

PENGEMBANGAN MEDIA *ANIMATED PRESENTATION* BERBASIS CANVA DALAM PEMBELAJARAN RELIGIUSITAS

Agustina Titis Wulandika, Natalis Sukma Permana^{*)}

STKIP Widya Yuwana
wulandika0108@gmail.com

^{*)}Penulis korespondensi, natalisukma@widyayuwana.ac.id

Abstract

This research aims to determine the validity of Canva-based animated presentation media and assess the practicality of Canva-based animated presentation media in Religious Studies. The subjects of this study were 30 students of grade XI at Bonaventura Senior High School, Madiun. The data analysis techniques used in the study were qualitative descriptive analysis and qualitative descriptive analysis. The value analysis used the coefficient value from Aiken's V. Aiken's V is an agreement index of the average according to the items with indicators, and measurements using those items. The type of research is Research and Development (R&D) with the ADDIE steps; Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data collection methods use questionnaires tested by 2 expert media validators, 2 expert content validators, as well as small group tests and field trials. The results of the media expert validation test obtained a V index of 0.90 (very feasible criteria), and the score from the content expert resulted in a V index of 0.85 (very feasible criteria), indicating that the developed media meets the validity criteria. The results of the small group trial by 3 students obtained a score of 80.00, indicating very good criteria, and the results of the field trial by 30 students obtained a score of 78.77, also indicating very good criteria. The development of Canva-based animated presentation media in Religiosity Studies is declared feasible for use to support face-to-face and offline learning.

Keywords: *Animated Presentation; Canva; media development; religious learning*

I. PENDAHULUAN

Teknologi informasi yang berkembang secara pesat dan canggih seperti saat ini lebih disukai oleh peserta didik dalam pembelajaran yang lebih berkembang aktif, interaktif, dan berkualitas. Teknologi pembelajaran dimanfaatkan para peserta didik untuk melihat film, bermain *games*, dan menonton video pendidikan (Nurseto, 2011:19). Tentu hal seperti ini lebih disukai oleh para peserta didik, jika dibandingkan hanya mendengarkan saat guru

mengajar di kelas. Metode pembelajaran yang sebatas menggunakan *power point* dan ceramah dianggap kurang menarik bagi peserta didik, karena menambah kebosanan dalam mengikuti proses pembelajaran. Perkembangan teknologi yang semakin pesat memberikan tuntutan baru terhadap kualitas hasil pembelajaran (Sulistiyorini & Listiadi, 2022:1). Dibutuhkan lebih banyak terobosan dan inovasi baru untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan canggih.

Penggunaan media pembelajaran harus mampu meningkatkan mutu pendidikan dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang diajarkan di sekolah. Dukungan media pembelajaran dapat membantu siswa dalam proses belajar berkelanjutan (Ginawardhana & Palaniappan, 2016). Kegiatan pembelajaran sedikit demi sedikit perlu berbenah, mulai dari mengurangi metode ceramah, sampai menggantinya dengan penggunaan berbagai media pembelajaran inovatif (Nurseto, 2011:20). Pengembangan media *animated presentation* merupakan salah satu media yang dapat menunjang pembelajaran. Media yang dirancang dengan menggunakan aplikasi *Canva* ini, dapat menarik perhatian dan meningkatkan partisipasi, serta keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung (Saripatuniah, 2022:1).

Alasan mengapa perlu dikembangkan *animated presentation* dalam proses belajar mengajar ialah penyajiannya yang lebih beragam dapat mengurangi rasa jenuh dan bosan pada diri peserta didik. Lestari (2021:2) mengungkapkan bahwa penggunaan media *animated presentation* dalam kegiatan pendidikan bermanfaat bagi kinerja akademik. Deswita & Aini (2022) menjelaskan efektivitas penggunaan aplikasi *Canva* yang dapat digunakan secara luas dalam proses pembelajaran. Wulandari & Mudinillah (2022) menyatakan bahwa aplikasi *Canva* sangat efektif dalam meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa. Aplikasi *Canva* memudahkan guru dalam menunjang kegiatan pembelajaran (Kalor, 2021; Hafidh & Lena, 2023:115). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital dapat memengaruhi hasil belajar siswa. Permasalahan yang terjadi adalah media pembelajaran yang digunakan masih monoton, strategi atau metode yang digunakannya pun kurang tepat. Padahal, proses belajar mengajar tidak dapat dipisahkan dari media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, serta memperlancar proses pembelajaran dan membantu pendidik dalam menyampaikan ilmu dan materinya (Sapriyah, 2019:470).

II. PEMBAHASAN

2.1 Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dan pengembangan. Tahapan pengembangan model yang digunakan dalam

penelitian adalah model penelitian pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh *Dick and Carey* (1996) untuk merancang sistem pembelajaran: *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi) (Mulyatiningsih,2016). Pada penelitian ini peneliti mengembangkan media *animated presentateon* yang dirancang menggunakan aplikasi Canva untuk pembelajaran Religiusitas.

Pembelajaran ini dilakukan di SMA Bonaventura Kota Madiun, Jawa Timur. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI yang berjumlah 30 orang. Survei dilakukan pada 22 Mei 2023. Pemilihan materi merupakan hasil sikusi antara dosen pembimbing dan guru agama Katolik. Pemilihan materi ini dinilai sesuai dengan situasi dan kondisi siswa kelas XI.

2.2 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data menggunakan skala Likert . Skala Likert merupakan skala penelitian untuk mengukur sikap dan pendapat, yaitu mengubah data kualitatif menjadi data kuantitatif dengan nilai 1 sampai 5, seperti terlihat pada tabel 1.

Tabel 1. Skala Likert

Skor	Kategori
5	Sangat layak
4	Layak
3	Cukup layak
2	Tidak layak
1	Sangat tidak layak

Untuk menghitung hasil evaluasi dua verifikator (ahli media dan ahli materi), Validasi Aiken's V dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut; (Hisham Azwal 2021:65)

$$V = \frac{\sum s}{[n(C - 1)]}$$

Keterangan

S : r-lo

Lo : Angka terendah (1)

C : Angka tertinggi (5)

r : Angka yang ditentukan

n : Jumlah validator

2.3 Hasil Penelitian dan Diskusi

Hasil pengembangan media *animated presentation* berbasis Canva dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ini diadaptasi dari pengembangan yang dikemukakan oleh Dick dan Carey dan disajikan dalam buku Mulyatiningsih (2012:1999).

Tahap pertama dalam pengembangan ini adalah tahap analisis. Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi langsung di lapangan dan mewawancarai guru serta dua orang siswa kelas XI di SMA Bonaventura Madiun untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran. Dari hasil analisis kebutuhan diketahui bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan minat mereka terhadap materi yang disampaikan. Selain itu, hasil analisis karakteristik menunjukkan bahwa para siswa cenderung kurang aktif, bersikap cuek, lebih fokus pada kepentingan pribadi, dan kurang memperhatikan penjelasan guru ketika menggunakan metode ceramah. Hal ini menandakan bahwa mereka memerlukan dorongan motivasi serta media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

Dalam analisis materi pembelajaran, ditemukan bahwa meskipun peserta didik membutuhkan variasi dalam penyajian materi, tujuan pembelajaran tetap menjadi acuan utama dalam penyusunan konten. Oleh karena itu, materi perlu disajikan secara menarik agar tetap sesuai dengan capaian pembelajaran. Dari segi metode, siswa menyatakan kebutuhan akan pendekatan pembelajaran yang bersifat kreatif, komunikatif, dan melibatkan partisipasi aktif seperti diskusi. Sementara itu, hasil analisis media menunjukkan bahwa para siswa masih memerlukan bantuan media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, dengan desain gambar dan warna yang baik, tetapi juga dilengkapi dengan elemen animasi yang dapat membangkitkan semangat serta mudah diakses baik saat pembelajaran berlangsung maupun setelahnya.

Tahap kedua adalah tahap desain. Pada tahap ini, peneliti mulai merancang desain media pembelajaran berbasis Canva. Proses ini dimulai dengan pengunduhan aplikasi Canva dan perancangan desain *animated presentation* berdasarkan hasil analisis sebelumnya. Dalam desain awal, peneliti membuat tampilan slide pertama dalam bentuk pantun sebagai pembuka yang menarik. Selanjutnya, pada slide kedua, disisipkan tautan ke laman *Padlet* yang digunakan untuk permainan pembuka sebelum pembelajaran dimulai. Slide berikutnya berisi motivasi belajar guna membangun semangat siswa. Pada bagian menu utama, ditampilkan berbagai bagian penting pembelajaran yang meliputi tujuan pembelajaran, materi pokok, video berisi materi, video tambahan, evaluasi, dan kesimpulan.

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan. Pada tahap ini, peneliti merealisasikan rancangan media yang telah dibuat menjadi produk pembelajaran berbentuk *animated presentation* menggunakan Canva. Media tersebut kemudian divalidasi oleh dua ahli, yakni ahli materi dan ahli media. Verifikasi oleh ahli media dilakukan dengan meninjau berbagai aspek seperti kelayakan desain, kualitas tampilan visual, dan kemudahan penggunaan media oleh peserta didik. Hasil verifikasi menunjukkan bahwa media tersebut memenuhi kriteria kelayakan dari segi estetika dan fungsionalitas, serta dianggap layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 2. Hasil verifikasi pakar media dan pakar materi

Verifikasi	Rata-rata V	Keterangan
Pakar Media	0.90	Sangat Layak
Pakar Materi	0.85	Sangat Layak

Tahap selanjutnya adalah tahap implementasi. Pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap media pembelajaran berupa media presentasi animasi berbasis Canva. Pengujian ini dilakukan melalui eksperimen pada kelompok kecil dengan tujuan untuk mengetahui apakah media tersebut layak dan sesuai untuk diujicobakan lebih lanjut di lapangan bersama siswa. Eksperimen ini melibatkan tiga orang siswa kelas XI di SMA Bonaventura Madiun sebagai subjek uji coba.

Setelah tahap implementasi, dilanjutkan dengan tahap evaluasi. Evaluasi dilakukan melalui uji lapangan yang melibatkan 30 siswa kelas XI di SMA Bonaventura Madiun. Eksperimen ini bertujuan untuk menjadi tolak ukur dalam menilai respon siswa terhadap media presentasi animasi yang telah dikembangkan, terutama dalam konteks jumlah siswa yang lebih besar. Hasil dari uji kelompok kecil dan uji lapangan disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil uji kelompok kecil dan lapangan

Validasi	Rata-Rata Skor Keseluruhan	Keterangan
Uji kelompok Kecil	80.00	Sangat Layak
Uji di Lapangan	78.77	Sangat Layak

2.3.1 Diskusi

2.3.1.1. Media Pembelajaran

Kata "media" berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium" yang secara harfiah berarti "mediasi" atau "inisiasi". Menurut *American Association for Educational Communication and Technology* (AECT), media didefinisikan sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan pesan dan informasi. Gagne (1970:1) menyatakan

bahwa media adalah berbagai jenis elemen yang terdapat di lingkungan siswa dan dapat merangsang kegiatan belajarnya. Di sisi lain, Briggs (1970:1) berpendapat bahwa media merupakan alat fisik yang mampu menyampaikan pesan serta merangsang proses belajar siswa. Contoh dari media pendidikan antara lain adalah buku, film, kaset, dan bingkai.

Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) mengartikan media sebagai suatu bentuk komunikasi, baik dalam bentuk cetak maupun audiovisual, serta perangkat yang menyertainya. Media pembelajaran harus dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dan dibaca, tanpa mengabaikan berbagai keterbatasan yang mungkin ada. Secara umum, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima, sehingga mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan secara terencana untuk menyampaikan pesan dan berperan sebagai sarana terjadinya proses belajar. Melalui media pembelajaran, siswa dapat lebih mudah terdorong untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

2.3.1.2. Media Presentasi

Media presentasi merupakan suatu bentuk komunikasi yang melibatkan pertukaran pesan atau informasi antara seorang presenter dengan satu orang atau lebih. Informasi yang disampaikan melalui presentasi tersebut kemudian dapat diteruskan kepada orang lain melalui berbagai saluran masyarakat, yang selanjutnya akan menerima dan memberikan respons terhadap informasi yang diterimanya (Rahmadiyah, 2019). Presentasi juga dikenal sebagai bagian dari pendidikan formal yang berlangsung dari waktu ke waktu (Arends, 2008:262). Menurut Arends (2008:283), media presentasi merupakan suatu perangkat yang biasanya mengacu pada integrasi beberapa jenis media seperti teks, grafik, audio, dan video ke dalam satu kesatuan penyajian.

Animasi adalah proses merender serangkaian gambar diam untuk menciptakan ilusi gerakan. Ikawati (2016:16) menjelaskan bahwa animasi merupakan gambar bergerak yang terdiri atas kumpulan objek atau gambar yang disusun secara berurutan, mengikuti jalur pergerakan tertentu pada setiap langkah waktu. Teknologi ini menciptakan ilusi gerakan dengan cara menampilkan gambar satu demi satu dalam urutan yang tepat. Namun, dalam praktiknya, proses pembelajaran masih sering dihadapkan pada masalah seperti penyampaian materi yang monoton dan kurang menyenangkan. Hal ini disebabkan oleh banyaknya guru yang masih menggunakan PowerPoint hanya dengan menyalin dan menempel materi dari modul pembelajaran secara langsung ke dalam slide tanpa kreativitas, sehingga menjadikan presentasi kurang menarik bagi peserta didik.

Salah satu penyebab rendahnya konsentrasi belajar siswa adalah karena penyampaian materi yang kurang menarik dan membosankan (Latifah & Habib, 2014). Siswa berusia 16 hingga 18 tahun cenderung sulit duduk diam dalam waktu lama dan mengalami kesulitan untuk fokus pada pelajaran. Menurut Dimiyati (dalam Khotimah & Suhartini, 2020:3), konsentrasi belajar adalah kemampuan seseorang untuk memusatkan perhatian pada pelajaran. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa adalah dengan menyediakan media pembelajaran yang menarik sebagai alat bantu utama dalam proses belajar mengajar. Cara yang paling efektif adalah dengan menyediakan media yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Salah satu media yang dinilai efektif dan menarik adalah media animasi, karena penyajiannya lebih interaktif dan menghibur.

Desain media animasi dapat dibuat dengan menggunakan aplikasi Canva. Canva merupakan platform desain daring yang menawarkan berbagai jenis desain, seperti desain media sosial, presentasi, video, materi cetak, kolase foto, sampul buku, kalender, poster, dan lainnya. Canva tidak hanya memudahkan pengguna dalam mendesain, tetapi juga mengembangkan kreativitas dan kemampuan kolaborasi, serta membuat proses pembelajaran dan komunikasi visual menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Salah satu keunggulan Canva adalah kemampuannya untuk membantu pengguna menciptakan berbagai desain, seperti presentasi, grafik, sampul *e-book*, video, dan kartu animasi, secara mudah dan cepat. Hal ini tentu berbeda dengan presentasi statis yang hanya menampilkan slide satu per satu tanpa interaksi, yang cenderung tidak menarik.

Dalam konteks pembelajaran di kelas, durasi presentasi sebaiknya tidak terlalu panjang, maksimal sekitar 10 menit. Terlebih lagi, remaja usia 14 hingga 18 tahun cenderung mengalami berbagai perubahan, seperti ketidakseimbangan emosi dan ketidakstabilan sikap, sehingga materi pembelajaran yang disampaikan secara singkat akan lebih efektif. Oleh karena itu, peneliti menciptakan media presentasi animasi yang dapat dipelajari dengan mudah dalam durasi hanya lima menit. Media ini bertujuan agar siswa tidak merasa bosan dan tetap fokus pada materi yang diberikan (Diananda, 2019:118).

Dengan melihat situasi dan kebutuhan tersebut, pengembangan media presentasi animasi menjadi sangat penting, terutama untuk membantu menjawab tantangan zaman dan tuntutan dunia pendidikan yang terus berkembang. Media ini juga dapat menjadi sarana bagi para guru Katolik dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Media presentasi animasi ini sangat relevan bagi siswa Generasi Z yang sangat akrab dengan dunia digital dan visual (Permana, 2020:95). Oleh karena itu, kehadiran media presentasi animasi memungkinkan terjadinya proses pembelajaran yang kreatif, tidak monoton, bersifat mandiri, dan sangat ramah bagi peserta didik masa kini.

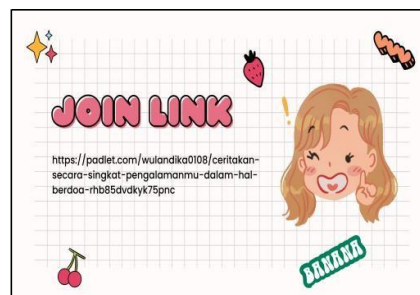
2.3.1.3. Rancangan Membuat Media *Animated Presentation*

Media pembelajaran yang dirancang oleh peneliti telah mendapatkan saran dan masukan dari dua orang ahli media. Berdasarkan hasil evaluasi, para ahli menyarankan agar peneliti melakukan beberapa perbaikan pada tampilan media yang digunakan. Tampilan awal, tampilan *link Padlet* (papan tulis online), serta bagian motivasi perlu diperbarui agar lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Selain itu, seluruh *slide* pada media presentasi disarankan untuk diganti agar tidak lagi menampilkan kesan yang hanya cocok untuk siswa tingkat SMA, melainkan lebih sesuai dengan target audiens yang dituju.

Penggunaan variasi *font* yang lebih menarik dan mudah dibaca juga menjadi catatan penting. Peneliti diharapkan dapat menyempurnakan tata letak teks dengan mengatur jarak vertikal dan horizontal antar elemen dalam setiap slide. Menu tampilan dan bagian yang menunjukkan target pembelajaran juga perlu diperbaiki, khususnya dengan menambahkan topik utama pembahasan serta judul sebelum menampilkan menu utama.

Dalam penyampaian materi, para ahli menyarankan agar peneliti mengganti jenis huruf agar lebih sesuai dengan isi materi. Khusus untuk bagian doa, peneliti perlu memperhatikan bahwa setelah contoh informasi ditampilkan, peserta harus diarahkan untuk mengikuti dengan tepat. Selain itu, peneliti juga perlu mengatur ulang tampilan video agar lebih mudah diakses dan dipahami oleh siswa. Tampilan evaluasi juga direkomendasikan untuk diganti, misalnya dengan mengganti metode konvensional menjadi penggunaan barcode sebagai alat akses evaluasi. Tampilan kesimpulan juga dinilai perlu diubah agar memiliki desain yang lebih menarik dan konsisten dengan keseluruhan media. Seluruh isi materi dalam media presentasi juga harus dirangkum secara lengkap dan sistematis.

Setelah menerima saran dan masukan dari para ahli media maupun ahli materi, peneliti kemudian melakukan modifikasi terhadap media pembelajaran yang telah dibuat. Hasil dari proses revisi dan pengembangan tersebut menghasilkan bahan ajar dan media animasi yang layak digunakan dalam pembelajaran religiusitas.



Gambar 1 & 2. Gambar Media *Animated Presentation* Berbasis Canva (tampilan awal)



Gambar 3 & 4. Gambar Media *Animated Presentation* Berbasis Canva (tampilan materi)

Pada tahap pengembangan, peneliti melakukan validasi terhadap media pembelajaran yang telah dibuat. Media yang dikembangkan berupa presentasi animasi yang dirancang menggunakan aplikasi Canva. Gambar 1 dan 2 serta gambar 3 dan 4 menunjukkan hasil kelayakan media berdasarkan penilaian dari ahli media dan ahli materi dengan menggunakan berbagai kriteria evaluasi. Hasil validasi dari ahli media menunjukkan nilai rata-rata V sebesar 0,90 dengan kategori “sangat layak”, sedangkan hasil dari ahli materi menunjukkan nilai rata-rata V sebesar 0,80 dengan kategori yang sama, yaitu “sangat layak”. Proses pengembangan media pembelajaran ini mengikuti model ADDIE yang terdiri dari tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Kriteria evaluasi yang digunakan mencakup aspek desain, tampilan, dan kegunaan media, serta aspek penyajian materi dan kesesuaian konten. Evaluasi materi dilakukan berdasarkan aspek-aspek tersebut agar media dapat dengan mudah dipahami dan sesuai dengan karakteristik serta usia peserta didik remaja.

2.3.1.4. Kelayakan Media *Animated Presentation* Berbasis Canva

Kesesuaian media pembelajaran mencakup aspek desain, tampilan, dan penggunaan. Menurut Supriyono (2018), terdapat berbagai variabel yang perlu diperhatikan dalam pembuatan media, seperti unsur audio, animasi, dan visual, yang berperan penting dalam meningkatkan pemahaman, pengetahuan, dan pengalaman belajar siswa. Dalam pengembangan media *animated presentation*, hasil validasi oleh dua ahli menunjukkan nilai indeks validitas (V) sebesar 0,90 dan 0,80 dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil ini menunjukkan bahwa media presentasi animasi berbasis Canva pada materi *Menghayati Kehadiran Tuhan dalam Doa* dapat digunakan sebagai media yang praktis dan efektif, terutama dalam pembelajaran religiusitas.

Putri (2021) menyatakan bahwa keberhasilan media pembelajaran juga ditentukan oleh beberapa komponen di lapangan, termasuk pengemasan materi dalam bentuk animasi serta metode pengajaran yang baik. Selain itu, hubungan antarsiswa memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar. Oleh karena itu, pengembangan media presentasi animasi berbasis Canva terbukti

dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa kelas XI di SMA Bonaventura Madiun, yang ditunjukkan dengan hasil penilaian yang masuk dalam kategori “Sangat Layak”.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Pelangi (2020) menunjukkan bahwa media pembelajaran yang diproduksi menggunakan aplikasi Canva dapat dimanfaatkan secara efektif dalam lingkungan pendidikan. Selain itu, Alannasir (2016) menyatakan bahwa penggunaan video animasi sebagai sumber belajar di dalam kelas dapat meningkatkan motivasi siswa. Berdasarkan temuan tersebut, media *animated presentation* yang telah dikembangkan diharapkan mampu membangkitkan semangat dan peran aktif siswa dalam pembelajaran religiusitas, khususnya pada materi *Menghayati Kehadiran Tuhan dalam Doa*. Siswa akan lebih tertarik untuk terlibat dalam proses pembelajaran apabila media yang digunakan mengandung unsur animasi, gambar, dan suara. Dengan demikian, media pembelajaran memegang peranan penting dalam menentukan tingkat keberhasilan suatu proses belajar mengajar.

III. PENUTUP

3.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media presentasi animasi berbasis Canva yang dikembangkan melalui pendekatan ADDIE terbukti valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran, khususnya dalam menyampaikan materi tentang kehadiran Tuhan dalam doa. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji kelayakan oleh ahli media yang memperoleh nilai rata-rata V sebesar 0,90 dan oleh ahli materi sebesar 0,80, yang keduanya termasuk dalam kategori “sangat layak”. Selain itu, uji coba terbatas melalui kelompok kecil dan kelompok lapangan turut memperkuat temuan bahwa media ini mampu meningkatkan daya tarik dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

3.2. Saran

Dengan melihat hasil yang diperoleh, direkomendasikan agar media presentasi animasi berbasis Canva ini dapat digunakan secara lebih luas dalam kegiatan pembelajaran agama di sekolah, terutama dalam topik-topik yang membutuhkan pendekatan visual dan reflektif. Selain itu, pengembangan lebih lanjut juga disarankan, baik dari segi isi materi maupun tampilan media, agar semakin sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa di berbagai jenjang pendidikan

DAFTAR PUSTAKA

- Alannasir, W. (2016). Pengaruh penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPS terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Mannuruki. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 2(2), 81. <https://doi.org/10.26858/est.v2i2.2561>
- Arends, R. I. (2008). *Learning to teach: Belajar untuk mengajar* (Edisi ketujuh). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Briggs, L. J. (1970). *Principles of instructional design*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Dick, W., & Carey, L. (1996). *The systematic design of instruction*. New York: Harper Collins Publishers.
- Diananda, A. (2019). Psikologi remaja dan permasalahannya. *ISTIGHNA: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 1(1), 116–133.
- Gagne, R. M. (1970). *The conditions of learning* (2nd ed.). New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Gunawardhana, L. P. D., & Palaniappan, P. S. (2016). Using multimedia as an education tool. *9th Annual International Conference on Computer Games Multimedia & Allied Technologies (CGAT 2016)*, April 2013, 98–101. <https://doi.org/10.5176/2251-1679>
- Hafidh, M., & Lena, M. S. (2023). Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V sekolah dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 112–123.
- Ikawati, H. D., & Kurniawati, W. (2016). Efektivitas media presentasi animasi flash berbasis PowerPoint terhadap motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA terpadu di MI Al-Ikhlasiah Lombok Barat. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 1(2), 98–103.
- Khotimah, S. H., Sunaryati, T., & Suhartini, S. (2020). Penerapan media gambar sebagai upaya dalam peningkatan konsentrasi belajar anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 676.
- Latifah, K., & Habib, Z. (2014). Hubungan persepsi terhadap keterampilan guru mengajar dengan konsentrasi belajar siswa di Darul Karomah Randuagung Singosari Malang. *Psikoislamika: Jurnal Psikologi dan Psikologi Islam*, 11(1), 15–22.
- Lestari, H. (2021). Pengembangan media pembelajaran aplikasi augmented reality pada mata pelajaran dasar-dasar konstruksi bangunan di kompetensi keahlian bisnis konstruksi dan properti SMKN 1 Cibinong (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Jakarta).

- Nurseto, T. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 8(1).
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79–96.
- Permana, N. S. (2020). Yesus sebagai guru ditinjau dari pendekatan mengajar dan relevansinya bagi guru agama Katolik. *JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 20(2), 83–97.
- Putri, E. F. (2021). Media pembelajaran Powtoon untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2), 198–205.
- Rahmadiyah, A. (2019). Media presentasi – Sebuah pengertian. <http://nine-ofmarch.blogspot.com/2018/12/mediapresentasi-sebuahpengertian.html?m=1>
- Saripatuniah, E. (2022). Pengembangan media pembelajaran video animasi berbantuan Levidio Storyboard pada materi kimia unsur. Skripsi: UIN Syarif Hidayatullah.
- Sapriyah, S. (2019, May). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 470–477).
- Supriyono. (2018). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43–48.
- Sulistiyorini, S., & Listiadi, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran iSpring Suite 10 berbasis Android pada materi jurnal penyesuaian di SMK. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2116–2126.