

**PEMBELAJARAN VIDEO MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA PADA
MATA PELAJARAN SKI KELAS V MI HIJRIYAH II PALEMBANG**

Jauhara¹, Middy Boty², Amir Hamzah³

^{1,2,3}PGMI FITK Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

1araamdjh@gmail.com, 2middyaboty_uin@radenfatah.ac.id,

3amirhamzah_uin@radenfatah.ac.id

ABSTRACT

The use of instructional media can assist teachers in improving the quality of learning. The presence of instructional media also helps students develop a shared understanding of the material being taught. Nearly all human activities today are connected to science and technology (abbreviated as IPTEK in Indonesian). Science and technology can also be utilized in the field of education. One example of this utilization is the use of video media. Video media can be developed by educators using the Canva application. This study aims to explore the development of video-based instructional media using the Canva application for the Islamic Cultural History (SKI) subject in Grade 5 at MI Hijriyah II Palembang. The research method is a development study using the ADDIE development model. The sample in this study consists of class 5B, with a total of 34 students. The data analysis techniques used are validity analysis and practicality analysis. Data validity was tested through language validation, content validation, and media validation. The results of the study show that the process of developing video media using the Canva application through the ADDIE stages was implemented successfully according to plan. In terms of validity, the media falls into the "very valid" category, with content validation scoring 84%, media design validation scoring 100%, and language validation scoring 94%. Based on these three validation aspects, the developed video media is considered highly valid. After validation, the media was then tested in the classroom to assess its practicality. In terms of practicality, based on the teacher's response questionnaire, a score of 82% was obtained, placing the product in the "very practical" category.

Keywords: *canva, learning media, islamic cultural history (SKI), video*

ABSTRAK

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru dalam meningkatkan kualitas belajar. Hadirnya media pembelajaran juga dapat membantu siswa memiliki pemahaman yang sama terhadap materi yang disampaikan dalam pembelajaran. Hampir semua aktivitas manusia pada saat ini terikat dengan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). IPTEK juga dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. salah satu contoh pemanfaatan dari perkembangan IPTEK yaitu penggunaan media

video. Media video dapat dikembangkan pendidik melalui aplikasi canva. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran video menggunakan aplikasi canva pada mata pelajaran SKI kelas 5 di MI Hijriyah II Palembang. Metode penelitian merupakan penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas 5B yang berjumlah 34 orang. teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis kevalidan dan analisis kepraktisan. uji keabsahan data dilakukan dengan cara validasi bahasa, validasi materi, dan validasi media. Hasil penelitian menunjukkan proses dalam mengembangkan media video pada aplikasi canva dengan tahapan ADDIE terlaksana sesuai rencana dengan baik. Adapun untuk kevalidan dari media, media termasuk ke dalam kategori sangat valid dengan validasi materi yang mendapatkan nilai dengan presentase 84%, validasi desain media mendapatkan nilai dengan persentase 100% serta dari validasi bahasa, video mendapatkan nilai dengan persentase 94%, Berdasarkan penilaian dari 3 aspek tersebut, maka media video yang telah dikembangkan dinyatakan sangat valid. setelah media divalidasi media selanjutnya diujicobakan di kelas dan dilihat kepraktisan dari media. Adapun kepraktisan dari media, berdasarkan angket respon guru diperoleh skor dengan nilai 82%, maka produk ini termasuk ke dalam kategori sangat praktis.

Kata Kunci: canva, media pembelajaran, ski, video

A. Pendahuluan

Pembelajaran merupakan proses yang penting untuk manusia agar memperoleh pengetahuan, keterampilan dan pemahaman dalam hidup. Pembelajaran dilakukan oleh dua pelaku yaitu guru dan siswa. Guru dalam melaksanakan tugasnya perlu merancang proses pembelajaran yang baik, mulai dari pemilihan metode, bahan ajar serta media pembelajaran harus disesuaikan. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru dalam meningkatkan kualitas belajar. Hadirnya media pembelajaran juga

dapat membantu siswa memiliki pemahaman yang sama terhadap materi yang disampaikan dalam pembelajaran. Pada masa sekarang ini hampir semua aktivitas manusia terikat dengan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK).

Perkembangan IPTEK dapat mengatasi berbagai macam kendala yang ada di kehidupan masyarakat. Penggunaan media video dapat menjadi salah satu contoh pemanfaatan dari perkembangan IPTEK. Media video dapat mempermudah pembelajaran, membuat siswa lebih tertarik karena gambar, suara, dan warna dari video.

Media pembelajaran video dapat dikembangkan pendidik melalui banyak aplikasi salah satunya yaitu canva. Canva merupakan aplikasi desain grafis yang dapat dipakai untuk membuat poster, dokumen, resume, powerpoint dan lainnya.

Canva merupakan sebuah aplikasi yang dapat digunakan guru dalam mengembangkan media pembelajaran, karena secara umum sejarah kerap kali dianggap membosankan dan membuat murid menjadi jenuh dikarenakan kurangnya inovasi dan kreativitas guru dalam pembelajaran. Mata pelajaran SKI berperan untuk mengenalkan peristiwa penting dalam sejarah Islam serta menanamkan nilai positif dari sejarah yang ada. Nyatanya masih terdapat siswa yang merasa kesulitan dalam memahami materi pelajaran SKI, maka dari itu perlu dikembangkan media yang inovatif pada pembelajaran SKI.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara bersama guru, diperoleh informasi bahwa guru dalam pembelajaran belum menggunakan media yang bervariasi, media yang memanfaatkan teknologi IPTEK seperti video masih belum pernah digunakan dan kurangnya

pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran SKI di MI sehingga pembelajaran cenderung membosankan.

Guru belum menggunakan media berbasis teknologi seperti video pada pembelajaran SKI, masih sering berpaku pada buku teks dan media yang menggunakan kertas karton dan sejenisnya, salah satu penyebabnya yaitu kurangnya keterampilan guru dalam memanfaatkan IPTEK yang berkembang. Berdasarkan data nilai siswa yang diterima dari guru didapatkan informasi bahwa masih ada sebagian siswa yang mendapatkan nilai rendah pada pembelajaran SKI. Data nilai menunjukkan bahwa sebagian siswa masih mendapatkan nilai yang rendah, masih terdapat siswa yang nilainya di bawah KKM atau hanya berada dalam kategori cukup.

Berdasarkan uraian diatas, maka diperlukan penelitian terkait media pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih antusias dalam mempelajari materi terutama pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Untuk itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul

“Pengembangan Media Pembelajaran Video Menggunakan Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran SKI Kelas V MI Hijriyah II Palembang”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE. Model Addie terdiri dari 5 langkah yaitu, analyze (analisis), design (rancangan), development (pengembangan), implementation (implementasi) dan evaluation (evaluasi). Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V MI Hijriyah II Palembang dan yang menjadi sampel pada penelitian ini adalah kelas VB yang berjumlah 34 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan angket. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengembangan media video pada mata pelajaran SKI kelas V MI Hijriyah II Palembang. Teknik analisis data yang dilakukan yaitu dengan analisis kevalidan dan analisis kepraktisan media dengan menggunakan skala likert.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Sebelumnya pada penelitian yang dilakukan oleh Wahyudi (2022) di MI Mujahidin Palembang, dikembangkan media pembelajaran berupa video menggunakan aplikasi Canva pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) materi Isra' Mi'raj. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat validitas sangat tinggi dengan persentase dari ahli materi sebesar 96%, ahli media 93,9%, dan ahli bahasa 95%. Selain itu, uji kepraktisan yang dilakukan kepada guru dan siswa juga menunjukkan hasil yang sangat baik dengan rata-rata skor di atas 89%. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis Canva dinilai layak dan praktis digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran SKI di tingkat MI. Kemudian dalam penelitian lainnya oleh Atasya, Priyanto, dan Sundari (2022) mengembangkan media video pembelajaran berbasis Canva pada

mata pelajaran IPA kelas VI Sekolah Dasar. Penelitian ini juga menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Hasil validasi menunjukkan media memiliki kelayakan yang sangat tinggi dengan penilaian dari ahli media sebesar 96% dan ahli materi 98%. Uji kepraktisan yang dilakukan terhadap guru memperoleh skor 96% dan terhadap siswa sebesar 98%, yang menunjukkan media ini sangat praktis digunakan. Selain itu, efektivitas media diukur melalui perolehan n-gain sebesar 92,5% yang termasuk kategori tinggi, sehingga media video berbasis Canva terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pengembangan pada penelitian yang saya lakukan ini menghasilkan media video pada mapel SKI kelas V MI yang valid dan praktis. Uji validitas dan kepraktisan dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk. Validasi dilakukan oleh validator ahli dalam bidangnya seperti ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi, hasil dari validasi menjadi penilaian dari validitas produk. Kepraktisan produk dilihat melalui uji coba pada peserta didik. Pengembangan media mengikuti proses pengembangan

dengan model ADDIE yang memiliki 5 tahapan. Adapun uraian dari dari setiap tahap yaitu sebagai berikut.

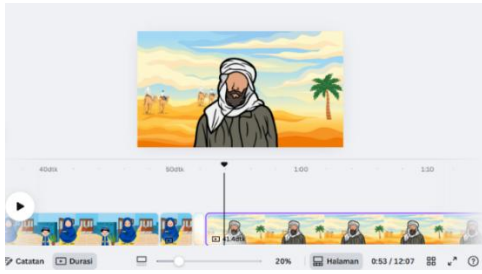
1. Analyze (analisis)

Tahap paling awal yang dilakukan yaitu analisis. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah menganalisis kebutuhan dari pengembangan media. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu menganalisis permasalahan peserta didik dalam kegiatan proses pembelajaran, berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara ditemukan masih ada beberapa peserta didik yang belum memahami materi dan kurang tertarik dikarenakan guru masih jarang menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Analisis kurikulum digunakan untuk mengetahui kurikulum yang sekolah gunakan, melihat KI dan KD serta mengetahui materi.

2. Design (rancangan)

Setelah menganalisis kebutuhan pengembangan, langkah selanjutnya yaitu merancang media video.





3. *Development* (pengembangan)

Pada tahap pengembangan yang dilakukan yaitu membuat produk dan melakukan proses validasi dengan 3 validator yaitu validasi media, validasi materi dan validasi bahasa. Produk yang sudah jadi akan divalidasi oleh validator ahli untuk mengetahui kelayakan produk yang sudah dibuat untuk digunakan dalam pembelajaran. Pada tahap pengembangan ini yang dilakukan yaitu membuat media video pada mapel SKI. Pengembangan produk media dilakukan sesuai dengan desain yang dirancang.

4. *Implementation* (implementasi)

Setelah pengembangan selesai dan telah divalidasi oleh para ahli pada bidangnya, peneliti melakukan implementasi pada siswa kelas VB.

5. *Evaluation* (evaluasi)

Di setiap tahap pengembangan, evaluasi dilakukan melalui catatan harian. Pengembangan media video ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Setiap tahapan pada model pengembangan

ini telah terlaksana sesuai rencana dengan baik. Media video yang dikembangkan juga telah melalui validasi dari para ahli dan mendapatkan kategori yang sangat valid. Hasil penilaian desain mendapatkan nilai dengan persentase 100% maka media video yang dikembangkan dari aspek desain termasuk dalam kategori sangat valid. Aspek materi mendapatkan nilai dengan persentase 84% maka dari aspek materi media video dikategorikan sangat valid. Aspek bahasa pada video mendapatkan nilai dengan persentase 94% sehingga media video termasuk ke kategori sangat valid.

Uji kepraktisan produk peneliti lakukan untuk menyesuaikan kebutuhan dilapangan. Uji coba dilakukan dengan melakukan pembelajaran menggunakan media video. Setelah melakukan pembelajaran guru dan peserta didik diberikan angket untuk melihat respon dalam menentukan kepraktisan produk. Adapun respon guru terhadap media video dilihat melalui angket memperoleh skor dengan persentase 82% dengan kategori sangat praktis.

D. Kesimpulan

Pengembangan produk media video dengan canva pada mapel SKI dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 langkah. Media yang dihasilkan masuk ke golongan “sangat valid dengan menunjukkan nilai dari validasi materi sebesar 84%, validasi media sebesar 90%, validasi bahasa sebesar 94%. Faktor penting lainnya yang harus diperhatikan adalah kemudahan penggunaan media video dalam pembelajaran. Kepraktisan media diisi oleh guru dan peserta didik dan memperoleh skor sebesar 82% sehingga termasuk dalam golongan “Sangat praktis”. Dari hasil wawancara bersama siswa juga didapatkan informasi bahwa penggunaan video dalam belajar membuat siswa senang dan terlibat dalam pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. (A. Rahman,Ed.) (Revisi). Depok: RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Atasya, S. M., Priyanto, W., & Sundari, R. S. (2022). Pengembangan media video pembelajaran berbasis Canva pada mata pelajaran IPA kelas VI Sekolah Dasar. *Diniyah: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 107–118. <https://ejournal.iainkendari.ac.id/index.php/diniyah/article/view/9563>
- Enterprise, J. (2021). *Desain Grafis dengan Canva untuk Pemula*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Fauziah, Z., Shofiyuddin, A., & Rofiana, H. (2022). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Madinah: Jurnal Studi Islam*, 9(1), 7–18.
- Husein Batubara, H. (2021a). *Media Pembelajaran Digital*. (N. Asri N,Ed.). Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. (I. Fahmi & Ria,Ed.) (1 ed.). Jakarta: Kencana.
- Magdalena, I. (2023). *MEDIA PEMBELAJARAN SEKOLAH DASAR*. (H. Wijayanti,Ed.). Sukabumi: CV Jejak.
- Niswah, C. (2016). *Sejarah Pendidikan Islam*. Noer Fikri Offset.
- Noor, M. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI*. (mei Aulia,Ed.). Jakarta: PT. MULTI KREASI SATUDELAPAN.
- Nur Indah Prawesti, L. (2024). *Media Pembelajaran* (1 ed.). Jawa ttengah: Lakeisha.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media*

- Pembelajaran.*
Pagarra H & Syawaludin, D. (2022).
Media Pembelajaran. Badan Penerbit UNM.
- Prasetya, T. A., Yanti, R. D., Nurrahman, Z., & Aeni, A. N. (2022). Pemanfaatan Video Animasi WOL (way of life) sebagai Media Pembelajaran SKI siswa di Kelas 4 SD/MI. *Jurnal Pendidikan*, 6, 16353–16359.
- Restu Kurnia, I., & Titin Sunaryati. (2023). Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1357–1363.
- Romadhoni, A. M. . (2024). (2024). Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Sarana Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Dalam Belajar. *urnal Citra Pendidikan*, 4(1), 1561–1569.
- Rosyid, M. Z., Sa'diyah, H., & Septiana, N. (2019). *Ragam Media Pembelajaran.* (Taufikurrahman,Ed.). Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, 7(2), 79.
- Wahyudi, K. (2022). Pengembangan media pembelajaran video menggunakan aplikasi Canva pada mata pelajaran SKI di MI Mujahidin Palembang [Skripsi, UIN Raden Fatah Palembang]. Repository UIN Raden Fatah Palembang.
- <https://repository.radenfatah.ac.id/24553/>
- Wahyuni, R., & Napitupulu, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 01(4), 333–349..