



**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA  
PADA MATERI MENYAMBUT USIA BALIGH SISWA KELAS IV :  
VALIDITAS DAN PRAKTIKALITAS**

*THE DEVELOPMENT OF VIDEO LEARNING ASSISTED BY CANVA ON  
PUBERTY AWARENESS FOR 4<sup>th</sup> GRADE STUDENTS: VALIDITY AND  
PRACTICALITY*

**Azhar Azmi Manurung**

*Institut Keislaman Tuah Negeri*  
email: [azhar.azmi89@gmail.com](mailto:azhar.azmi89@gmail.com)

**Sukma Lestari**

*STAI Al-Hikmah Tebing Tinggi*  
email: [sukmalestari@gmail.com](mailto:sukmalestari@gmail.com)

**Al Afif Hazmar**

*STAI Madinatun Najah Rengat*  
email: [alafihazmar@gmail.com](mailto:alafihazmar@gmail.com)

**Rian Vebrianto**

*Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau*  
email: [rianvebrianto@gmail.com](mailto:rianvebrianto@gmail.com)

Copyright (c) 2026 Azhar Azmi Manurung, Sukma Lestari, Al Afif Hazmar,  
Rian Vebrianto

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0  
International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran berbasis Canva pada materi menyambut usia baligh bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar serta mengetahui tingkat validitas dan praktikalitas media yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri dari 2 orang guru Pendidikan Agama Islam dan 30 orang siswa kelas IV. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli media dan ahli materi, serta angket praktikalitas untuk guru dan siswa. Data dianalisis menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis Canva yang dikembangkan memiliki tingkat validitas sangat tinggi, dengan persentase validasi ahli media sebesar 88,3% dan validasi ahli materi sebesar 90% yang termasuk dalam kategori "sangat valid". Hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa media video pembelajaran memperoleh persentase sebesar 94,2% dari guru dan 92,4% dari siswa dengan kategori "sangat praktis". Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran berbasis Canva pada materi menyambut usia baligh dinyatakan valid, praktis, dan layak digunakan sebagai media pembelajaran alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. Implikasi dari penelitian ini adalah media video pembelajaran berbasis Canva dapat digunakan oleh guru sebagai sarana pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mudah diakses untuk membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi Menyambut Usia Baligh.

**Kata kunci:** Canva; Usia Baligh; Pendidikan Agama Islam; Video Pembelajaran

### Abstract

*This study aimed to develop of video learning assisted by Canva on puberty awareness for 4th grade student and to determine the validity and practicality of the developed media. The research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE development model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The research subjects included 2 Islamic Education teacher and 30 4th grade students. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and documentation. The research instruments consisted of validation sheets for media and material experts, as well as practicality questionnaires for teacher and students. Data were analyzed using quantitative and qualitative analysis techniques. The results showed that the develop video learning assisted by Canva achieved a very high level of validity, with media expert validation reaching 88,3% and material expert validation reaching 90% both categorized as "Very Valid". The practicality test results indicated that the media obtained a score of 94,2% from teachers and 92,4% from students, categorized as "very practical". Based on these findings, it can be concluded that the video learning assisted by Canva on puberty awareness is valid, practical, and feasible to be used as an alternative learning medium to enhance the quality of Islamic Religious Education learning in elementary schools.*

*Keywords:* Canva, Puberty, Islamic Religious Education, Video Learning

---

*Submitted : 12-01-2026 | Accepted : 31-05-2026 | Published : 30-06-2026*

---

### PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memiliki peran strategis dalam membentuk pengetahuan, sikap, dan karakter peserta didik sejak usia dini. Pada jenjang ini, siswa berada pada fase perkembangan awal yang menentukan arah pembentukan kepribadian, nilai moral serta kesadaran beragama. Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai wahana pembentukan kepribadian dan karakter peserta didik agar mampu menghadapi tantangan kehidupan secara bijak dan bertanggung jawab (Suryadi et al., 2026)

Proses pembelajaran di sekolah dasar merupakan hal yang sangat penting, dimana pada masa itu peserta didik masih belum memiliki banyak pengetahuan mengenai belajar. Mereka berada pada masa peralihan dari TK yang masih banyak bermain menuju SD yang sudah harus mulai mengenal belajar. Saat itulah peranan seorang guru bagi peserta didik menjadi sangat penting. Sehingga peserta didik mampu menerima pembelajaran dengan baik (Nurdin et al., 2025).

Dalam konteks pendidikan Agama Islam (PAI), pembentukan karakter religius menjadi salah satu tujuan utama pembelajaran karena materi-materi yang diajarkan berimplikasi langsung pada perilaku ibadah dan etika sosial siswa. Menurut Muhaimin, Pendidikan Agama Islam bukan hanya tentang pengetahuan agama, tetapi juga tentang pembentukan karakter dan spritual siswa. Desain pembelajaran PAI yang efektif dapat membantu siswa memahami nilai-nilai agama dan mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari (Ritonga, 2025). Salah satu materi penting yang perlu dipahami oleh siswa adalah materi menyambut usia baligh, yaitu fase transisi dari masa kanak-kanak menuju remaja yang ditandai oleh perubahan fisik, psikologis, dan emosional yang signifikan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa Pendidikan Agama Islam memiliki peran strategis dalam menanamkan nilai-nilai

spritual, moral, dan etika yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari siswa sejak usia dini (Anggun Syahriani Putri & Rizka Harfiani, 2025)

Namun, pada praktiknya, pembelajaran materi menyambut usia baligh di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Pembelajaran cenderung disampaikan secara konvensional melalui metode ceramah dan penggunaan buku teks, sehingga siswa kurang antusias dan mengalami kesulitan memahami konsep yang bersifat abstrak dan sensitif. Pendidikan menyambut usia baligh dalam kurikulum Pendidikan Agama Islam tidak hanya menekankan aspek kognitif berupa pemahaman konsep dan tanda-tanda baligh, dan kesadaran akan kewajiban ibadah yang menyertainya. Penelitian menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang holistik yang mengintegrasikan dialog, pembiasaan nilai, serta keterlibatan guru dan orang tua sangat penting untuk membantu siswa memahami perubahan tersebut dan menyikapinya secara positif sesuai nilai Islam. Penelitian dari Taja, yang mengkaji strategi pembelajaran pubertas dalam PAI dengan menekankan pentingnya dialog berbasis gender dan kolaborasi guru dan orang tua untuk menciptakan pemahaman yang komprehensif terhadap perubahan baligh (Taja et al., 2025).

Tantangan yang dihadapi dunia pendidikan menjadi semakin kompleks, pendidikan dituntut untuk menyesuaikan dengan keberadaan era kemajuan teknologi (Priyanto, 2020). Revolusi teknologi telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, termasuk PAI. Teknologi ini juga memberikan kemudahan akses pembelajaran secara global dan fleksibel (Nurrahma et al., 2025). Perkembangan teknologi digital membuka peluang bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mendesain sistem pembelajaran yang menarik sekaligus menghibur peserta didik (Irsan & Pertiwi, 2021). Kelancaran dalam kegiatan pembelajaran dapat ditentukan oleh media yang dapat mendukung pendidik untuk menyampaikan gagasan materi pembelajaran secara efektif (Roulina, 2021). Media pendidikan digunakan untuk mendukung komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran (Surbakti et al., 2025). Salah satu bentuk media digital yang semakin

banyak digunakan adalah video pembelajaran, karena media ini mampu menyajikan materi secara kombinasi visual dan audio yang dapat mempermudah pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep pembelajaran yang abstrak atau kompleks (Maulani et al., 2022). Menurut Ayu, media audiovisual berfungsi sebagai sarana komunikasi pendidikan yang menyampaikan pesan pembelajaran secara efektif. Dengan media ini, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih kontekstual karena tidak hanya membaca dan mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga menyaksikan representasi visual dari yang diajarkan (Yulianti et al., 2025). Media audio visual juga memiliki sifat menarik dan memotivasi siswa untuk mempelajari materi lebih banyak dan materi yang disajikan dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan mendengar dan mengevaluasi apa yang telah dilihat dan didengar (Andari, 2019).

Video pembelajaran memiliki keunggulan dalam menyajikan materi yang dinamis, menarik, dan kontekstual sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Melalui penguatan elemen visual, suara animasi, serta narasi, media video dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, baik visual maupun auditori, yang pada gilirannya dapat memperkuat daya ingat dan motivasi belajar siswa. Selain itu, penggunaan media audiovisual seperti video dalam konteks pembelajaran digital memberikan pengalaman belajar yang fleksibel, di mana siswa dapat mengakses materi tanpa batasan waktu dan ruang. Adanya media video pembelajaran peserta didik mampu mencapai kemampuan dalam ranah kognitif, afektif, psikomotorik dan dapat meningkatkan kemampuan interpersonal (Nurwahidah et al., 2021).

Salah satu aplikasi yang efektif digunakan dalam pengembangan video pembelajaran adalah Canva, yaitu platform desain grafis berbasis web/online yang menyediakan berbagai template, animasi, ilustrasi, dan fitur multimedia yang mudah digunakan oleh guru tanpa memerlukan keahlian teknis desain yang kompleks (Zariono, 2022). Penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas media ajar yang dihasilkan guru,

mempermudah proses pembuatan video pembelajaran, serta membantu guru untuk memproduksi konten yang lebih menarik dan komunikatif bagi peserta didik (Restu Kurnia & Titin Sunaryati, 2023). Selain itu, media video pembelajaran berbasis aplikasi Canva terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada berbagai materi pembelajaran. Pemanfaatan Canva dalam konteks pembuatan video pembelajaran tidak hanya menjawab kebutuhan pengembangan media pembelajaran digital yang efektif, tetapi juga mendukung terciptanya proses belajar yang inovatif, partisipatif, dan kontekstual sesuai karakteristik peserta didik di era digital saat ini.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media video pembelajaran berbasis Canva dinilai layak dan efektif dalam menunjang proses pembelajaran. Media ini terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar, motivasi, serta minat siswa karena mampu menyajikan materi secara visual, menarik, dan mudah dipahami. Keunggulan Canva yang menyediakan beragam template, animasi, dan elemen multimedia memungkinkan guru untuk mengembangkan video pembelajaran yang komunikatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Canva memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan memiliki implikasi yang baik dalam pembelajaran (Khodijah et al., 2025).

Meskipun berbagai penelitian telah mengkaji penggunaan media pembelajaran digital, hingga saat ini belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengembangkan dan mengimplementasikan video pembelajaran berbasis Canva pada materi menyambut usia baligh dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. Padahal, materi menyambut usia baligh memiliki karakteristik khusus karena berkaitan dengan perubahan fisik, psikologis, serta tanggung jawab keagamaan peserta didik. Materi ini memerlukan media pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga sensitif, kontekstual, dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif serta emosional siswa sekolah dasar, khususnya siswa kelas IV. Keterbatasan penelitian dan media pembelajaran yang relevan pada materi tersebut berpotensi menyebabkan penyampaian materi kurang optimal dan belum

sepenuhnya mampu membangun pemahaman serta kesiapan siswa dalam menghadapi masa baligh. Oleh karena itu, diperlukan upaya pengembangan media video pembelajaran berbasis Canva yang dirancang secara sistematis, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV serta konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Pengembangan media ini diharapkan dapat menjadi alternatif solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran materi menyambut usia baligh, sekaligus mendukung pencapaian tujuan pembelajaran PAI secara lebih efektif dan bermakna.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran berbasis Canva pada materi menyambut usia baligh bagi siswa kelas IV, serta mengetahui tingkat validitas dan praktikalitas media pembelajaran yang dikembangkan. Validitas media ditinjau dari kesesuaian isi materi dengan kompetensi pembelajaran Pendidikan Agama Islam, ketepatan tampilan visual, serta penggunaan bahasa yang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa. Sementara itu, praktikalitas media dilihat dari kemudahan penggunaan, kemenarikan tampilan, serta kebermanfaatannya dalam mendukung proses pembelajaran di kelas. Melalui pengembangan media video pembelajaran berbasis Canva ini, diharapkan dapat dihasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan layak digunakan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran materi menyambut usia baligh, sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar secara lebih efektif dan bermakna.

### METODOLOGI

Pada penelitian ini, metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Model pengembangan yang dipakai dalam penelitian ini adalah model ADDIE dari Robert dalam (Sugiyono, 2019), yaitu : *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Produk yang dibuat serta dihasilkan pada penelitian ini yaitu video pembelajaran berbasis Canva. Subjek penelitian pengembangan ini adalah guru Pendidikan Agama Islam sebanyak 2 orang dan siswa kelas IV sebanyak 30 orang.

Kemudian teknik pengumpulan data pada penelitian ini terdiri atas empat jenis yaitu, observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran, wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi terkait kendala yang dialami guru, angket digunakan untuk mengumpulkan data mengenai validitas dan praktikalitas produk, sedangkan dokumentasi digunakan untuk merekam dan mencatat data penting selama proses penelitian.

Metode terakhir adalah teknik analisis data. Teknik yang digunakan yakni teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif dilakukan dengan mengumpulkan data yang diperoleh dari lembar uji validasi dan lembar uji praktikalitas yang dinilai oleh dosen ahli media dan ahli materi, guru dan siswa. Sedangkan analisis data kualitatif dilakukan dengan mengumpulkan data dari kritikan dan saran yang diberikan oleh validator terhadap media pembelajaran yang telah dirancang. Kegiatan analisis data dengan memberikan angket dalam bentuk *google form* dengan skor penilaian dan kategori penilaian sebagai berikut:

**Tabel 1.**  
Skala likert

Skor	Pilihan Jawaban Produk
1	Sangat Tidak Setuju (STS)
2	Tidak Setuju (TS)
3	Netral (N)
4	Setuju (S)
5	Sangat Setuju (SS)

**Tabel 2.**  
Kategori Penilaian Validitas

Interval	Kriteria
0% - 20%	Sangat Tidak Valid
21% - 40%	Tidak Valid
41% - 60%	Cukup Valid
61% - 80%	Valid
81% - 100%	Sangat Valid

**Tabel 3.**  
Kategori Penilaian Praktikalitas

Interval	Kriteria
0% - 20%	Sangat Tidak Praktis
21% - 40%	Tidak Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
61% - 80%	Praktis
81% - 100%	Sangat Praktis

Adapun lembar uji validitas yang telah diisi oleh validator ahli ditentukan validasinya dengan rumus berdasarkan (Krishnapatria & Mobit, 2019)

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentasi kevaliditas

F = Jumlah skor hasil pengumpulan data

N = Skor maksimal

Sedangkan lembar uji praktikalitas diisi oleh guru dan siswa terkait produk video pembelajaran dicari presentasinya dengan rumus berdasarkan (Yanto, 2019)

$$\% \text{ Praktikalitas} = \frac{\text{Nilai Total}}{\text{Nilai Maksimum}} \times 100\%$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Tahap Analisis (Analysis)

Pada tahap ini dilakukan untuk memperoleh data maupun informasi mengenai permasalahan yang dijumpai oleh siswa serta mengetahui apa saja yang diperlukan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Berdasarkan hasil observasi peneliti, materi menyambut usia usia baligh masih disampaikan secara konvensional melalui metode ceramah dan penggunaan buku teks. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian siswa kurang motivasi dan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang bersifat abstrak dan sensitif. Peneliti juga menemukan bahwa keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.

Analisis karakteristik peserta didik menunjukkan bahwa siswa kelas IV berada pada tahap perkembangan operasional konkret, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang bersifat visual, menggunakan bahasa yang sederhana, dan disajikan secara kontekstual. Berdasarkan pengamatan peneliti, siswa menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi terhadap pembelajaran yang memanfaatkan media audiovisual seperti, video, animasi, dan gambar bergerak.

Selanjutnya, analisis materi pembelajaran dilakukan dengan mengkaji capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam terkait materi menyambut usia baligh. Materi ini mencakup pengertian baligh, tanda-tanda baligh menurut ilmu fikih, tanda-tanda baligh menurut ilmu biologi, tata cara mandi besar dan kewajiban setelah memasuki usia baligh. Materi tersebut memerlukan penyampaian yang sistematis, komunikatif, dan sensitif terhadap perkembangan psikologis siswa agar tidak menimbulkan kesalahpahaman.

Analisis terhadap sarana dan prasarana pembelajaran menunjukkan bahwa sekolah telah memiliki fasilitas pendukung berupa perangkat proyektor, Smart TV/IFP (*interactive Flat Panel*) dan media pendukung pembelajaran digital lainnya. Pemanfaatan teknologi tersebut juga membutuhkan media yang praktis, mudah dikembangkan dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, aplikasi Canva dipilih karena menyediakan berbagai template video pembelajaran yang mudah digunakan serta memungkinkan guru mengembangkan media pembelajaran secara mandiri. Berdasarkan hasil tahap analisis tersebut, peneliti sebagai guru menyimpulkan bahwa pengembangan video pembelajaran berbasis Canva materi menyambut usia baligh siswa kelas IV sangat diperlukan untuk mendukung proses pembelajaran.

### **Tahap Desain (Design)**

Tahap desain dalam model pengembangan ADDIE bertujuan untuk merancang media pembelajaran berdasarkan hasil analisis kebutuhan pada tahap sebelumnya. Perancangan diawali dengan penetapan tujuan pembelajaran yang mengacu pada capaian pembelajaran dan sudah dirancang dalam Rencana Pembelajaran Mendalam

(RPM). Tujuan pembelajaran tersebut menjadi dasar dalam menentukan isi materi yang akan disajikan dalam video pembelajaran. Selanjutnya, peneliti merancang struktur dan alur penyajian video pembelajaran. Video disusun secara runtut yang meliputi bagian pendahuluan, penyampaian materi ini, dan penutup. Pada bagian pendahuluan, video dirancang dengan memuat doa sebelum belajar, apersepsi dan penyampaian tujuan pembelajaran. Bagian inti berisi penjelasan materi menyambut usia baligh yang disajikan melalui kombinasi teks singkat, ilustrasi, animasi dan narasi suara. Sementara itu, pada bagian penutup dirancang untuk memuat rangkuman materi serta pesan penguatan nilai-nilai agama Islam.

Perancangan tampilan visual video pembelajaran dilakukan dengan mempertimbangkan karakteristik siswa kelas IV. Pemilihan warna, jenis huruf, ilustrasi, dan animasi disesuaikan agar menarik, sederhana, dan tidak berlebihan. Bahasa yang digunakan dalam video dirancang komunikatif, santun, dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif serta emosional siswa.

### **Tahap Pengembangan (Development)**

Tahap ini adalah tahap tindak lanjut dari hasil desain yang telah dibuat. Kemudian mengembangkan media pembelajaran tersebut menjadi desain yang siap diuji validasi. Proses pengembangan diawali dengan membuat tampilan awal saat memutar video yakni salam pembuka, doa belajar, Apersepsi dan penyampaian tujuan pembelajaran. Langkah selanjutnya yakni penyusunan materi pembelajaran. Materi yang dikembangkan meliputi pengertian baligh, tanda-tanda baligh menurut ilmu fikih dan biologi pada laki-laki dan perempuan, tata cara mandi wajib, serta kewajiban setelah memasuki usia baligh. Materi disusun secara ringkas, sistematis dan menggunakan bahasa yang sederhana agar mudah dipahami oleh siswa. Kemudian, pada bagian penutup berisi tentang motivasi, refleksi dan evaluasi setelah melihat video pembelajaran dan diakhiri dengan salam penutup.

Setelah video pembelajaran selesai dikembangkan, tahap selanjutnya adalah melakukan uji validitas media. Validasi dilakukan dengan mengujikan video pembelajaran kepada ketiga validator yang terdiri dari 1 ahli media dan 2 ahli materi.

Berikut hasil validasi video pembelajaran berbasis Canva materi menyambut usia baligh siswa kelas IV:

**Tabel 4.**  
Hasil Uji Validasi Ahli Media

No	Indikator	Total Skor	Total Maks	(%)	Kriteria
1	Visual	9	10	90%	Sangat Valid
2	Audio	9	10	90%	Sangat Valid
3	Kelayakan Isi	17	20	85%	Sangat Valid
4	Kualitas	18	20	90%	Sangat Valid
<b>Total Aspek Keseluruhan</b>		<b>53</b>	<b>60</b>	<b>88,3%</b>	<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan bahwa produk video pembelajaran berbasis Canva materi menyambut usia baligh kelas IV yang dikembangkan sudah baik dan dapat digunakan sebagai sumber belajar siswa. Hal ini berdasarkan nilai keseluruhan validasi yaitu 88,3% dengan kategori “sangat valid”.

**Tabel 5.**  
Hasil Uji Validasi Ahli Materi I dan II

No	Indikator	Total Skor	Total Maks	(%)	Kriteria
1	Kelayakan Isi	36	40	90%	Sangat Valid
2	Kelayakan Penyajian	38	40	95%	Sangat Valid
3	Kebahasaan	17	20	85%	Sangat Valid
4	Kegrafikan	17	20	85%	Sangat Valid
<b>Total Aspek Keseluruhan</b>		<b>108</b>	<b>120</b>	<b>90%</b>	<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan tabel 5 menunjukkan bahwa produk video pembelajaran dengan materi yang disajikan telah sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di sekolah. Hal ini berdasarkan nilai keseluruhan validasi ahli materi yaitu 90% dengan kategori “sangat valid”.

### Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap ini ialah tahap dimana video pembelajaran yang sudah dikembangkan dan divalidasikan, maka diujicobakan ke lapangan. Uji coba produk dilakukan kepada 2 orang guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan 30 Siswa kelas IV Sekolah

Dasar. Tahap ini dilakukan dengan memberikan angket praktikalitas untuk menilai kepraktisan produk video pembelajaran yang telah dibuat. Adapun hasil uji praktikalitas seperti tabel di bawah ini.

**Tabel 6.**  
Hasil Uji Praktikalitas oleh Guru I dan II

No	Indikator	Total Skor	Total Maks	(%)	Kriteria
1	Kemudahan Penggunaan	19	20	95%	Sangat Praktis
2	Kejelasan materi	18	20	90%	Sangat Praktis
3	Kemenarikan video	37	40	92,5%	Sangat Praktis
4	Manfaat video	39	40	97,5%	Sangat Praktis
<b>Total Aspek Keseluruhan</b>		<b>113</b>	<b>120</b>	<b>94,2%</b>	<b>Sangat Praktis</b>

Berdasarkan tabel 6 menunjukkan bahwa secara keseluruhan memperoleh skor 113 dengan skor maksimal 120 memiliki persentase nilai sebesar 94,2% dengan kategori “sangat praktis”.

**Tabel 7.**  
Hasil Uji Praktikalitas oleh Siswa

No	Indikator	Total Skor	Total Maks	(%)	Kriteria
1	Kemudahan Penggunaan	282	300	94%	Sangat Praktis
2	Kejelasan materi	262	300	87,3%	Sangat Praktis
3	Kemenarikan video	546	600	91%	Sangat Praktis
4	Manfaat video	573	600	95,5%	Sangat Praktis
<b>Total Aspek Keseluruhan</b>		<b>1663</b>	<b>1800</b>	<b>92,4%</b>	<b>Sangat Praktis</b>

Berdasarkan tabel 7 menunjukkan bahwa keseluruhan aspek memperoleh skor 1663 dengan skor maksimal 1800 memiliki persentase nilai sebesar 92,4% dengan kategori “sangat praktis” untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian video pembelajaran berbasis Canva pada materi menyambut usia baligh siswa kelas IV telah memenuhi kriteria kepraktisan dengan kategori “sangat praktis” oleh siswa dan guru.

### Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi dalam model ADDIE dilakukan tiap proses pengembangan. Evaluasi perlu dilakukan untuk memberikan saran dan ide bagi peneliti dalam mengembangkan produk. Dengan melakukan evaluasi, maka akan menghasilkan produk yang lebih baik dari sebelumnya.

### Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan video pembelajaran berbasis Canva pada materi menyambut usia baligh siswa kelas IV menggunakan model ADDIE memenuhi kriteria valid dan praktis untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Model ADDIE yang terdiri atas tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation* memberikan langkah sistematis dalam menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar. Penggunaan model ini terbukti mampu menghasilkan media yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Berdasarkan hasil validasi, penilaian ahli media memperoleh persentase sebesar 88,3% dengan kategori “sangat valid”, sedangkan penilaian ahli materi memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori “sangat valid”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis Canva telah memenuhi aspek kelayakan isi, tampilan, penyajian, serta kesesuaian materi dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Harida; Anas Arfandi, 2023) yang menyatakan bahwa media video pembelajaran berbasis Canva memperoleh kategori sangat valid berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi. Penelitian tersebut juga menegaskan bahwa Canva mampu menghadirkan media pembelajaran yang komunikatif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik pada pembelajaran abad 21.

Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung penelitian yang dilakukan oleh (Khasanah & Fitriyeni, 2025) yang menemukan bahwa pengembangan media video pembelajaran berbasis Canva memperoleh tingkat validitas sangat tinggi dari

validator ahli maupun pengguna. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa Canva memiliki keunggulan dalam mengintegrasikan unsur visual, audio, animasi, dan teks sehingga materi pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami siswa. Dengan demikian, temuan penelitian ini semakin memperkuat bukti empiris bahwa Canva merupakan platform yang efektif untuk mengembangkan media pembelajaran digital yang berkualitas.

Kepraktisan media juga terlihat dari hasil uji praktikalitas oleh guru dan siswa. Penilaian guru memperoleh persentase sebesar 94,2% dengan kategori “sangat praktis”, sedangkan penilaian siswa memperoleh persentase sebesar 92,4% dengan kategori “sangat praktis”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa video pembelajaran mudah digunakan, menarik perhatian siswa, serta membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih efektif. Tingginya tingkat praktikalitas menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan tidak monoton.

Temuan ini relevan dengan penelitian (Hidayat et al., 2025) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran audio visual berbasis Canva efektif meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar pada mata pelajaran PKn. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa penggunaan media berbasis Canva membuat siswa lebih aktif dan antusias selama pembelajaran berlangsung karena materi yang disajikan secara visual dan interaktif. Selain itu, penelitian (Ruszayanthi, Dinda; Herlinawati, Arbiyah; Rahmawati, 2024) juga menemukan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa karena media yang ditampilkan lebih menarik dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

Penelitian ini juga memiliki kesesuaian dengan penelitian yang menyatakan bahwa video pembelajaran berbasis Canva pada mata pelajaran IPS di SMP dapat meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar siswa (Suteja et al., 2024) dan (Novanti, 2025). Temuan tersebut menunjukkan bahwa efektifitas Canva tidak hanya terbatas pada jenjang sekolah dasar, tetapi juga dapat diterapkan pada berbagai jenjang pendidikan dan mata pelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa Canva memiliki

fleksibilitas tinggi sebagai media pembelajaran digital yang dapat disesuaikan dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik.

Secara lebih luas, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran berbasis Canva relevan dengan tuntutan pembelajaran abad 21 yang menekankan pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran digital yang interaktif dapat membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak melalui kombinasi visual, audio, teks, dan animasi. Pada materi menyambut usia baligh, penggunaan video berbasis Canva membantu siswa memahami perubahan fisik dan psikologis secara lebih konkret dan komunikatif sehingga materi menjadi lebih mudah dipahami serta tidak menimbulkan rasa canggung dalam pembelajaran.

Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis Canva valid dan praktis digunakan, tetapi juga memperkuat hasil penelitian sebelumnya mengenai efektivitas Canva sebagai media pembelajaran digital. Media yang dikembangkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, motivasi belajar siswa, serta membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Oleh karena itu, video pembelajaran berbasis Canva dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar.

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran berbasis Canva pada materi menyambut usia baligh siswa kelas IV Sekolah Dasar berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media yang dikembangkan dinyatakan berada pada kategori “sangat valid” berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi, yang menunjukkan bahwa aspek isi materi, tampilan visual, kebahasaan, dan penyajian media telah sesuai dengan kompetensi

pembelajaran Pendidikan Agama Islam serta karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar.

Hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis Canva berada pada kategori “sangat praktis” berdasarkan respon guru dan siswa, ditinjau dari kemudahan penggunaan, kemenarikan tampilan, kejelasan penyajian materi, serta kebermanfaatannya dalam mendukung proses pembelajaran. Dengan demikian, video pembelajaran berbasis Canva pada materi menyambut usia baligh dinyatakan layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar.

### DAFTAR PUSTAKA

- Andari, I. (2019). Pentingnya Media Pembelajaran Berbasis Video Untuk Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 2(1), 263–275.
- Anggun Syahriani Putri, & Rizka Harfiani. (2025). Pengaruh Pendidikan Agama Islam terhadap Pembentukan Karakter Siswa di Era Digital. *Hikmah: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam*, 2(4), 12–24. <https://doi.org/10.61132/hikmah.v2i4.1280>
- Harida; Anas Arfandi. (2023). *Prosiding Seminar Nasional Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Pada Dasar Desain Grafis Peserta Didik Di Smk*. 402–411. <https://journal.unm.ac.id/index.php/Semnasdies62/index>
- Hidayat, H., Suastika, I. N., & Sanjaya, D. B. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbantuan Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran PKn. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(3), 1557–1565. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i3.2229>
- Irsan, I., & Pertiwi, A. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran inovatif menggunakan canva. *Jurnal Abdidas*, 2(6), 1412–1417. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v2i6.498>
- Khasanah, M., & Fitriyeni, F. (2025). The Development of Video Learning Media Assisted by Canva on the Earth Changes Material for 5th Grade Students of SDN 01 Kuala Gasib. *TOFEDU: The Future of Education Journal*, 4(6), 2230–2243. <https://doi.org/10.61445/tofedu.v4i6.729>
- Khodijah, S., Safitri, N., Alansyah, S. K., Studi, P., & Ipa, P. (2025). Eksplorasi Fitur Canva Sebagai Solusi Mudah Pengembangan Media Berupa Video Pembelajaran Untuk. *Jurnal Pendidikan IPA Dan Sains*, 1(1), 30–38.

- Krishnapatria, K., & Mobit, M. (2019). Pengembangan Buku Ajar Mata Kuliah Basic Analysis of Poetry Bermuatan Nilai-Nilai Moral Di Universitas Singaperbangsa Karawang. *Judika (Jurnal Pendidikan Unsika)*, 7(1), 78–85. <https://doi.org/10.35706/judika.v7i1.1812>
- Maulani, S., Nuraisyah, N., Zarina, D., Velinda, I., Aeni, A. N., Guru, P., Dasar, S., & Pendidikan, U. (2022). Analisis Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran Terpadu terhadap Motivasi Belajar Siswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia , Indonesia Judul Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia (JPTI)*, 2(1), 19–26.
- Novanti, T. I. et. a. (2025). *Educational Video Development with the Help of the Canva Application as an ICT-Based Learning Media in Social Studies Learning for Class VIII of Public Junior High School 1 Pucanglaban*. Vol. 15, N, 681–690.
- Nurdin, D. A., Aryani, W. D., Nurdin, D. A., & Aryani, W. D. (2025). *Al-Hasanah : Jurnal Pendidikan Agama Islam IMPLEMENTASI KOMPETENSI PEDAGOGIK GURU PAI DALAM Al-Hasanah : Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Hasanah : Jurnal Pendidikan Agama Islam*. 10(c), 73–87.
- Nurrahma, F., Islam, P. A., Pembelajaran, K., & Digital, E. (2025). *Al-Hasanah : Jurnal Pendidikan Agama Islam REVOLUSI TEKNOLOGI DALAM PENDIDIKAN AGAMA ISLAM: MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN DI ERA DIGITAL TECHNOLOGICAL REVOLUTION IN ISLAMIC RELIGIOUS EDUCATION: IMPROVING THE QUALITY OF LEARNING IN THE Al-Hasanah : . 10(c)*, 56–72.
- Nurwahidah, C. D., Zaharah, Z., & Sina, I. (2021). Media video pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan prestasi mahasiswa. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 17(1).
- Priyanto, A. (2020). Pendidikan Islam dalam Era Revolusi Industri 4.0. *J-PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(2), 80–89. <https://doi.org/10.18860/jpai.v6i2.9072>
- 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. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5579>
- Ritonga, S. (2025). Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Pencapaian Karakter. *Future: Jurnal Pendidikan*, 3(3), 616–623.
- Roulina, P. E. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 11(2), 170. <https://doi.org/10.24114/esjpsd.v11i2.28865>
- Ruszayanthi, Dinda; Herlinawati, Arbiyah; Rahmawati, D. W. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMAN 1 Penajam Paser Utara. *Jurnal BASICEDU*, 4(2), 117–122.
- Surbakti, E. M. B., Ginting, I. T. B., Sihite, L. S., Sigiro, Y., & Yuni, R. (2025). Respon Siswa Terhadap Efektivitas Media Pembelajaran Video Dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Lembaga Keuangan. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(3),

324-332.

- Suryadi, M. D., Mantau, B. A. K., & Kobandaha, F. (2026). *Internalisasi Nilai Karakter dalam Kegiatan Projek Profil Pelajar Rahmatan Lil Alamin di MTs Sabrun Jamil Kabupaten Bone Bolango* *Internalization of Character Values in the Activities of the Rahmatan Lil Alamin Student Profile Project at MTs Sabrun Jamil* . 1(1), 77-87.
- Suteja, I. K., Kertih, I. W., & Suastika, I. N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pelajaran IPS di SMP Negeri 6 Abang. *Ekuitas: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 12(1), 131-144. <https://doi.org/10.23887/ekuitas.v12i1.83221>
- Taja, N., Faqihuddin, A., Hakim, A., & Muflih, A. (2025). From Taboos to Teaching: Strategies for Introducing Puberty in Islamic Religious Education at Primary School. *El-Tarbawi*, 18(2 SE-Articles), 206-231. <https://doi.org/10.20885/tarbawi.vol18.iss2.art3>
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75-82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>
- Yulianti, Q. T., Khermarinah, K., & Wediasti, W. (2025). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Berita Pada Siswa kelas VII SMPN 20 Kota Bengkulu. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 5(4), 4707-4717. <https://doi.org/10.53769/deiktis.v5i4.2211>
- Zariono, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pai-Bp Di Sd. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 117-127.