

PEMBELAJARAN DENGAN APLIKASI CANVA PADA MATERI PERKEMBANGAN PESANTREN DAN PERANANNYA DALAM DAKWAH ISLAM DI INDONESIA

Firda Amalia Thoyibah & Hajizah

IAIN Palangka Raya

Firdaat12345@gmail.com; hajizahzahh@gmail.com

Abstract

This study aims to examine the design of learning videos using the Canva application on the material of the development of Islamic boarding schools and their role in Islamic propagation in Indonesia. The instrument used in testing the feasibility of learning video design is to use a validation sheet questionnaire by material experts and media experts. Feasibility is seen from the results of validation by material experts which include the feasibility of material content, question content, and language. While the feasibility of the results of media expert validation includes the feasibility of cover design and video content design. The method used in this research is Research and Development (R&D) with the 4D development model, which consists of the Define, Design, Develop, and Disseminate stages. However, this research is limited to the Develop stage only. The research process began with a needs analysis at MTs Hidayatul Mubajirin Palangka Raya, followed by the design and development of learning videos that were tested for validity by material experts and media experts. The validation results showed that the learning video design obtained 85% results from material experts who were included in the very feasible category, and 77% from media experts who were included in the feasible category. Thus, the learning video design produced can be applied effectively in schools with minimal use of learning media.

Keywords : *Design; Video; Learning; Canva; R&D*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji desain video pembelajaran menggunakan aplikasi Canva pada materi perkembangan pesantren dan peranannya dalam dakwah Islam di Indonesia. Instrumen yang digunakan dalam menguji kelayakan desain video pembelajaran adalah dengan menggunakan angket lembar validasi oleh ahli materi dan ahli media. Kelayakan dilihat dari hasil validasi oleh ahli materi yang meliputi kelayakan isi materi, isi soal, dan bahasa. Sedangkan kelayakan

dari hasil validasi ahli media meliputi kelayakan desain sampul dan desain isi video. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D, yang terdiri dari tahap Define (pendefinisian), Design (perancangan), Develop (pengembangan), dan Disseminate (penyebaran). Namun pada penelitian ini dibatasi hanya sampai tahap *Develop* (pengembangan) saja. Proses penelitian dimulai dengan analisis kebutuhan di MTs Hidayatul Muhajirin Palangka Raya, dilanjutkan dengan perancangan dan pengembangan video pembelajaran yang diuji validitasnya oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa desain video pembelajaran memperoleh hasil 85% dari ahli materi yang termasuk dalam kategori sangat layak, dan 77% dari ahli media yang termasuk dalam kategori layak. Dengan demikian, desain video pembelajaran yang dihasilkan dapat diterapkan secara efektif di sekolah-sekolah yang minim penggunaan media pembelajaran.

Kata Kunci : Desain ; Video ; Pembelajaran ; Canva ; R&D

PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, pendidikan mengalami transformasi yang signifikan, dimana teknologi informasi dan komunikasi (TIK) menjadi bagian integral dari proses pembelajaran. Inovasi dalam pendidikan tidak hanya mencakup metode pengajaran, tetapi juga alat dan media yang digunakan untuk menyampaikan materi. Misalnya, dengan penggunaan teknologi seperti video, animasi, dan alat alternatif lain yang memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar mengajar, meningkatkan motivasi serta pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Dengan memanfaatkan teknologi digital, pendidik dapat menyajikan informasi dengan cara yang lebih visual dan mudah dipahami, yang sangat penting dalam konteks pembelajaran di era yang serba cepat ini (Sinaga & Firmansyah, 2024). Salah satu inovasi yang menonjol dalam konteks ini adalah penggunaan desain video pembelajaran.

Desain video pembelajaran telah menjadi salah satu inovasi yang sangat penting dalam dunia pendidikan, terutama di era digital saat ini. Dengan meningkatnya penggunaan teknologi dalam pendidikan, aplikasi seperti Canva telah menjadi alat yang populer bagi pendidik untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan efektivitas pembelajaran (Rumodar et al., 2024) (Sulastri et al., 2023). Aplikasi ini menawarkan berbagai fitur yang memungkinkan pengguna untuk membuat konten visual yang menarik, sehingga dapat meningkatkan daya tarik terhadap materi pembelajaran (Setyaningsih et al., 2019) (Irham, 2016). Video pembelajaran yang dirancang dengan menggunakan aplikasi Canva tidak hanya dapat meningkatkan daya tarik visual, tetapi juga dapat menyampaikan informasi yang kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh siswa (Poerna Wardhanie et al., 2021). Dalam konteks ini, penting

untuk mengeksplorasi bagaimana desain video pembelajaran dapat diterapkan pada materi yang berkaitan dengan perkembangan pesantren dan perannya dalam dakwah Islam di Indonesia, termasuk kontribusinya dalam mencetak santri dan ulama yang berperan dalam perjuangan kemerdekaan Indonesia (Urrosyidah & Alfi, 2022) (Anam, 2017).

Pesantren sebagai lembaga pendidikan Islam tradisional memiliki peran yang sangat signifikan dalam sejarah Indonesia. Sejak masa penjajahan, pesantren telah menjadi pusat pendidikan dan pengembangan karakter santri yang tidak hanya mendalami ilmu agama tetapi juga berkontribusi dalam perjuangan kemerdekaan serta berperan dalam mengembangkan kemandirian santri melalui berbagai program, termasuk pertanian dan kewirausahaan (Urrosyidah & Alfi, 2022) (Abas & Auliya, 2023) (Anam, 2017). Peran pesantren dalam dakwah Islam di Indonesia juga sangat penting, terutama dalam menyebarkan nilai-nilai moderasi dan toleransi. Pesantren sering kali menjadi garda terdepan dalam mempromosikan Islam yang damai dan anti-kekerasan, sesuai dengan prinsip moderasi yang dianut oleh banyak pesantren di Indonesia (Pascasarjana & Curup, n.d.).

Secara keseluruhan, perkembangan pesantren di Indonesia menunjukkan bahwa lembaga ini memiliki peran yang multifaset dalam pendidikan, dakwah, dan perjuangan kemerdekaan. Pesantren terus beradaptasi dengan kebutuhan zaman, sambil tetap mempertahankan nilai-nilai tradisional yang menjadi ciri khasnya. Melalui pendidikan yang holistik, pesantren mencetak generasi santri dan ulama yang siap menghadapi tantangan zaman dan berkontribusi positif bagi masyarakat dan bangsa (Hafid et al., 2021) (Prawoto & Anisa, 2023). Sehingga dalam konteks ini, dengan memanfaatkan video pembelajaran, pendidik dapat menyajikan informasi yang lebih kontekstual dan relevan, agar siswa dapat lebih mudah dalam memahami peran pesantren dalam sejarah bangsa, serta bagaimana pesantren berkontribusi dalam membentuk identitas nasional dan karakter bangsa (Abas & Auliya, 2023) (Bambang Triyono & Elis Mediawati, 2023) (Suryaningsih & Gunawan, 2023).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji desain video pembelajaran yang dihasilkan melalui aplikasi Canva, dengan penekanan pada materi perkembangan pesantren dan perannya dalam dakwah Islam di Indonesia. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam mengenai penggunaan video pembelajaran sebagai alat efektif dalam menyampaikan nilai-nilai dan tradisi pesantren kepada masyarakat luas, khususnya di lingkungan pendidikan. Dengan memanfaatkan media

berbasis video pembelajaran ini, diharapkan siswa dapat lebih mudah dalam memahami dan mengapresiasi kontribusi pesantren dalam konteks pendidikan dan dakwah Islam.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D. Metode R&D bertujuan untuk menciptakan produk tertentu serta menguji tingkat efektivitasnya. Adapun waktu penelitian ini dilaksanakan selama 6 hari, yang berlangsung dari tanggal 9 hingga tanggal 14 Oktober 2024. Selama rentang waktu tersebut, berbagai proses penelitian dilakukan secara sistematis, yang diawali dengan analisis kebutuhan untuk mengembangkan produk, diikuti oleh pengujian efektivitasnya agar produk tersebut dapat digunakan secara optimal di masyarakat (Fayrus, 2022).

Model pengembangan 4D terdiri dari empat tahap utama: *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran) (Prisila et al., 2021) (Busyairi & Sinaga, 2021) (Fitri et al., 2023). Sementara pada penelitian ini dibatasi hanya sampai tahap *Develop* (pengembangan). (1) *Define* (pendefinisian), tahapan ini adalah tahap analisis kebutuhan yang peneliti lakukan di MTs Hidayatul Muhajirin Palangka Raya pada peserta didik kelas IX. (2) *Design* (perancangan), tahapan ini merupakan tahap pemilihan produk yang peneliti sesuaikan dengan kebutuhan peserta didik di MTs Hidayatul Muhajirin Palangka Raya pada materi perkembangan pesantren dan perannya dalam dakwah Islam di Indonesia. (3) *Develop* (pengembangan), tahapan ini adalah tahap pembuatan produk yang kemudian akan di validasi oleh empat orang ahli yang terdiri dari dua orang ahli media dan dua orang ahli materi, selanjutnya dilakukan revisi hingga mendapatkan produk yang layak dan teruji. Alur kegiatan yang dilakukan pada setiap tahapan dapat digambarkan sebagai berikut:



Pada penelitian ini desain video pembelajaran diujikan kepada empat orang validator, yang terdiri dari dua ahli media dan dua ahli materi, dengan tujuan untuk mengetahui media yang dikembangkan dapat dinyatakan valid. Berikut ini pedoman kevalidan desain video pembelajaran pada materi perkembangan pesantren dan peranannya dalam dakwah islam di Indonesia.

Tabel 1. Pedoman Penilaian Kevalidan Desain Video Pembelajaran

Alternatif Pilihan	Nilai
Sangat Layak	5
Layak	4
Cukup	3
Kurang Layak	2
Sangat Kurang Layak	1

Setelah data skor penilaian validasi desain video pembelajaran diperoleh, langkah selanjutnya adalah menghitung rata-rata pada setiap aspek. Rentang skor pada penelitian ini dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 2. Kriteria Kelayakan Desain Video Pembelajaran

Rentang Skor (%)	Kategori Kualitatif
< 21%	Sangat Kurang Layak
20% - 40%	Kurang Layak
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Uji kelayakan dapat dilakukan dengan memberikan nilai pada lembar validasi menggunakan metode pemberian checklist (√) pada setiap kolom penilaian. Dengan cara ini, data interval pada setiap aspek dapat terlihat dengan jelas.

Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung hasil uji validasi materi dan media adalah dengan menggunakan Teknik pengolahan data sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP : Nilai presentase kelayakan yang diharapkan

R : Skor mentah yang diperoleh

SM : Skor maksimal

HASIL

Desain video pembelajaran mengenai materi “Perkembangan Pesantren Dan Perannya Dalam Dakwah Islam Di Indonesia” ini dibuat dengan menggunakan aplikasi Canva, dimana aplikasi Canva merupakan sebuah platform yang memungkinkan pengguna untuk menghasilkan konten visual yang menarik dan professional dengan mudah. Dengan beragam template, elemen grafis, dan fitur interaktif yang ditawarkan, pengguna dapat mengkombinasikan setiap aspek pada video, mulai dari tata letak hingga animasi. Kemampuan Canva untuk memadukan teks, gambar, dan suara secara harmonis membantu menghasilkan materi yang tidak hanya informatif, tetapi juga mampu mempertahankan perhatian audiens. Dengan demikian, video pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik secara signifikan serta menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan efektif dalam memahami peran pesantren dalam dakwah Islam di Indonesia.

Video pembelajaran telah menjadi salah satu alat yang sangat efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan di berbagai tingkat. Penggunaan video sebagai media pembelajaran tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa, tetapi juga meningkatkan motivasi dan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas, motivasi, dan hasil belajar siswa secara signifikan.

Pertama, video pembelajaran berfungsi sebagai media yang mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi belajar mereka. Yanuarsi dan Mayar menyatakan bahwa pengembangan video pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan motivasi anak-anak (Herwati, 2019). Marliani juga menekankan bahwa pemanfaatan teknologi, termasuk video, dalam pendidikan dapat membantu mengatasi berbagai masalah dalam proses belajar mengajar (MARLIANI, 2021).

Kedua, video pembelajaran juga terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep yang lebih kompleks. Misalnya, penelitian oleh Nurdin menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis GeoGebra dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa (Nurdin et al., 2019). Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Cholik dan Umaroh yang menunjukkan bahwa video animasi dapat meningkatkan mutu dan efektivitas pembelajaran, terutama dalam konteks pendidikan tinggi (Cholik & Umaroh, 2023). Selain itu, penelitian oleh Biantoro menunjukkan bahwa penggunaan media video dalam

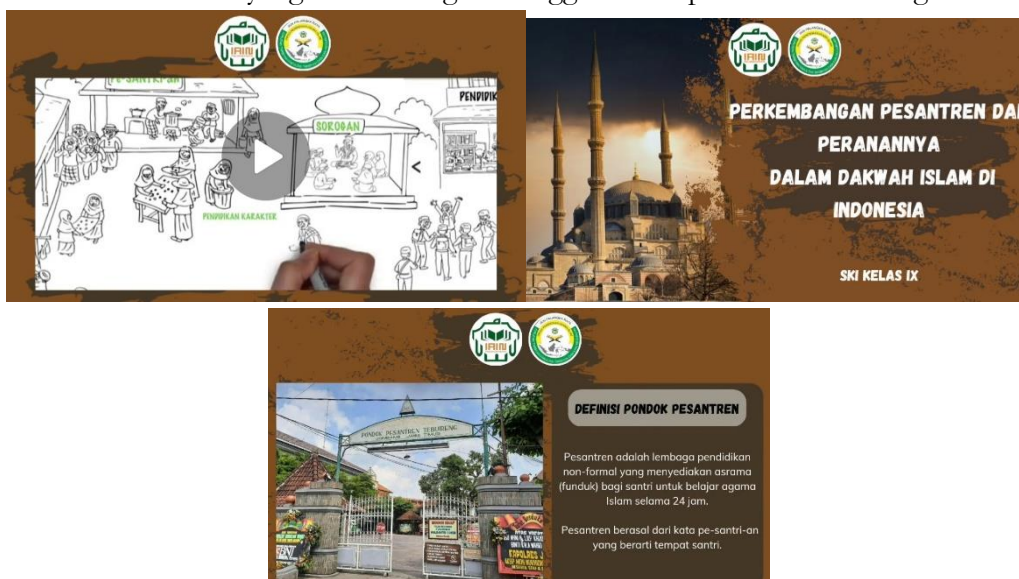
pembelajaran sejarah dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh (Biantoro, 2024).

Secara keseluruhan, video pembelajaran merupakan alat yang sangat berharga dalam pendidikan modern. Dengan kemampuannya untuk meningkatkan motivasi, pemahaman, dan keterlibatan siswa, video pembelajaran dapat menjadi solusi yang efektif untuk tantangan yang dihadapi dalam proses belajar mengajar.

Adapun tahapan-tahapan desain media berbasis video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva sebagai berikut:

1. Menyiapkan perangkat yang diperlukan untuk merancang dan membuat media pembelajaran, seperti dengan menggunakan aplikasi Canva.
2. Mencari video pembelajaran yang relevan dengan materi pada aplikasi youtube sebagai referensi tambahan untuk dimasukkan pada slide ppt.
3. Mengumpulkan dan merancang materi dari buku dan bahan ajar siswa yang akan disajikan pada media video, lalu membagi materi menjadi beberapa topik pembahasan per slide.
4. Mencari beberapa foto/gambar yang relevan dengan isi materi yang disajikan.
5. Melakukan pengeditan pada media video, termasuk menambahkan gambar yang relevan, penambahan animasi, serta teks tambahan dengan menggunakan aplikasi Canva.

Berikut ini adalah visualisasi dari hasil pembuatan desain media pembelajaran berbasis video mengenai materi materi “Perkembangan Pesantren Dan Peranannya Dalam Dakwah Islam Di Indonesia” yang dibuat dengan menggunakan aplikasi Canva sebagai berikut:



Gambar 1. Visualisasi Video Pembelajaran

Setelah pembuatan video pembelajaran, langkah selanjutnya adalah melakukan validasi untuk menilai kelayakannya. Proses ini melibatkan penilaian oleh dua ahli, yaitu ahli materi dan ahli media, menggunakan instrumen angket validasi. Pada ahli materi diberikan angket dengan masing-masing aspek kelayakan materi berjumlah 8 indikator, aspek kelayakan soal 4 indikator, dan aspek kelayakan bahasa 6 indikator. Sedangkan pada ahli media diberikan angket dengan masing-masing aspek desain sampul sebanyak 4 indikator dan aspek desain isi video pembelajaran sebanyak 11 indikator. Adapun hasil rekapitulasi uji validasi oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Rekapitulasi Uji Validasi oleh Ahli Materi.

Aspek yang dinilai	Skor Validator (V)	
	V1	V2
Aspek Kelayakan Isi (Materi)		
Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.	4,00	4,00
Kebenaran dan ketepatan konsep materi.	4,00	4,00
Materi sesuai dengan tema “Perkembangan Pesantren dan Perannya dalam Dakwah Islam di Indonesia”.	4,00	4,00
Kesesuaian contoh-contoh dengan materi.	4,00	3,00
Keluasan dan kedalaman materi.	4,00	4,00
Tingkat kesulitan sesuai dengan kognitif peserta didik.	5,00	4,00
Materi mudah dipahami.	5,00	5,00
Koherensi dan keruntutan alur pikir penyajian materi	4,00	4,00
Aspek Kelayakan Isi (Soal)		
Soal relevan dengan tujuan pembelajaran dan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran.	5,00	4,00
Soal pada media mudah dipahami.	5,00	4,00
Keadaan soal sesuai dengan materi.	5,00	5,00
Kesesuaian soal dengan karakteristik peserta didik kelas IX Mts.	4,00	4,00
Aspek Kelayakan Bahasa		
Bahasa mudah dipahami.	5,00	5,00

Bahasa yang digunakan baik dan benar.	5,00	5,00
Kalimat yang digunakan efektif dan benar.	4,00	4,00
Kebenaran penggunaan istilah.	4,00	4,00
Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.	4,00	4,00
Konsistensi penggunaan istilah, symbol, nama ilmiah/asing.	4,00	4,00
Jumlah Total Skor	79,00	75,00
Jumlah Skor Rata-Rata		77,00
Jumlah Skor Maksimal		90,00

Tabel 3 menunjukkan validasi dari ahli materi yang memperoleh jumlah skor 77, apabila dipresentasikan dengan rumus berikut, maka hasilnya:

$$NP = \frac{77}{90} \times 100 = 85\%$$

Karena presentase hasil validasi berkisar antara 81%-100% yaitu sebesar 85%, maka hasil validasi termasuk dalam kategori sangat layak. Walaupun hasil validasi materi termasuk dalam kategori sangat layak, akan tetapi masih terdapat masukan dari ahli materi sebagai bahan perbaikan untuk kedepannya. Diantaranya adalah, pada bagian awal video seharusnya mencantumkan Tujuan Pembelajaran yang disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran, kemudian materi sebaiknya dimulai dengan pembukaan/pendahuluan seperti memberi analogi-analogi terkait dengan kehidupan sehari-hari/kontekstual teaching learning sesuai dengan tema materi, selain itu pada bagian isi materi tentang peranan pesantren dalam dakwah Islam di Indonesia harus lebih dieksplor lagi tentang nasionalismenya sesuai dengan kurikulum Merdeka yang mengutamakan nasionalisme dan moderasi beragama, terakhir materi pada video pembelajaran sebaiknya bisa lebih dipersingkat.

Tabel 4. Hasil Rekapitulasi Uji Validasi oleh Ahli Media.

Aspek yang dinilai	Skor Validator (V)	
	V1	V2
Aspek Desain Sampul		
Tampilan pemaparan materi singkat	4,00	4,00
Perkembangan Pesantren dan Perannya dalam Dakwah Islam di Indonesia pada bagian depan		

sampul maupun belakang, secara harmonis memiliki kesesuaian, kesatuan serta konsisten.		
Warna teks materi kontras dengan warna latar belakang.	4,00	4,00
Perpaduan gambar, bentuk dan ukuran teks huruf yang proporsional.	4,00	4,00
Kemenarikan desain pada sampul materi yang menarik perhatian peserta didik.	3,00	4,00
Aspek Desain Isi Vidio		
Penempatan unsur tata letak yang konsisten dan sesuai dengan kontras.	4,00	4,00
Ilustrasi slide materi perkembangan pesantren dan perannya dalam dakwah Islam di Indonesia menggambarkan isi/materi pembelajaran dan mengungkapkan karakter objek sehingga dapat menarik perhatian.	3,00	5,00
Gambar dan Vidio jelas dan sesuai dengan sub soal/pertanyaan.	3,00	4,00
Ilustrasi dan gambar jelas dan proporsional.	4,00	4,00
Perbedaan huruf antar sub materi, dan isi materi yang proporsional.	3,00	4,00
Pemilihan ukuran huruf dan jenis huruf yang tepat dan kontras.	4,00	4,00
Penggunaan variasi huruf tidak berlebihan.	4,00	4,00
Spasi antar baris susunan teks normal.	4,00	4,00
Keterbacaan teks isi Materi terlihat dengan jelas.	4,00	4,00
Gambar dan video yang terdapat dalam Materi slide jelas dan tidak <i>Blur</i> .	4,00	4,00
Desain dan gambar yang tidak monoton sehingga menimbulkan gaya Tarik video.	3,00	4,00
Jumlah Total Skor	55,00	61,00
Jumlah Skor Rata-Rata		58,00
Jumlah Skor Maksimal		75,00




Tabel 4. menunjukkan validasi dari ahli media yang memperoleh jumlah skor 58, apabila dipresentasikan dengan rumus berikut, maka hasilnya:


$$NP = \frac{58}{75} \times 100 = 77\%$$

Karena presentase hasil validasi media berkisar antara 61%-80% yaitu sebesar 77%, maka hasil validasi termasuk dalam kategori layak, sehingga masih diperlukan perbaikan untuk kedepannya, seperti menambahkan instrument pada awal video, mempersingkat kalimat-kalimat yang ada di video, menambahkan kejelasan mata Pelajaran dan kelas pada awal video, menambahkan tujuan pembelajaran pada video, serta menampilkan sumber video demi menjaga legalitas.

Pada proses validasi video pembelajaran, validator tidak hanya memberikan penilaian melalui angket validasi, tetapi validator juga memberikan komentar dan saran membangun yang dapat dijadikan sebagai sumber pembelajaran. Saran-saran tersebut bertujuan untuk meningkatkan kualitas video pembelajaran yang dihasilkan. Rincian saran dari para validator dapat dilihat pada tabel 5 berikut ini:

Tabel 5. Sebelum Revisi dan Sesudah Revisi Desain Video Pembelajaran

Komponen yang direvisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Menambahkan penulisan kelas pada slide atau halaman awal desain video pembelajaran.		
Menambahkan tujuan pembelajaran pada desain video pembelajaran.	Sebelumnya tidak ditambahkan	
Mempersingkat materi agar lebih berfokus pada inti pembelajaran.		

<p>Menambahkan sumber video di bagian akhir sebagai bentuk legalitas.</p>	<p>Sebelumnya tidak ditambahkan</p>	
---	-------------------------------------	--

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji desain video pembelajaran menggunakan aplikasi Canva pada materi perkembangan pesantren dan peranannya dalam dakwah Islam di Indonesia. Hasil validasi yang diperoleh menunjukkan bahwa desain video pembelajaran mendapatkan skor 85% dari ahli materi, yang termasuk dalam kategori sangat layak, dan 77% dari ahli media, yang tergolong dalam kategori layak. Hal ini menjawab rumusan masalah mengenai kelayakan desain video pembelajaran dan menunjukkan bahwa video yang dihasilkan dapat diterapkan secara efektif di lingkungan pendidikan, terutama di sekolah yang minim penggunaan media pembelajaran.

Temuan penelitian ini menyoroti pentingnya penggunaan video sebagai alat pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Validasi oleh ahli materi dan media menunjukkan bahwa konten video sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan dapat disampaikan dengan cara yang menarik. Menggunakan aplikasi Canva, video pembelajaran berhasil menyajikan informasi kompleks dengan cara yang visual dan interaktif. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan video dapat memperkaya pengalaman belajar siswa (MARLIANI, 2021) dan meningkatkan pemahaman konsep yang lebih kompleks (Nurdin et al., 2019).

Berdasarkan hasil validasi, meskipun video pembelajaran sudah berada dalam kategori sangat layak, beberapa saran dari validator menunjukkan bahwa masih ada ruang untuk perbaikan. Misalnya, penambahan tujuan pembelajaran dan penyajian yang lebih kontekstual dapat meningkatkan efektivitas video. Ini menunjukkan bahwa proses revisi dan umpan balik dari ahli sangat penting dalam pengembangan media pembelajaran.

Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan teori pembelajaran multimedia dengan menekankan pada integrasi desain video pembelajaran berbasis aplikasi Canva. Dalam konteks pendidikan, adaptasi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah menjadi kunci dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif. Penelitian ini

menegaskan bahwa video pembelajaran yang dirancang dengan baik tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian informasi, tetapi juga sebagai alat yang dapat membangun keterlibatan dan motivasi siswa.

Teori pembelajaran konstruktivis yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar dapat dimodifikasi dengan memasukkan elemen desain multimedia yang menarik. Dengan demikian, penelitian ini mengusulkan bahwa penerapan video pembelajaran yang interaktif dan menarik dapat memperkuat pendekatan konstruktivis dalam pendidikan, mengingat siswa tidak hanya menerima informasi tetapi juga terlibat dalam proses pembelajaran secara aktif.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah desain video pembelajaran dengan aplikasi canva pada materi perkembangan pesantren dan peranannya dalam dakwah islam di Indonesia mendapatkan hasil validasi dari ahli materi sebesar 85% yang termasuk dalam kategori sangat layak, sementara hasil validasi dari ahli media sebesar 77% yang tergolong dalam kategori layak.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa desain video pembelajaran menggunakan aplikasi Canva dapat diterima dengan baik oleh para ahli. Dengan mempertimbangkan saran perbaikan, video ini diharapkan dapat lebih maksimal dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan. Sehingga hasil pengembangan media ini dapat diterapkan di sekolah-sekolah yang masih minim dalam penggunaan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abas, A., & Auliya, H. (2023). Romantisme Pendidikan Pesantren di Era Milenial dan Revolusi Industri 4.0. *SETYAKI: Jurnal Studi Keagamaan Islam*, 1(2), 25–34. <https://doi.org/10.59966/setyaki.v1i2.253>
- Anam, S. (2017). Karakteristik dan Sistem Pendidikan Islam: Mengenal Sejarah Pesantren, Surau dan Meunasah di Indonesia. *JALIE: Journal of Applied Linguistics and Islamic Education*, 1(1), 145–149. <https://doi.org/10.33754/jalie.v1i1.52>
- Bambang Triyono, & Elis Mediawati. (2023). Transformasi Nilai-Nilai Islam melalui Pendidikan Pesantren: Implementasi dalam Pembentukan Karakter Santri. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 1(1), 147–158. <https://doi.org/10.62504/jimr403>

- Biantoro, O. F. (2024). *Efektifitas Media Video dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Diniyah*. 5, 3955–3965.
- Busyairi, A., & Sinaga, P. (2021). Test Instruments Development of Ideation-Explanation Model To Measure Creative Thinking Ability in Problem Solving. *J. Pijar MIPA*, 16(1), 57–63. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i1.1700>
- Cholik, M., & Umaroh, S. T. (2023). Pemanfaatan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Di Era Digital. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 8(2), 704–709. <https://doi.org/10.29100/jipi.v8i2.4121>
- Fitri, A., Efriyanti, L., & Silmi, R. (2023). Pengembangan Modul Ajar Digital Informatika Jaringan. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(1), 33–38.
- Hafid, F., Nasrul, N., Zainul, Z., Junaidi, J., & Hartini, D. A. (2021). Sosialisasi Pesantren dan Santri Sehat di Pondok Pesantren Mahasiswa Liwa'ul Haq. *Poltekita: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 42–48. <https://doi.org/10.33860/pjpm.v2i2.404>
- Herwati, Y. (2019). Pengaruh Permainan Ludo Bergambar Terhadap Kecerdasan Naturalis Anak di Taman Kanak-kanak Tunas Bangsa Bukittinggi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 428. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.358>
- Hidayatul, M. T. S., & Palangka, M. (2024). *e-ISSN: 2808-4721*. 4(4), 856–866.
- Irham, I. (2016). Pesantren Manhaj Salafi: Pendidikan Islam Model Baru Di Indonesia. *ULUL ALBAB Jurnal Studi Islam*, 17(1), 1. <https://doi.org/10.18860/ua.v17i1.3252>
- MARLIANI, L. P. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *PAEDAGOGY: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi*, 1(2), 125–133. <https://doi.org/10.51878/paedagogy.v1i2.802>
- Nurdin, E., Ma'aruf, A., Amir, Z., Risnawati, R., Noviarni, N., & Azmi, M. P. (2019). Pemanfaatan video pembelajaran berbasis Geogebra untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa SMK. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 6(1), 87–98. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v6i1.18421>
- Pascasarjana, D., & Curup, I. (n.d.). *Dosen Pascasarjana LAIN Curup. Dosen Sekolah Tinggi Agama Islam Ma'arif Jambi*.
- Poerna Wardhanie, A., Fahminnansih, F., & Rahmawati, E. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Desain Grafis dan Promosi Produk pada Sekolah Islami berbasis Kewirausahaan. *Society : Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 51–58. <https://doi.org/10.37802/society.v2i1.170>
- Prawoto, I., & Anisa, F. (2023). Peran Pondok Pesantren Al-Zaytun Dalam Meningkatkan Ekonomi Masyarakat Sekitar. *EKSI BANK: Ekonomi Syariah Dan Bisnis Perbankan*, 7(1), 123–135. <https://doi.org/10.37726/ee.v7i1.715>
- Prisila, E., Riska, N., & Kandriasari, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Panduan Praktikum Sequence Of Service Pada Mata Kuliah Tata Hidang. *Risenologi*, 6(2), 9–16. <https://doi.org/10.47028/j.risenologi.2021.62.182>
- Rumodar, G. K., Messakh, J. J., & Naibaho, L. (2024). Pendidikan Bahasa sebagai Upaya Membangun Generasi Unggul di Era Digital. *Jurnal Kridatama Sains Dan Teknologi*, 6(01), 80–87. <https://doi.org/10.53863/kst.v6i01.1077>
- Setyaningsih, R., Abdullah, A., Prihantoro, E., & Hustinawaty, H. (2019). Model Penguatan Literasi Digital Melalui Pemanfaatan E-Learning. *Jurnal ASPIKOM*, 3(6), 1200. <https://doi.org/10.24329/aspikom.v3i6.333>

- Sinaga, W. M. B. B., & Firmansyah, A. (2024). Perubahan Paradigma Pendidikan di Era Digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(4), 10. <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i4.492>
- Sulastri, A., Octaviany, F., & Atikah, C. (2023). Analisis Pendidikan Karakter Untuk Gen-Z di Era Digital. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(6), 23762–2378. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i6.5662>
- Suryaningsih, S., & Gunawan, T. (2023). Hegemoni Pesantren Bahrul Ulum Di Desa Tambak Rejo, Jombang. *Jurnal Locus Penelitian Dan Pengabdian*, 2(10), 964–975. <https://doi.org/10.58344/locus.v2i10.1773>
- Urrosyidah, U. U. U., & Alfi, I. (2022). Pemberdayaan Santri dalam Meningkatkan Kemandirian Pangan Oleh Kelompok Santri Tani Millenial di Pondok Pesantren Al Ihya Ulumaddin Kabupaten Cilacap. *ICODEV: Indonesian Community Development Journal*, 3(1), 1–9. <https://doi.org/10.24090/icodev.v3i1.6435>
- Slamet, Fayrus Abdi. (2022). *Model Pengembangan (RnD)*. Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.