam mengingat materi.

Kata kunci: Pendidikan, Media Pembelajaran, Video Animasi

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital pada era globalisasi mendorong perubahan signifikan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Peserta didik saat ini hidup dalam lingkungan yang kaya visual, sehingga lebih tertarik pada materi pembelajaran yang disajikan secara interaktif dan menarik. Penggunaan metode ceramah konvensional semakin kurang efektif karena peserta didik cenderung cepat merasa bosan ketika aktivitas belajar tidak bervariasi. Kondisi ini menuntut pendidik untuk mampu memanfaatkan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan peserta didik abad ke-21. Oleh karena itu, inovasi media berbasis teknologi menjadi kebutuhan penting untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna. Situasi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran modern harus berorientasi pada visualisasi materi yang mudah dipahami. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, kebutuhan akan media yang menarik semakin mendesak agar peserta didik dapat memahami konsep keagamaan secara sederhana dan menyenangkan.

Literatur menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki peran strategis dalam meningkatkan efektivitas dan kualitas proses belajar mengajar. Menurut Hamid et al. (2020), media pembelajaran membantu peserta didik mengamati, melakukan, serta mendemonstrasikan materi secara lebih mudah sehingga pembelajaran menjadi aktif dan bermakna. Arofah (2019) menegaskan bahwa bahan ajar berbasis model pengembangan ADDIE mampu menghasilkan perangkat pembelajaran yang sistematis dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Sementara itu, Asrul dan Noper (2021) menjelaskan bahwa multimedia dan animasi memberikan stimulasi visual yang kuat sehingga meningkatkan daya ingat peserta didik. Temuan Firman (2018) juga memperkuat bahwa penggunaan media visual mampu meningkatkan keterampilan dasar membaca dan menulis pada anak usia sekolah dasar. Dengan demikian, literatur konsisten menunjukkan bahwa media digital berperan besar dalam meningkatkan pemahaman konsep pada siswa sekolah dasar.

Berangkat dari kebutuhan tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi Canva untuk peserta didik sekolah dasar. Media ini dirancang untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi rukun iman dan rukun Islam secara lebih menarik serta mudah dipahami. Pengembangan dilakukan melalui model ADDIE yang meliputi tahapan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian ini juga bertujuan mengevaluasi tingkat kepraktisan media berdasarkan respons peserta didik terhadap aspek efektivitas, kreativitas, efisiensi, dan daya tarik. Selain itu, penelitian ini berupaya memastikan bahwa media yang dihasilkan mampu menjawab kebutuhan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas I. Dengan demikian, tujuan penelitian ini tidak hanya memproduksi media, tetapi juga menguji kelayakan penggunaannya. Upaya ini diharapkan memberi alternatif media PAI yang inovatif dan mudah diterapkan.

Urgensi penelitian ini berkaitan dengan lemahnya pemahaman peserta didik terhadap materi keagamaan ketika pembelajaran hanya mengandalkan metode ceramah dan buku teks. Pembelajaran PAI sering kali dianggap sulit oleh peserta didik karena konsepnya abstrak dan tidak divisualisasikan secara menarik. Hal tersebut sejalan dengan temuan Darmadi (2019) yang menekankan pentingnya pembelajaran adaptif terhadap perkembangan teknologi agar tercipta proses belajar yang efektif. Aisyah et al. (2021) juga menegaskan bahwa bahan ajar inovatif yang dikembangkan dengan pendekatan problem based learning mampu meningkatkan pemahaman peserta didik. Jika guru tidak memanfaatkan teknologi, maka kesempatan untuk membangun pengalaman belajar yang kreatif dan bermakna menjadi sangat terbatas. Karena itu, pengembangan media video animasi menjadi kebutuhan mendesak bagi sekolah dasar. Media ini tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga membantu peserta didik memahami materi keagamaan secara lebih realistis.

Penelitian ini memiliki relevansi tinggi terhadap kebutuhan pembelajaran abad ke-21 yang menuntut penggunaan teknologi secara optimal dalam kelas. Pengembangan media video animasi berbasis Canva menawarkan solusi praktis karena aplikasi ini mudah digunakan pendidik dan memiliki fitur visual yang menarik. Aswar (2020) menegaskan bahwa model pembelajaran inovatif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar, sehingga mendukung hasil penelitian ini. Selain itu, media video animasi memberikan pengalaman belajar yang simultan melalui kombinasi suara, teks, dan gambar sehingga memperkuat pemahaman konsep. Dengan kontribusi tersebut, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru, sekolah, maupun peneliti lain dalam mengembangkan media pembelajaran PAI berbasis teknologi. Media yang dihasilkan juga dapat digunakan secara fleksibel baik dalam pembelajaran tatap muka maupun daring. Dengan demikian, penelitian ini memberikan manfaat teoretis dan praktis bagi pengembangan pembelajaran di sekolah dasar.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan menghasilkan produk media pembelajaran berupa video animasi berbasis aplikasi Canva. Metode pengembangan dipilih karena dapat memberikan langkah sistematis dalam merancang, memproduksi, dan menguji kelayakan media sesuai kebutuhan pembelajaran peserta didik sekolah dasar. Model yang digunakan adalah ADDIE, yang terdiri dari tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Setiap tahapan dilakukan secara berurutan untuk memastikan bahwa media yang dihasilkan relevan dengan karakteristik peserta didik. Fokus utama penelitian adalah mengembangkan media yang dapat membantu penyampaian materi rukun iman dan rukun Islam secara lebih menarik dan mudah dipahami. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menghasilkan produk, tetapi juga menilai tingkat kepraktisan media dalam konteks pembelajaran.

Subjek penelitian terdiri dari 13 peserta didik kelas I SDIT Al-Bashirah Kota Palopo yang terlibat sebagai pengguna media dan pengisi angket respons. Selain peserta didik, guru kelas juga terlibat sebagai pendamping dalam proses implementasi media dan membantu memberikan observasi terhadap efektivitas penggunaan video animasi. Pemilihan peserta didik kelas I dilakukan secara purposive karena mereka memiliki karakteristik belajar visual yang kuat dan sering mengalami kesulitan dalam memahami materi abstrak. Peneliti berperan sebagai pengembang media sekaligus pengumpul data selama proses implementasi berlangsung. Keterlibatan guru dan peserta didik memberikan gambaran yang lebih autentik mengenai kepraktisan media dalam situasi belajar nyata. Kehadiran guru juga berfungsi memastikan bahwa proses pengumpulan data berlangsung sesuai kondisi perkembangan peserta didik.

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah angket respons peserta didik yang dirancang untuk menilai tingkat kepraktisan media video animasi. Angket ini mencakup empat aspek penilaian, yaitu efektivitas, kreativitas, efisiensi, dan daya tarik, yang dinilai menggunakan indikator sederhana dan mudah dipahami oleh peserta didik kelas rendah. Selain angket, observasi guru selama proses pembelajaran juga digunakan sebagai data pendukung untuk melihat bagaimana peserta didik merespons media secara langsung. Teknik pengumpulan data dilakukan secara lisan dengan pendampingan guru karena peserta didik masih berada pada tahap awal kemampuan literasi. Peneliti mencatat setiap respons peserta didik secara langsung dalam format penilaian yang telah disiapkan. Cara ini memastikan bahwa seluruh peserta didik dapat menyampaikan pendapatnya meskipun belum mampu mengisi angket secara mandiri.

Data yang diperoleh melalui angket respons dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Setiap jawaban peserta didik diberi skor sesuai dengan indikator penilaian, kemudian dihitung persentasenya untuk menentukan tingkat kepraktisan media pada masing-masing aspek. Persentase dari aspek efektivitas, kreativitas, efisiensi, dan daya tarik kemudian dirata-ratakan untuk memperoleh kategori kelayakan media secara keseluruhan. Analisis deskriptif dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu menggambarkan secara faktual tingkat penerimaan peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Hasil analisis memberikan informasi tentang kelebihan media serta aspek yang perlu ditingkatkan pada pengembangan berikutnya. Dengan demikian, teknik analisis data ini memberikan dasar yang kuat dalam menyimpulkan kelayakan media sebagai alat pembelajaran.

3. Hasil

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi Canva yang diperuntukkan bagi peserta didik kelas I SDIT Al-Bashirah Kota Palopo pada materi rukun iman dan rukun Islam. Hasil penelitian dipaparkan berdasarkan tahapan pengembangan ADDIE yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Selain itu, disajikan juga hasil uji kepraktisan melalui respons peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Pemaparan hasil penelitian secara rinci adalah sebagai berikut.

a. Tahap Analisis (Analysis)

Tahap analisis diawali dengan mengidentifikasi kebutuhan peserta didik dan guru terhadap media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar. Berdasarkan observasi awal di kelas I SDIT Al-Bashirah, ditemukan bahwa peserta didik sangat antusias terhadap media visual dan audio dibandingkan metode ceramah yang sering digunakan guru. Ketika pembelajaran PAI berlangsung, sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan memahami konsep rukun iman dan rukun Islam yang bersifat abstrak karena keterbatasan media yang digunakan. Guru pun mengonfirmasi bahwa penyampaian materi melalui buku teks dan penjelasan verbal sering kali tidak cukup efektif untuk mempertahankan minat belajar siswa.

Selain itu, dilakukan analisis karakteristik peserta didik yang menunjukkan bahwa mereka berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret. Pada tahap ini, peserta didik lebih mudah memahami materi apabila disajikan dalam bentuk visual dan animasi yang menggambarkan situasi nyata. Hal ini menunjukkan bahwa media video animasi sangat relevan digunakan dalam pembelajaran materi keagamaan yang abstrak.

Analisis kurikulum juga dilakukan untuk mengetahui kompetensi yang harus dicapai dalam materi rukun iman dan rukun Islam kelas I. Kompetensi dasar yang terkait menuntut peserta didik mampu mengenal, memahami, dan mencontoh perilaku yang mencerminkan keyakinan terhadap rukun iman dan rukun Islam. Kebutuhan inilah yang mengarahkan pengembangan media yang mampu membantu peserta didik memahami konsep dasar secara runtut, sederhana, dan menarik.

Dari hasil analisis kebutuhan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang diperlukan adalah media yang mampu memberikan gambaran konkret, mudah dipahami, serta sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik sekolah dasar. Video animasi berbasis Canva kemudian dipilih karena kemampuannya menghadirkan tampilan visual yang menarik, fleksibel, dan mudah dikembangkan sesuai kebutuhan pembelajaran.

b. Tahap Desain (Design)

Pada tahap desain, dilakukan perancangan konsep media pembelajaran video animasi yang akan dikembangkan. Perancangan mencakup penyusunan storyboard, alur visual, naskah narasi, pemilihan karakter animasi, pemilihan warna, musik latar, serta ilustrasi pendukung lainnya. Media dirancang untuk menyajikan materi rukun iman dan rukun Islam secara sederhana, runtut, dan sesuai dengan kemampuan pemahaman peserta didik kelas I.

Storyboard disusun dengan alur dimulai dari pengenalan judul, tujuan pembelajaran, penjelasan singkat mengenai rukun iman, dilanjutkan rukun Islam, dan ditutup dengan rangkuman. Setiap submateri ditampilkan dengan animasi gerak, ikon, dan ilustrasi sesuai konteks agar menarik perhatian peserta didik. Pada bagian rukun iman, misalnya, setiap poin ditampilkan melalui karakter animasi yang menunjukkan bentuk keyakinan kepada Allah, malaikat, kitab, rasul, hari akhir, dan takdir. Sedangkan pada rukun Islam, animasi menampilkan kegiatan salat, puasa, zakat, dan haji dengan gaya visual yang ramah anak.

Pemilihan warna dominan dilakukan dengan menggunakan warna-warna cerah seperti biru, kuning, hijau, dan merah muda untuk menjaga mood belajar tetap positif. Musik latar dipilih dengan tempo lambat dan lembut agar tidak mengganggu konsentrasi peserta didik tetapi tetap menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Pada tahap desain, juga dilakukan perancangan instrumen penilaian berupa angket respons peserta didik untuk mengukur aspek kepraktisan media. Instrumen terdiri dari empat aspek, yaitu keefektifan, kreativitas, efisiensi, dan daya tarik. Setiap aspek diberi beberapa indikator penilaian untuk memastikan bahwa media memenuhi standar kelayakan.

c. Tahap Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan merupakan proses menghasilkan media pembelajaran video animasi berdasarkan desain yang telah disusun. Pengembangan dilakukan menggunakan aplikasi Canva, yang dipilih karena menyediakan fitur animasi, template video pendidikan, karakter ilustratif, dan fleksibilitas editing yang tinggi.

Pembuatan video animasi dimulai dengan memasukkan storyboard ke dalam template Canva, kemudian menyesuaikan transisi, animasi, font, dan ilustrasi sesuai dengan desain awal. Pengisi suara ditambahkan menggunakan narasi yang direkam untuk menjelaskan materi rukun iman dan rukun Islam secara jelas dan ramah anak. Selanjutnya, musik latar dimasukkan dengan volume rendah agar tidak mengganggu pemahaman peserta didik terhadap narasi.

Setelah video pertama selesai, dilakukan uji coba terbatas kepada dua orang guru dan beberapa peserta didik untuk memastikan bahwa kualitas suara, visual, kecepatan animasi, dan alur video sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Masukan dari guru terkait kejelasan narasi dan kecepatan transisi kemudian digunakan untuk menyempurnakan media. Hasil revisi menunjukkan bahwa video animasi sudah memenuhi aspek keterbacaan, kejelasan alur, dan kesesuaian materi.

Selain mengembangkan media, pada tahap ini juga disiapkan instrumen pengumpulan data berupa angket respons peserta didik. Instrumen diuji kelayakannya dan dinilai dapat mengukur tingkat kepraktisan media secara valid.

d. Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi dilakukan dengan menerapkan media video animasi dalam proses pembelajaran di kelas I SDIT Al-Bashirah. Implementasi berlangsung dalam dua kali pertemuan, dengan alokasi waktu masing-masing 35 menit. Guru memulai pembelajaran dengan apersepsi singkat, kemudian memutar video animasi sebagai media utama penyampaian materi. Peserta didik menunjukkan antusiasme tinggi sejak awal pemutaran video, terbukti dari fokus perhatian mereka pada layar dan respons aktif berupa komentar spontan terhadap animasi yang ditampilkan.

Selama pemutaran video, peserta didik beberapa kali menirukan narasi yang berisi poin-poin rukun iman dan rukun Islam. Hal ini menunjukkan bahwa media video animasi membantu memperkuat daya ingat peserta didik. Guru juga mengamati bahwa peserta didik yang biasanya pasif menjadi lebih aktif pada saat sesi tanya jawab, sehingga efektivitas media terlihat dalam meningkatkan partisipasi kelas.

Setelah pemutaran video, peserta didik diberikan kesempatan untuk mengamati kembali materi melalui diskusi singkat. Guru kemudian mendistribusikan angket respons untuk menilai pengalaman mereka menggunakan media video animasi. Instrumen tersebut diisi secara lisan dengan pendampingan guru mengingat peserta didik masih berada di kelas rendah.

e. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran berdasarkan respons peserta didik. Evaluasi ini didasarkan pada empat aspek penilaian, yaitu efektivitas, kreativitas, efisiensi, dan daya tarik. Penilaian dilakukan terhadap 13 peserta didik kelas I.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa:

- 1) Aspek efektif memperoleh persentase 76%, yang berarti media membantu peserta didik memahami materi dengan baik.
- 2) Aspek kreatif memperoleh persentase 77%, menunjukkan bahwa animasi, ilustrasi, dan tampilan video dianggap menarik dan kreatif oleh peserta didik.
- 3) Aspek efisien memperoleh persentase 78%, menunjukkan bahwa media mampu menyampaikan materi secara jelas dalam waktu yang relatif singkat.
- 4) Aspek menarik memperoleh persentase 76%, yang menunjukkan media memiliki daya tarik visual dan auditif yang kuat.

Rata-rata keseluruhan dari keempat aspek adalah 75%, yang masuk kategori praktis. Artinya, media video animasi layak digunakan dalam pembelajaran PAI kelas I dan dapat diterapkan dalam berbagai situasi belajar.

Evaluasi juga menunjukkan bahwa peserta didik mampu mengingat kembali materi setelah menonton video, dan beberapa peserta didik menyatakan bahwa mereka ingin memutar video tersebut kembali. Respons ini menunjukkan bahwa media tidak hanya bermanfaat tetapi juga menyenangkan bagi peserta didik. Guru mengonfirmasi bahwa penggunaan media ini membantu menghemat waktu mengajar dan meningkatkan kualitas interaksi dalam kelas.

4. Pembahasan

Temuan penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis Canva terbukti efektif dan praktis digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi rukun iman dan rukun Islam untuk peserta didik kelas I SDIT Al-Bashirah Kota Palopo. Media yang dikembangkan melalui model ADDIE ini mampu menyajikan materi secara visual, menarik, dan mudah dipahami sehingga peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan lebih fokus dan antusias. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respons positif terhadap empat aspek penilaian, yaitu efektivitas, kreativitas, efisiensi, dan daya tarik, dengan persentase rata-rata keseluruhan sebesar 75%. Hal ini mengindikasikan bahwa media video animasi berfungsi baik sebagai alat bantu pembelajaran dan mendukung penyampaian materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret.

Selain itu, penelitian ini menemukan bahwa penggunaan video animasi berdampak pada meningkatnya partisipasi dan pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran. Peserta didik lebih mudah mengingat poin-poin materi karena penyajiannya dikemas melalui ilustrasi, narasi, dan animasi yang sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar. Guru juga merasakan manfaat media ini dalam meningkatkan efisiensi penyampaian materi dan kualitas interaksi di kelas. Dengan demikian, media video animasi berbasis Canva tidak hanya memenuhi aspek kepraktisan, tetapi juga memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran PAI di sekolah dasar.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa media video animasi efektif dalam membantu peserta didik memahami materi rukun iman dan rukun Islam, dan hal ini sejalan dengan pandangan Hamid et al. (2020) yang menegaskan bahwa media pembelajaran mampu meningkatkan aktivitas belajar melalui penyajian materi yang dapat diamati, didengar, dan dipraktikkan. Dalam penelitian ini, peserta didik kelas I tampak lebih fokus dan antusias ketika materi disampaikan melalui video animasi dibandingkan metode ceramah tradisional. Kondisi ini mendukung pemikiran Darmadi (2019) bahwa pembelajaran di era globalisasi harus menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi agar tetap relevan dan menarik. Hasil penelitian ini juga menegaskan bahwa penggunaan media visual memperkuat daya ingat peserta didik karena ditunjang oleh tampilan grafis yang menarik. Dengan demikian, efektivitas video animasi dalam penelitian ini dikonfirmasi kuat oleh literatur yang menunjukkan pentingnya media visual dalam pembelajaran abad ke-21. Hal tersebut memperlihatkan bahwa media berbasis teknologi bukan hanya pendukung, tetapi kebutuhan dalam pembelajaran dasar.

Kepraktisan media dengan persentase rata-rata 75% juga selaras dengan literatur yang menyatakan bahwa produk pembelajaran yang dikembangkan melalui model ADDIE cenderung memiliki tingkat validitas dan kelayakan yang tinggi. Arofah (2019) menjelaskan bahwa model ADDIE memberikan struktur yang sistematis mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk, sehingga media yang dihasilkan lebih terarah dan sesuai kebutuhan peserta didik. Hal ini terbukti pada penelitian ini, di mana video animasi berbasis Canva mampu memenuhi aspek efektivitas, efisiensi, kreativitas, dan daya tarik dengan hasil yang memuaskan. Selain itu, guru yang terlibat dalam implementasi juga mengonfirmasi bahwa media mudah digunakan dan membantu memperjelas materi abstrak. Kesesuaian ini menunjukkan bahwa prinsip-prinsip dalam model pengembangan ADDIE berkontribusi besar terhadap tercapainya kualitas media pembelajaran. Dengan demikian, literatur mendukung temuan bahwa media tersebut praktis dan layak digunakan dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar.

Temuan bahwa peserta didik lebih memahami materi ketika disajikan dalam bentuk animasi juga diperkuat oleh pendapat Asrul dan Noper (2021), yang menyatakan bahwa multimedia dan animasi mampu memberikan stimulasi visual yang memperkuat proses kognitif siswa. Dalam penelitian ini, animasi yang menampilkan kegiatan salat, puasa, atau keyakinan kepada Allah membantu peserta didik memahami konsep secara konkret. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif pada anak usia sekolah dasar yang membutuhkan representasi visual untuk memahami konsep abstrak. Firman (2018) juga mendukung pandangan tersebut melalui temuan bahwa media visual meningkatkan keterampilan dasar pada siswa SD karena memberikan konteks yang jelas dan mendukung proses berpikir. Video animasi dalam penelitian ini berhasil menjembatani kesenjangan antara abstraksi materi keagamaan dan pemahaman konkret siswa. Dengan demikian, literatur memperkuat temuan bahwa media animasi memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa.

Aspek daya tarik media yang dinilai tinggi oleh peserta didik juga sesuai dengan penelitian sebelumnya mengenai preferensi belajar anak usia dini. Aisyah et al. (2021) menegaskan bahwa bahan ajar inovatif yang dikembangkan melalui pendekatan kreatif mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar siswa. Pada penelitian ini, peserta didik menunjukkan minat tinggi dan bahkan meminta pemutaran ulang video, yang menunjukkan keterlibatan emosional dan kognitif mereka terhadap media. Respon positif ini juga mendukung pendapat Aswar (2020) bahwa model pembelajaran inovatif meningkatkan hasil belajar serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Kombinasi ilustrasi, warna cerah, transisi bergerak, dan narasi yang mudah dipahami terbukti menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membebani siswa. Dengan demikian, literatur yang ada mengonfirmasi bahwa media video animasi tidak hanya efektif, tetapi juga meningkatkan daya tarik dan motivasi belajar peserta didik sekolah dasar. Temuan ini memperkuat posisi media digital sebagai strategi penting dalam pembelajaran PAI modern.

Penelitian ini memberikan implikasi teoretis bahwa penggunaan media video animasi dapat memperkuat teori pembelajaran visual-auditif yang menekankan pentingnya rangsangan visual dalam memahami konsep abstrak. Temuan bahwa peserta didik lebih mudah memahami materi rukun iman dan rukun Islam saat disajikan dalam bentuk animasi mendukung teori kognitif bahwa anak usia sekolah dasar berpikir pada tahap operasional konkret. Implikasi ini menunjukkan bahwa

pembelajaran PAI di tingkat dasar perlu didesain dengan mempertimbangkan karakteristik perkembangan peserta didik agar lebih efektif. Selain itu, penelitian ini memperkaya literatur mengenai efektivitas model ADDIE dalam menghasilkan media pembelajaran yang sesuai kebutuhan pengguna. Hasil penelitian ini juga memberikan dasar bagi teori desain instruksional bahwa media yang menarik dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, temuan penelitian ini memperkuat landasan teoretis penggunaan multimedia sebagai pendekatan pembelajaran yang efektif dalam pendidikan dasar.

Secara praktis, penelitian ini memberikan rekomendasi penting bagi guru agar lebih memanfaatkan media digital, khususnya video animasi, dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar. Media yang dikembangkan melalui Canva terbukti mudah diterapkan dan tidak memerlukan keterampilan teknologi yang kompleks, sehingga dapat digunakan oleh guru dari berbagai latar belakang. Guru dapat menjadikan video animasi sebagai pengantar materi, pendukung penjelasan konsep, maupun pengayaan untuk memperdalam pemahaman. Penggunaan media ini juga membantu guru menghemat waktu mengajar karena materi dapat disampaikan secara ringkas, jelas, dan menarik dalam durasi yang lebih efisien. Selain itu, guru dapat mengembangkan video sesuai kebutuhan kelas masing-masing karena Canva bersifat fleksibel dan menyediakan berbagai template pendidikan. Oleh karena itu, penelitian ini mendorong guru untuk mengintegrasikan media animasi sebagai bagian dari pembelajaran rutin, bukan hanya sebagai pelengkap.

Bagi sekolah dan lembaga pendidikan, penelitian ini memberikan gambaran bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran bukan sekadar tren, tetapi kebutuhan yang substansial untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Sekolah dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai dasar untuk menyediakan pelatihan pembuatan video animasi bagi guru, sehingga terjadi peningkatan kompetensi dalam pengembangan media pembelajaran. Selain itu, sekolah dapat mengadopsi kebijakan penggunaan media digital dalam pembelajaran PAI untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi keagamaan. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan media animasi dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif, sehingga sekolah dapat mempertimbangkan pengadaan fasilitas teknologi seperti proyektor, speaker, atau akses internet untuk mendukung pemanfaatan media. Dengan adanya dukungan institusi, pembelajaran berbasis teknologi dapat diterapkan secara lebih optimal. Hal ini pada akhirnya akan meningkatkan kualitas pengalaman belajar peserta didik secara keseluruhan.

5. Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis Canva terbukti efektif dan praktis digunakan untuk peserta didik kelas I SDIT Al-Bashirah pada materi rukun iman dan rukun Islam. Melalui model pengembangan ADDIE, media berhasil disusun secara sistematis mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk, sehingga menghasilkan media yang sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif peserta didik usia sekolah dasar. Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media memperoleh rata-rata skor 75% dengan kategori praktis dan layak digunakan dalam pembelajaran. Video animasi yang dikembangkan mampu membantu peserta didik memahami konsep abstrak secara lebih konkret, menarik, dan mudah diingat. Peningkatan antusiasme, keterlibatan, dan respons positif peserta didik selama pembelajaran menjadi bukti bahwa media ini memberikan dampak signifikan

terhadap kualitas proses belajar. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa pembelajaran PAI memerlukan inovasi media agar lebih relevan dan bermakna bagi peserta didik.

Selain itu, penelitian ini menyimpulkan bahwa integrasi teknologi melalui penggunaan video animasi dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas penyampaian materi bagi guru. Media yang dikembangkan tidak hanya mempermudah guru dalam menjelaskan materi, tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan. Pembelajaran berbasis media animasi juga membantu mengatasi keterbatasan metode ceramah dan buku teks yang selama ini menjadi hambatan bagi pemahaman peserta didik kelas rendah. Dengan demikian, media video animasi berbasis Canva dapat direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dalam Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar. Penelitian ini membuka peluang bagi pengembangan media digital yang lebih variatif dan interaktif untuk meningkatkan kualitas pendidikan keagamaan di masa depan. Temuan ini menegaskan pentingnya inovasi berkelanjutan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.

6. Referensi

- Aisyah, N., dkk. (2021). Pengembangan e-modul dengan model problem based learning pada mata pelajaran PAI. *Jurnal Manajemen dan Ilmu Pendidikan*, 3(2), 3.
- Arofah, R. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Jurnal Halaqah: Islamic Education Journal*, 3(1), 36.
- Asrul, H., & Noper, A. (2021). *Teknik multimedia dan animasi*. UNP Press.
- Aswar, N. (2020). Penerapan model pembelajaran Two Stay Two Stray pada meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada sekolah dasar.
- Bin Aziz, M. A. A.-L. (2011). *Keyakinan, ucapan, dan perbuatan pembatal keislaman* (I. Karimi, Penerj.). Darul Haq.
- Darmadi, H. (2019). *Pengantar pendidikan era globalisasi*. An1mage.
- Firman. (2018). Peningkatan keterampilan membaca dan menulis permulaan melalui penerapan model pembelajaran Picture and Picture pada siswa kelas II sekolah dasar. *INA-Rxiv*.
<https://doi.org/10.31227/osf.io/wsby8>
- Hamid, A. M., dkk. (2020). *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.

---Halaman ini sengaja dikosongkan---