JOURNAL of Teaching and Learning Research

Vol. 5, No. 1, pp. 36-45, 2023 e-ISSN: 2656-9086

Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Animasi Berbasis Canva pada Materi Jujur dan Menepati Janji Kelas IX

Muktihatul Rahma[1], **Sukmawaty**[2]
Institut Agama Islam Negeri Palopo[1,2]
**Contributor Email: muktihatul0086@iainpalopo.ac.id*

Abstrak

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada materi jujur dan menepati janji di SMP Negeri 7 Palopo masih bertumpu pada ceramah, papan tulis, dan buku paket, padahal materi akhlak memerlukan contoh perilaku yang lebih dekat dengan kehidupan peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tahap pengembangan bahan ajar multimedia animasi berbasis Canva serta menilai kelayakan dan kepraktisan awalnya. Penelitian pengembangan ini menggunakan model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, lembar validasi dari tiga ahli (materi, media, dan bahasa), serta angket praktikalitas yang diisi oleh tiga peserta didik kelas IX. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif dengan skala Likert empat tingkat. Skor validasi ahli materi sebesar 72,73%, ahli media 75,00%, dan ahli bahasa 72,22%, semuanya berkategori layak. Angket praktikalitas menghasilkan skor 75,60% dengan kategori cukup praktis. Produk ini layak dan cukup praktis sebagai bahan ajar pendukung.

Kata Kunci: *Bahan Ajar Multimedia, Animasi, Canva, model 4D, Pendidikan Agama Islam*

A. Pendahuluan

Materi akhlak seperti jujur dan menepati janji sulit dipahami bila hanya disampaikan sebagai definisi yang dihafal. Nilai-nilai ini menjadi bermakna ketika peserta didik dapat mengenali penerapannya dalam situasi yang mereka alami, misalnya saat mengerjakan ujian atau menyepakati aturan penggunaan telepon genggam. Kejujuran termasuk nilai karakter yang menjadi sasaran pendidikan di sekolah (Halawa & Lase, 2022). Teori belajar sosial menempatkan pengamatan

terhadap perilaku model sebagai salah satu jalur pembelajaran nilai (Bandura, 1977), dan pendidikan karakter menekankan pentingnya teladan yang dapat diamati (Lickona, 1991). Bahan ajar untuk materi ini perlu menyajikan peristiwa yang dapat dilihat dan didengar.

Multimedia menggabungkan kata dan gambar. Menurut prinsip multimedia dalam teori kognitif pembelajaran multimedia, peserta didik belajar lebih baik dari kata dan gambar daripada dari kata saja (Mayer, 2009). Pada mata pelajaran PAI, Rohmah dan Tegeh (2022) mengembangkan multimedia interaktif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar, dan produk mereka dinyatakan valid berdasarkan tinjauan ahli materi. Bahan ajar multimedia pada mata pelajaran lain juga dilaporkan layak. Wardani et al. (2020) mencatat respons positif dari 97% siswa dan ketuntasan belajar sebesar 85% pada bahan ajar IPA berbantuan animasi, sedangkan Haryani dan Edi (2019) melaporkan bahwa bahan ajar kimia dasar tersebut valid dan praktis. Video animasi pembelajaran juga telah dikembangkan untuk mata pelajaran matematika dan bahasa Inggris (Krisnayanti & Wiarta, 2022; Prihatin & Andharsaputri, 2021; Wulandari & Octavyanti, 2021).

Observasi dan wawancara dengan guru PAI di SMP Negeri 7 Palopo menunjukkan bahwa materi ini masih diajarkan melalui ceramah, papan tulis, buku paket, dan tayangan PowerPoint. Video dari YouTube pernah digunakan, tetapi belum rutin dan belum menjadi bahan ajar utama. Menurut guru, peserta didik lebih antusias dan lebih mudah memahami materi ketika materi ditampilkan melalui proyektor. Sekolah menerapkan Kurikulum Merdeka dan belum memiliki bahan ajar PAI berbasis animasi.

Penelitian pengembangan yang dirujuk di atas terutama berada pada bidang IPA, kimia, dan matematika, sedangkan bahan ajar animasi untuk materi akhlak pada jenjang SMP belum banyak ditemukan dalam rujukan artikel ini. Laporan pengembangan juga sering menyajikan skor akhir tanpa menguraikan keputusan yang diambil pada setiap tahap. Artikel ini bertujuan (1) mendeskripsikan tahap pengembangan bahan ajar multimedia animasi berbasis Canva pada materi jujur dan menepati janji dengan model 4D, dan (2) menilai kelayakannya oleh ahli serta

kepraktisannya oleh peserta didik kelas IX. Pengembangan ini berangkat dari dugaan bahwa variasi media dapat menopang minat belajar. Minat belajar tidak diukur dalam penelitian ini, sehingga dugaan tersebut tidak diuji dan hanya dibahas secara teoretis.

B. Metodologi Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *(Research and Development)* dengan model 4D, yang terdiri atas tahap Define, Design, Develop, dan Disseminate (Thiagarajan et al., 1974). Data kualitatif berasal dari wawancara, observasi, serta masukan validator, sedangkan data kuantitatif berasal dari skor angket (Sugiyono, 2019). Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 7 Palopo pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023. Validasi ahli materi dilakukan pada 9 Agustus 2022, sedangkan validasi ahli media dan ahli bahasa dilakukan pada 10 Agustus 2022.

Partisipan terdiri atas satu guru PAI, tiga peserta didik kelas IX untuk analisis kebutuhan, tiga ahli (satu ahli materi, satu ahli media, dan satu ahli bahasa), serta tiga peserta didik kelas IX untuk uji praktikalitas. Jumlah partisipan yang kecil membuat hasil bersifat deskriptif dan tidak dapat digeneralisasi. Objek penelitian adalah bahan ajar multimedia berupa animasi pada materi jujur dan menepati janji.

Prosedur mengikuti empat tahap. Pada tahap Define, peneliti melakukan analisis awal, analisis peserta didik, analisis kebutuhan guru, analisis kurikulum, dan analisis tugas melalui observasi, wawancara, serta angket. Pada tahap Design, peneliti menyusun materi, memilih media dan format, serta membuat storyboard. Pada tahap Develop, peneliti membuat video di Canva, merekam narasi, meminta validasi dari tiga ahli, merevisi produk, dan menguji kepraktisannya. Pada tahap Disseminate, produk akhir diserahkan kepada guru PAI. Nama partisipan tidak dicantumkan dalam artikel ini.

Instrumen berupa pedoman wawancara guru, angket kebutuhan guru dan peserta didik, lembar validasi (materi 11 indikator, media 13 indikator, bahasa 9 indikator), serta angket praktikalitas dengan 14 indikator. Semua lembar validasi dan angket menggunakan skala Likert empat tingkat dengan skor 1 sampai 4

(Riduwan, 2018). Persentase dihitung dengan rumus P = (jumlah skor yang diperoleh / jumlah skor maksimum) × 100% dan ditafsirkan menggunakan kriteria pada Tabel 1. Validitas dan kepraktisan dipandang sebagai kriteria mutu produk pengembangan yang mendahului pengujian efektivitas (Plomp & Nieveen, 2013).

Tabel 1. Kriteria persentase skor

Persentase	Kategori kelayakan	Kategori kepraktisan
81-100%	Sangat layak	Praktis
61-80%	Layak	Cukup praktis
41-60%	Cukup layak	Kurang praktis
0-40%	Tidak layak	Tidak praktis

C. Hasil

1. Tahap pendefinisian *(Define)*

Analisis awal menunjukkan bahwa ceramah menjadi metode utama dengan papan tulis dan buku paket sebagai sumber belajar. Pada analisis peserta didik, tiga peserta didik kelas IX menyatakan bahwa materi jujur dan menepati janji masih disampaikan secara teoretis sehingga sulit dipahami hanya dari bahan ajar yang tersedia. Mereka tidak memiliki buku pendamping dan belum aktif mencari sumber di internet, sehingga sumber belajar mereka terbatas pada materi yang disediakan oleh guru. Ketiganya membutuhkan media yang lebih menarik dan menyetujui pengembangan bahan ajar animasi yang dilengkapi dengan gambar dan ilustrasi.

Guru pernah menerapkan Kurikulum 2013, sedangkan pada saat penelitian sekolah menggunakan Kurikulum Merdeka. Guru menyetujui pengembangan bahan ajar animasi karena sekolah belum memilikinya. Analisis tugas menetapkan cakupan materi: pengertian jujur, macam-macam perilaku jujur, contoh perilaku jujur di sekolah, manfaat perilaku jujur, pengertian menepati janji, hikmah menepati janji, pemahaman tentang perilaku menepati janji, serta contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

2. Tahap perancangan *(Design)*

Materi disusun berurutan dari pembuka hingga penutup dengan bahasa sederhana dan contoh dari lingkungan sekolah serta kehidupan sehari-hari. Canva dipilih sebagai aplikasi utama, dan aplikasi perekam suara digunakan untuk narasi. Produk ini dirancang untuk diputar di laptop, komputer, ponsel, atau proyektor, dan

tersedia melalui YouTube serta tautan Google Drive. Storyboard memuat sepuluh papan (Tabel 2). Gambar 1 menampilkan sebagian tampilan produk.

Tabel 2. Rangkuman storyboard bahan ajar

No.	Papan	Isi tampilan
1	Judul dan pembuka	Judul video pembelajaran jujur dan menepati janji
2	Pengertian jujur	Jujur sebagai pengakuan atau penyampaian informasi sesuai kenyataan, disertai tindakan yang sesuai
3	Macam-macam jujur	Jujur dalam niat, ucapan, tekad, perbuatan, dan kedudukan agama
4	Contoh perilaku jujur di sekolah	Animasi skenario siswa mengerjakan ujian dan skenario cerdas cermat
5	Manfaat perilaku jujur	Lima manfaat, antara lain rasa percaya diri, keluarga yang nyaman, dan sikap berani
6	Pengertian menepati janji	Menepati janji sebagai keharusan bagi orang yang telah berjanji
7	Hikmah menepati janji	Delapan hikmah, antara lain terhindar dari sifat munafik, dipercaya orang lain, dan hubungan yang harmonis
8	Memahami perilaku menepati janji	Pembiasaan jujur dan menepati janji dari diri sendiri dan dari hal kecil
9	Contoh penerapan	Animasi skenario perjanjian penggunaan ponsel yang dilanggar di luar hari yang disepakati
10	Penutup	Ucapan terima kasih dan salam penutup

3. Tahap pengembangan *(Develop)*

Produk dinilai oleh tiga ahli. Tabel 3 merangkum hasilnya. Ketiga skor berada pada rentang 61% sampai 80%, yaitu kategori layak, dan tidak ada yang mencapai kategori sangat layak.

Tabel 3. Hasil validasi ahli

Validator	Jumlah indikator	Skor	Skor maksimum	Rata-rata per indikator	Persentase	Kategori
Ahli materi	11	32	44	2,91	72,73%	Layak
Ahli media	13	39	52	3,00	75,00%	Layak
Ahli bahasa	9	26	36	2,89	72,22%	Layak

Pada ahli materi, aspek kelayakan isi memperoleh skor 17 dan kelayakan penyajian 15. Pada ahli media, seluruh 13 indikator bernilai 3 (kategori baik), dengan rincian: desain sampul 18, desain isi 12, teknik penyajian 3, dan penyajian pembelajaran 6. Pada ahli bahasa, aspek lugas memperoleh skor 9, komunikatif 11, dan kesesuaian dengan kaidah bahasa 6. Rata-rata skor per indikator berturut-turut 2,91 (materi), 3,00 (media), dan 2,89 (bahasa) pada skala empat.

Setiap validator juga memberikan masukan tertulis. Revisi produk sesuai masukan tersebut sebelum uji praktikalitas (Tabel 4).

Tabel 4. Saran validator dan tindak lanjut

Validator	Saran	Tindak lanjut
Ahli materi	Beberapa kalimat dalam video kurang tepat penulisannya	Susunan kalimat dan pilihan kata diperbaiki
Ahli media	Volume suara narasi dan musik latar perlu disesuaikan	Volume narasi dibuat lebih jelas dan musik latar diturunkan agar tidak menutupi narasi
Ahli bahasa	Kalimat salam pembuka dan beberapa kalimat kurang tepat, serta ada kalimat yang perlu dihilangkan	Kalimat salam, susunan kalimat, dan pilihan kata diperbaiki

Uji praktikalitas dilakukan oleh tiga peserta didik kelas IX melalui angket dengan 14 indikator. Skor maksimum adalah 168 (14 indikator × 4 × 3 responden). Tabel 5 menunjukkan skor yang diperoleh. Persentase praktikalitas sebesar 127/168 × 100% = 75,60%, sehingga termasuk kategori cukup praktis berdasarkan Tabel 1. Rata-rata skor per jawaban adalah 3,02 dari 4.

Tabel 5. Hasil angket praktikalitas

Aspek	Skor
Kelayakan isi	45
Penyajian	36
Kemudahan penggunaan	18
Kegrafikan	28
Jumlah skor (maksimum 168)	**127**
Persentase / kategori	**75,60% / cukup praktis**

4. Tahap penyebaran *(Disseminate)*

Produk akhir yang telah direvisi diserahkan kepada guru PAI sebagai bahan ajar pendukung. Pada tahap ini belum dilakukan uji penggunaan di kelas lain, sehingga penyebaran dalam penelitian ini terbatas pada penyerahan produk.

D. Pembahasan

1. Rancangan produk

Temuan pada tahap Define menjelaskan keputusan desain. Peserta didik menerima materi secara teoretis dan hanya memiliki sumber belajar yang disediakan guru, sehingga produk dirancang sebagai sumber yang dapat diputar ulang di ponsel atau laptop. Karena materi akhlak berkaitan dengan perilaku,

rancangan menempatkan contoh dalam skenario sekolah, yaitu ujian, cerdas cermat, dan kesepakatan penggunaan ponsel. Skenario semacam ini memberikan peserta didik perilaku yang dapat diamati, sejalan dengan gagasan belajar melalui model (Bandura, 1977) dan penekanan pada pendidikan karakter melalui teladan (Lickona, 1991). Kesesuaian ini merupakan penafsiran teoretis. Penelitian ini tidak mengamati perubahan perilaku jujur atau perilaku menepati janji pada peserta didik.

Penggabungan narasi suara dengan gambar bergerak sesuai dengan prinsip multimedia (Mayer, 2009). Masukan ahli media tentang musik latar juga selaras dengan prinsip koherensi dalam teori yang sama, yang menyarankan agar suara tambahan yang tidak berkaitan dengan materi dikurangi. Revisi volume musik dengan demikian memiliki dasar teoretis dan berkaitan dengan kenyamanan pendengaran.

2. Kelayakan produk

Skor validasi ahli materi (72,73%), ahli media (75,00%), dan ahli bahasa (72,22%) berada dalam kategori layak. Ketiganya lebih rendah daripada skor yang dilaporkan penelitian pembanding. Wardani et al. (2020) melaporkan respons positif sebesar 97% dan ketuntasan belajar sebesar 85%, sedangkan Haryani dan Edi (2019) melaporkan hasil yang sangat baik pada uji satu-satu dan kelompok kecil. Perbandingan ini perlu dibaca dengan hati-hati karena instrumen, jumlah validator, dan objek yang dinilai berbeda-beda. Skor yang lebih rendah pada penelitian ini sejalan dengan jenis masukan yang diterima, yaitu ketepatan kalimat, pilihan kata, dan keseimbangan audio. Ketiga masukan itu menyangkut mutu narasi dan penyajian. Alasan skor yang lebih rendah tidak dapat dipastikan berdasarkan data yang tersedia.

Rata-rata skor per indikator berkisar 2,89 sampai 3,00 pada skala empat, dan ahli media memberi nilai 3 pada seluruh indikator. Pola ini menunjukkan penilaian yang seragam. Produk dinilai baik secara umum, tetapi data tidak membedakan bagian yang kuat dan yang lemah, sehingga tidak dapat digunakan untuk menentukan bagian mana yang perlu diperkuat. Penelitian lanjutan memerlukan

rubrik dengan deskriptor untuk setiap skor dan lebih dari satu penilai pada setiap bidang.

Satu validator pada tiap bidang berarti tidak ada informasi mengenai kesepakatan antarpenilai. Skor 72% sampai 75% pada satu penilai bisa berubah jika penilai kedua ikut menilai. Kelayakan di sini perlu dipahami sebagai penilaian awal, bukan sebagai kepastian bahwa produk memenuhi standar mutu.

3. Kepraktisan produk

Skor praktikalitas 75,60% termasuk dalam kategori cukup praktis. Hasil ini perlu dibedakan dari kategori praktis, yang menurut kriteria penelitian ini mensyaratkan skor 81% atau lebih. Hasil tersebut berasal dari tiga responden, sehingga satu jawaban saja dapat menggeser persentase secara signifikan. Rumus persentase terhadap skor maksimum pada skala empat tingkat juga memberikan nilai dasar 25% bagi responden yang memilih jawaban terendah pada semua indikator, sehingga angka 75,60% tampak lebih tinggi daripada tingkat persetujuan yang sebenarnya. Skor per aspek pada Tabel 5 tidak dapat dibandingkan satu sama lain karena jumlah indikator pada tiap aspek tidak sama dan batas maksimumnya tidak dilaporkan.

4. Minat belajar dan tingkat interaktivitas

Rumusan awal penelitian ini mengaitkan produk dengan peningkatan minat belajar. Data yang tersedia hanya mencakup validasi ahli dan praktikalitas, tanpa pengukuran minat sebelum dan sesudah penggunaan produk. Karena itu, kesimpulan bahwa produk meningkatkan minat belajar tidak dapat ditarik. Rohmah dan Tegeh (2022) menjadikan minat dan hasil belajar PAI sebagai sasaran pengembangan multimedia interaktif, sehingga arah ini masuk akal secara teoretis, tetapi pembuktiannya memerlukan desain tersendiri, misalnya uji coba kuasi-eksperimen dengan angket minat yang mencakup ketertarikan, partisipasi, perhatian, perasaan positif, kenyamanan, dan keterlibatan.

Produk berupa video animasi dengan narasi yang diputar melalui YouTube atau Google Drive. Pemutaran dapat dihentikan atau diulang melalui pemutar video,

tetapi peserta didik belum memilih alur, menjawab pertanyaan, atau menerima umpan balik dalam produk tersebut.

5. Implikasi bagi pembelajaran PAI

Produk ini dimaksudkan untuk mendukung peran guru, bukan menggantikannya. Hasil penelitian ini mendukung pemakaiannya sebagai bahan pendukung, bukan sebagai satu-satunya sumber belajar. Salah satu cara pemakaian yang masuk akal adalah memutar setiap skenario, lalu meminta peserta didik menilai tindakan tokoh dan mengaitkannya dengan pengalaman di sekolah.

E. Kesimpulan

Bahan ajar multimedia animasi berbasis Canva pada materi jujur dan menepati janji berhasil dikembangkan melalui empat tahap dalam model 4D. Tahap Define mengidentifikasi pembelajaran yang bertumpu pada ceramah dan kebutuhan akan media alternatif; tahap Design menghasilkan storyboard sepuluh papan; tahap Develop menghasilkan produk yang direvisi berdasarkan masukan dari tiga ahli; dan tahap Disseminate berupa penyerahan produk kepada guru PAI.

Validasi ahli materi (72,73%), ahli media (75,00%), dan ahli bahasa (72,22%) menempatkan produk dalam kategori layak. Uji praktikalitas oleh tiga peserta didik menghasilkan skor 75,60% dengan kategori cukup praktis. Produk dapat digunakan sebagai bahan ajar pendukung, dengan catatan bahwa bukti yang ada berasal dari sampel kecil dan penilaian tunggal.

DAFTAR PUSTAKA

Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice Hall.

Halawa, N., & Lase, F. (2022). Mendidik peserta didik dengan nilai-nilai karakter cerdas jujur. *Jurnal Pendidikan, 1*(1), 190-206.

Haryani, M. E., & Edi, R. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis multimedia pada pembelajaran kimia dasar FKIP Universitas Sriwijaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia: Kajian Hasil Penelitian Pendidikan Kimia, 6*(1).

Krisnayanti, R., & Wiarta, I. W. (2022). Pengembangan video pembelajaran animasi berbasis problem based learning pada mata pelajaran matematika. *Journal on Teacher Education, 3*(3), 414-427.

Lickona, T. (1991). *Educating for character: How our schools can teach respect and responsibility*. Bantam Books.

Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.

Plomp, T., & Nieveen, N. (Eds.). (2013). *Educational design research: Part A: An introduction*. SLO, Netherlands Institute for Curriculum Development.

Prihatin, T., & Andharsaputri, R. L. (2021). Pengenalan bahasa Inggris melalui media pembelajaran animasi interaktif. *Journal of Information System and Informatics Engineering, 5*(2), 82-89.

Riduwan. (2018). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Alfabeta.

Rohmah, S., & Tegeh, I. M. (2022). Multimedia interaktif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar PAI. *Jurnal Edutech Undiksha, 10*(2), 215-224. https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.43365

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*. Indiana University.

Wardani, P. T., Alwi, M., & Hakim, A. R. (2020). Pengembangan bahan ajar IPA kelas V sekolah dasar menggunakan multimedia interaktif berbantuan animasi. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 1*(2), 191-198. https://doi.org/10.37478/jpm.v1i2.658

Wulandari, I. G. A. A., & Octavyanti, N. P. L. (2021). Video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual pada mata pelajaran matematika kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha, 8*(1), 66-74.