

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA PADA POKOK BAHASAN SHALAT DAN ZIKIR KELAS VII DI SMP NEGERI 5 BUKITTINGGI

Rizka Hariyanti Harzelli¹, Arifmiboy², Darul Ilmi³, Wedra Aprison⁴

^{1,2,3,4}Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi

Email: rizkahariyanti251@gmail.com¹, arifmiboy@uinbukittinggi.ac.id²,
darulilmi719@gmail.com³, wedraaprisoniain@gmail.com⁴

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh beberapa masalah, dilihat dari segi teoritis media pembelajaran audio visual menggunakan aplikasi canva perlu dikembangkan, karena pengembangan media audio visual menggunakan aplikasi canva pada materi shalat dan zikir yang telah dikembangkan orang masih adanya sisi kelemahan. Sedangkan yang penulis temukan di SMP Negeri 5 Bukittinggi media pembelajaran yang digunakan guru khususnya pada mata pelajaran PAI masih memakai power poin saja. Untuk menarik minat peserta didik maka guru harus bisa lebih kreatif dalam menampilkan presentasi materi secara menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran audio visual menggunakan aplikasi canva pada pokok bahasan shalat dan zikir yang valid, praktis, dan efektif. Metode penelitian ini yaitu metode penelitian pengembangan (R&D) yang mempunyai 4 tahapan yaitu tahap pendefinisian tahap perancangan, tahap pengembangan dan tahap penyebaran. Hasil penelitian ini adalah media pembelajaran audio visual menggunakan aplikasi canva berupa produk video pembelajaran yang mendapat nilai validasi akhir 0.85 kategori valid, nilai praktikalitas oleh guru diperoleh nilai 97 kategori sangat praktis, nilai praktikalitas oleh peserta didik diperoleh nilai 82 kategori sangat praktis, dan nilai efektivitas diperoleh nilai 0.80 kategori sangat efektif

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran Audio Visual, Aplikasi Canva, Shalat dan Zikir.

Abstract: This research is motivated by several problems, seen from a theoretical perspective, audio-visual learning media using the Canva application needs to be developed, because the development of audio-visual media using the Canva application for prayer and dhikr materials that people have developed still has weaknesses. Meanwhile, what the author found at SMP Negeri 5 Bukittinggi was that the learning media used by teachers, especially in PAI subjects, still only used Power Point. To attract students' interest, teachers must be more creative in presenting material in an interesting way. This research aims to develop audio-visual learning media using the Canva application on the subject of prayer and remembrance that is valid, practical and effective. This research method is a research development (R&D) method which has 4 stages, namely the definition stage, the design stage, the development stage and the deployment stage. The results of this research are audio visual learning media using the Canva application in the form of learning video products which received a final validation score of 0.85 in the valid category, the practicality score obtained by the teacher was 97 in the very practical category, the practicality score by the students was obtained in the very practical

category, 82 in the very practical category, and the effectiveness score. obtained a value of 0.80 in the very effective category

Keywords: *Development, Audio Visual Learning Media, Canva Application, Prayer And Dhikr.*

PENDAHULUAN

Kehadiran media dalam pembelajaran mempunyai andil yang amat berarti. Kegunaan media bisa menarik atensi peserta didik. Guru bisa menggunakan media pembelajaran yang inovatif, serta variatif, alhasil dalam cara pembelajaran bisa berjalan dengan cara efisien serta berdaya guna dan mengarah pada hasil belajar siswa. Tidak hanya itu dengan kedatangan media pembelajaran, pembelajaran pula hendak jadi lebih jelas, menarik, bermacam- macam serta tidak monoton, dengan pembelajaran yang monoton mengarah membuat siswa cepat jenuh dan malas pada saat pembelajaran berlangsung (Ferawati Artauli Hasibuan, 2022).

Keberhasilan penggunaan media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran ditentukan oleh guru. Ketetapan pemilihan media pembelajaran menentukan keberhasilan dari penggunaan media pembelajaran tersebut. Guru bertugas dalam merancang dan meningkatkan proses pembelajaran semaksimal mungkin dalam pemilihan media yang akan digunakan. Sebab itu, guru harus sanggup mengimbangi dan membiasakan dengan kemajuan teknologi untuk mengimbangi perkembangan siswa di era digital sekarang ini.

Kemajuan ilmu pengetahuan serta teknologi sudah membawa perubahan serta pengaruh yang amat penting terhadap dunia pendidikan saat ini. Supaya pembelajaran tidak terabaikan dari kemajuan ilmu pengetahuan serta teknologi itu butuh adanya penyesuaian, paling utama yang berhubungan dengan pengajaran di sekolah. Dalam perihal ini guru bisa menggunakan berbagai media dalam pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran sebaik mungkin, guru bukan lagi jadi salah satunya sumber belajar untuk siswa. Guru tidak butuh menarangkan semua materi sedetail mungkin, karena guru dapat berbagi kedudukan dengan media (Wahid Abdul, 2018).

Media pembelajaran yang dapat digunakan guru sangat beragam jenis nya, antara lain media visual, media audio serta media audio visual. Media visual erat kaitannya dengan indera penglihatan, seperti bentuk penyajian berupa gambar, poster, foto dan sebagainya. Media visual ini digunakan dalam melatih pengamatan siswa. Media audio adalah media yang menggunakan indera pendengaran untuk menyajikan pengalaman belajar. Media audio ini dimaksudkan untuk melatih keterampilan mendengar siswa. Sedangkan media audio visual

adalah suatu perlengkapan alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran yang bisa menyampaikan pesan berupa unsur gambar dan suara. Media audio visual ini memiliki keuntungan yaitu bisa menggambarkan suatu proses secara tepat dan juga bisa diamati dengan cara berulang-ulang (Maisarah, 2022).

Pada pembelajaran guru menggunakan berbagai media pembelajaran salah satunya media audio visual. Penggunaan media audio visual ini disesuaikan pada materi pembelajaran dan kebutuhan siswa. Salah satunya pada materi shalat dan zikir. Shalat dapat diartikan sebagai semua perkataan dan perbuatan yang diawali dengan takbiratul ihram dan diakhiri dengan salam. Sedangkan zikir diartikan dengan mengingat Allah SWT sebagai upaya dalam mendekatkan diri pada-Nya (Rudi Ahmad Suryadi dan Sumiyati, 2021).

Pada materi shalat dan zikir tersebut guru dapat menggunakan media audio visual salah satunya dengan memakai aplikasi canva. Canva merupakan suatu aplikasi berbasis web yang dapat dipakai membuat media pembelajaran. canva menawarkan berbagai macam template yang menarik beserta slide presentasi dan video, yang dirancang untuk memudahkan guru siswa, serta mendorong pembelajaran, keterampilan, dan kreativitas berbasis teknologi. Media pembelajaran yang dirancang dengan menarik dan kreatif dapat membangkitkan atensi anak didik untuk belajar dan diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar siswa (Susanti, 2021).

Guru dalam menyampaikan materi pembelajaran biasanya menggunakan media pembelajaran dengan power point. Namun dalam menarik minat siswa, maka guru harus lebih kreatif dalam menampilkan presentasi materi. Aplikasi canva menjadi aspek pendukung dalam membuat media dengan template power point yang menarik, dengan adanya unsur suara dan gambar, dan juga dapat menghasilkan suatu video pembelajaran.

Pemakaian aplikasi canva tidak cuma guru bisa memakainya, siswa juga bisa bila ingin menyampaikan materi pembelajaran. manfaat yang didapatkan dari penggunaan aplikasi canva ini, selain mendapatkan ilmu dalam pembelajaran, siswa pula bisa belajar dengan ahli, kreatif serta inovatif dalam mengembangkan suatu materi pelajaran (Mohammad Tegar Kharissidqi serta Vicky Wahyu Firmansyah, 2022).

Media pembelajaran audio visual yang telah dikembangkan dalam 5 tahun terakhir, telah ditemukan sejumlah pengembangan dari media pembelajaran audio visual. Berdasarkan hasil penelusuran penulis, pertama pada tahun 2022, dikembangkan media pembelajaran oleh Nurul Hasanah, dengan judul “Menghadirkan Shalat dan Zikir dalam Kehidupan”, ini dapat dilihat pada link youtube dengan link berikut:

<https://youtu.be/pojUwMy9o5Q?si=eS2JdZEB0N4XSuZ1> bahwa pada video pembelajaran yang dibuat oleh Nurul Hasanah ini ditemukan kelemahan-kelemahan dalam video pembelajaran, seperti: pada setiap pembahasan tidak ada gambar yang memperjelas materi contohnya gambar orang yang sedang shalat, animasi orang yang sedang berbicara, dan tidak adanya video yang dicantumkan pada materi misalnya video animasi tentang shalat (Nurul Hasanah, 2022).

Pada 6 bulan lalu, Laely Nur Wahidah juga mencoba mengembangkan media pembelajaran audio visual dengan judul “Materi Shalat dengan Pengembangan Media Berbasis Aplikasi Canva”, dimana dapat kita lihat pada link berikut:

<https://youtu.be/NLDJRIE0il?feature=shared>

bahwa media yang dikembangkan Laely Nur Wahidah tersebut ditemukan lagi sisi kelemahan nya seperti: materi nya terlalu penuh dalam satu tampilan, tidak adanya gambar yang memperjelas materi, tidak adanya video tambahan dari youtube yang dicantumkan pada materi, background nya kurang menarik, dan kurangnya elemen-elemen pada background (Laely Nur Wahidah, 2023).

Terakhir pada 5 bulan lalu, Abdul Malik juga mencoba mengembangkan lagi media pembelajaran audio visual dengan judul “Menghadirkan Shalat dan Zikir dalam Kehidupan”, dapat kita lihat pada link berikut:

<https://youtu.be/GNIXiHiRCuc?si=RmRMcJOcbOkPrvk1> bahwa media yang dikembangkan Abdul Malik tersebut juga masih ditemukan sisi kelemahan seperti: Background pada materi makna shalat dan zikir terlalu gelap, tulisan nya terlalu kecil, tidak adanya video tambahan dari youtube yang dicantumkan pada materi (Abdul Malik, 2023).

Dari beberapa penelusuran melalui youtube media audio visual dalam bentuk video pembelajaran menggunakan aplikasi canva penulis menyimpulkan dalam penggunaan aplikasi canva yang telah dikembangkan orang lain, terdapat kelemahan-kelemahan, oleh karena itu perlu adanya suatu perubahan dan perbaikan dari pengembangan media audio visual menggunakan aplikasi canva yang telah dikembangkan orang tersebut menjadi lebih menarik dan lebih baik.

Secara teoritis media audio visual menggunakan aplikasi canva ini butuh dikembangkan, sebab diamati dari pengembangan media audio visual menggunakan aplikasi canva pada materi shalat dan zikir yang sudah dikembangkan orang masih adanya sisi kelemahan. Disisi lain dengan cara empiris nyatanya sekolah membutuhkan, berdasarkan hasil wawancara yang

penulis lakukan dengan salah seseorang guru PAI Ibuk Asnur, S. Ag di SMP Negeri 5 Bukittinggi mengatakan bahwa:

“Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran PAI sejauh ini masih memakai power point saja. Dengan menayangkan power point, jika materi pembelajaran membutuhkan video, guru hanya mengambil video dari youtube, misalnya tentang sejarah berdirinya bani umayyah, dicari video nya di youtube tentang sejarah berdirinya bani umayyah, lalu ditampilkan kepada peserta didik. Power point yang digunakan menggunakan template power point yang bisa diambil dari google. Dengan media pembelajaran power point yang biasa digunakan dilihat dari hasil belajar siswa cukup meningkat, dan menyenangkan bagi siswa dengan tampilan power point. Namun menggunakan aplikasi canva pada pembelajaran PAI sejauh ini belum ada. Jika dengan adanya media audio visual menggunakan canva ini mungkin lebih menyenangkan bagi peserta didik, dan membuat peserta didik tidak merasa bosan saat pembelajaran berlangsung. Saya membutuhkan media pembelajaran yang seperti itu, asalkan medianya tepat sasaran dan dikemas dengan baik. Untuk pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis canva ini fasilitas sekolah sangat mendukung seperti laptop, infokus, dan speaker. Infokus dan speaker tersedia di sekolah, tetapi laptop biasanya masing-masing guru punya laptop (Buk Asnur wawancara pribadi, 2023).

Pengembangan media pembelajaran ini pula banyak memberikan keuntungan untuk siswa yaitu bisa meningkatkan dorongan belajar dengan bentuk yang menarik serta membantu dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi yang diajarkan guru. Bagi guru juga dapat memberikan keuntungan yaitu dapat memudahkan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Hasil dari pengembangan media pembelajaran audio visual menggunakan aplikasi canva di kelas VII ini diharapkan bisa mempermudah peserta didik dalam menguasai materi shalat dan zikir yang disampaikan serta mengasyikkan untuk siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian ini disebabkan media pembelajaran yang belum maksimal dan guru kurang memanfaatkan media sesuai dengan kemajuan teknologi saat ini. Oleh karena itu penulis melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pokok Bahasan Shalat dan Zikir Kelas VII di SMP Negeri 5 Bukittinggi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan atau disebut juga dengan Research and Development (R&D) merupakan tata cara riset yang dengan cara terencana, analitis, dipakai buat menciptakan, merumuskan, membenarkan, meningkatkan, menciptakan, mencoba keabsahan, efektifitas, serta praktikalitas dari produk, bentuk, tata cara, strategi ataupun pelayanan, serta metode khusus yang lebih unggul (Riri Okra, 2019).

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini ialah model 4D menurut Thiagarajan model 4D terdiri dari empat langkah yaitu Define (pendefinisian), Design (perancangan), Develop (pengembangan), serta Disseminate (penyebaran) (Dian Kristanti dan Sri Julia, 2017).

Metode pengumpulan data yang dipakai ialah wawancara, kuesioner (angket), tes, serta lembar validasi. Teknik analisis data yang digunakan ialah uji validitas produk, uji praktikalitas, dan uji efektifitas

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Penyajian Data Penelitian

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan video pembelajaran yang lebih menarik agar dapat membantu guru dan memudahkan guru dalam menyajikan dan menyampaikan materi pembelajaran, sehingga peserta didik dapat memahami materi pembelajaran dengan mudah. Video pembelajaran ini disajikan dengan menarik yang dilengkapi dengan animasi dan audio dan juga dilengkapi dengan kuis pada akhir video pembelajaran, yang bertujuan untuk mengukur daya ingat peserta didik terhadap materi yang ditayangkan.

Berdasarkan penelitian mengenai media pembelajaran audio visual menggunakan aplikasi canva kelas VII di SMP Negeri 5 Bukittinggi diperoleh hasil penelitian ialah tahap pendefinisian (Define), perancangan (Design), pengembangan (Develop), serta tahap penyebarluasan (*Diseminate*).

1. Pendefinisian (*Define*)

Hasil yang diperoleh dari tahap pendefinisian (*define*) diperoleh data berbentuk analisis awal-akhir, analisis kurikulum, analisis siswa, serta analisis materi.

a. Analisis Awal- Akhir

Pada langkah ini peneliti melakukan wawancara dengan salah satu guru PAI buat mengetahui media pembelajaran yang kerap dipakai, alhasil bisa mengembangkan media pembelajaran yang dapat menjadi penunjang pada proses pembelajaran. Tahap pendefinisian peneliti mulai melakukan wawancara guru PAI ibu Asnur di SMP Negeri 5 Bukittinggi pada tanggal 11 Mei 2023, yang mana peneliti terlebih dahulu menanyakan mengenai media yang diterapkan dalam pembelajaran PAI kelas VII. Dari hasil wawancara tersebut menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan guru PAI di SMP Negeri 5 Bukittinggi dalam proses pembelajaran belum maksimal dan belum bervariasi.

b. Analisis Kurikulum

Kurikulum yang dipakai pada kelas VII termasuk juga pada pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 5 Bukittinggi sudah menerapkan kurikulum merdeka, dengan capaian pembelajaran yaitu menjelaskan makna/pengertian dalil shalat, syarat-syarat shalat, rukun-rukun shalat, tatacara shalat fardhu, hal-hal yang membatalkan shalat, hikmah shalat, pengertian zikir, dalil zikir, pembagian zikir, adab-adab berzikir, tatacara zikir, dan hikmah zikir.

c. Analisis Peserta Didik

Peserta didik SMP Negeri 5 Bukittinggi khususnya kelas VII sebagaimana dilihat dari aspek afektif, kognitif dan psikomotorik. Dilihat dari aspek afektif mengacu kepada proses pengenalan untuk mengetahui suatu konsep yang dikaitkan dengan kemampuan penalaran atau proses berpikir yang meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan analisis dan penilaian. Selanjutnya aspek kognitif yaitu ditujukan untuk peserta didik yang memiliki sikap kurangnya minat dalam pembelajaran. Terakhir aspek psikomotorik yaitu peserta didik dilihat dari keterampilan dalam pembelajaran.

Subjek yang dijadikan penelitian ini merupakan siswa kelas VII SMP Negeri 5 Bukittinggi. Kisaran umurnya yakni 13- 14 tahun. Adapun karakteristik yang dimiliki siswa dalam penelitian ini merupakan aspek afektif, kognitif serta psikomotorik. Siswa yang mempunyai kemampuan tinggi, sedang dan rendah. Latar belakang dijadikannya peserta didik diatas yaitu sebab tidak seluruh siswa memiliki keahlian yang serupa, ada siswa yang cepat memahami materi pembelajaran, ada yang sedang dalam memahami materi pembelajaran, dan ada juga siswa yang lambat dalam memahami materi pembelajaran.

d. Analisa Materi

Konsep-konsep yang perlu dijelaskan dalam video pembelajaran yang terdiri atas pengertian shalat, dalil shalat, syarat-syarat shalat, rukun-rukun shalat, tatacara shalat fardhu, hal-hal yang membatalkan shalat, hikmah shalat, pengertian zikir, dalil zikir, pembagian zikir, adab-adab berzikir, tatacara zikir, dan hikmah zikir.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan merupakan langkah yang dilakukan buat mempersiapkan prototipe bahan ajar berupa video pembelajaran. langkah perancangan video pembelajaran terdiri dari penyusunan materi, bahasa, dan penyajian video pembelajaran.

a. Penyusunan Materi

Materi yang akan dikembangkan menggunakan video pembelajaran adalah materi shalat dan zikir. Penyusunan materi diperoleh dari berbagai sumber buku yang dikumpulkan. Dalam video pembelajaran terdapat beberapa bagian penjelasan, pada video bagian pertama terdiri dari penjelasan materi shalat diantaranya pengertian shalat, dalil shalat, syarat shalat, rukun shalat, tatacara shalat fardhu, hal yang membatalkan shalat, dan hikmah shalat. Pada video bagian kedua terdiri dari penjelasan tentang zikir diantaranya pengertian zikir, dalil zikir, pembagian zikir, adab-adab berzikir, tatacara zikir dan hikmah zikir. Pada video bagian terakhir terdapat kuis dan kesimpulan materi.

b. Bahasa

Bahasa yang digunakan dalam video pembelajaran sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia, bahasa muda dipahami, penjelasan singkat, tepat, padat dan tidak memiliki makna yang ganda. Penggunaan bahasa yang sesuai sangat berpengaruh besar dalam penyampaian materi pembelajaran. Jika bahasa sulit untuk dipahami, maka tujuan pembelajaran tentunya tidak akan tercapai sebagaimana yang diharapkan.

c. Penyajian

Video yang disajikan dalam video pembelajaran disesuaikan dengan materi yang dikembangkan. Proses pembuatan video yaitu video pembelajaran di buat di aplikasi canva. pertama-tama menyediakan template untuk menyajikan materi pembelajaran, kemudian menambahkan elemen-elemen dan gambar yang menarik yang telah disediakan aplikasi canva disesuaikan dengan materi pembelajaran, kemudian menyesuaikan warna background di setiap slide, agar video pembelajaran lebih menarik juga ditambahkan animasi orang berbicara yang

didownload dari youtube. Kemudian menambahkan audio suara kita dan juga musik pengiring video pembelajaran.

3. Tahap pengembangan (*Develop*)

Pada tahap pengembangan ada 4 tahapan yang perlu dilakukan yaitu validasi produk, praktikalitas video pembelajaran, dan efektifitas video pembelajaran.

a. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas Instrumen memiliki tujuan untuk membenarkan instrument yang dipakai dapat menjadi alat yang tepat untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan. Butir soal Instrumen diserahkan pada dosen ahli untuk dinilai kevalidannya. Uji validitas Instrumen divalidasi oleh dosen ahli di bidang pendidikan.

b. Validasi Produk

Selama dilakukan uji penggunaan video oleh guru dan peserta didik, produk yang dikembangkan divalidasi terlebih dahulu oleh dosen ahli. Validasi ini dilakukan untuk memperoleh data kevalidan video pembelajaran dengan materi shalat dan zikir.

Validasi yang dilakukan oleh ahli bermaksud untuk memperoleh informasi, masukan dan saran supaya video pembelajaran yang dikembangkan jadi produk yang bermutu. Komentar dan saran dari validator itu pula dipakai untuk penyempurnaan video pembelajaran saat sebelum dilakukan uji pengguna video oleh guru dan peserta didik.

c. Praktikalitas Film Pembelajaran

Praktikalitas video pembelajaran diketahui melalui angket yang diisi oleh guru dan siswa. Instrumen angket praktikalitas diisi oleh guru terdiri atas 12 butir, dan angket praktikalitas yang akan diisi peserta didik adalah 12 butir. Alternatif jawaban yang dapat diceklis peserta didik terdiri atas lima pilihan jawaban.

Setelah dilakukan validasi video pembelajaran oleh ahli lalu direvisi bersumber pada pendapat serta saran dari para ahli tersebut. Produk yang sudah direvisi tersebut barulah diujicobakan kepada dua orang guru PAI di SMP Negeri 5 Bukittinggi, setelah itu guru akan mengisi berupa angket praktikalitas dan memberikan masukan dan komentar terhadap video pembelajaran tersebut.

Setelah itu produk diujicobakan kepada 24 peserta didik kelas VII di SMP Negeri 5 Bukittinggi. Kemudian peserta didik akan mengisi berupa angket praktikalitas dan memberikan masukan dan komentar terhadap video pembelajaran.

d. Efektifitas Film Pembelajaran

Efektifitas video pembelajaran digunakan tes hasil belajar yang diberikan kepada peserta didik kelas VII yang berjumlah 24 orang. Soal yang diberikan berbentuk lembar soal dengan jawaban pilihan ganda yang terdiri dari 20 soal.

B. Analisis Data Penelitian

1. Hasil Uji Validitas Instrumen

Uji validitas Instrumen dilakukan untuk melihat kevalidan dari Instrumen, apakah sudah layak digunakan atau belum, serta membenarkan instrument yang dipakai bisa menjadi alat yang tepat untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan. Uji validitas produk dilakukan dengan penilaian ahli di bidang pendidikan. Berikut ini hasil dari uji validitas instrument.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Instrumen

Butir	Validator		s1	s2	Σs	$n(c-1)$	V
	Elvi Rahmi	Anita Indria					
Item 1	5	5	4	4	8	8	1
Item 2	5	5	4	4	8	8	1
Item 3	5	5	4	4	8	8	1
Item 4	5	5	4	4	8	8	1
Item 5	5	5	4	4	8	8	1
Item 6	5	5	4	4	8	8	1
Jumlah	30	30	24	24	48	8	6
Rata-rata							1

Dari hasil uji validitas instrumen yang dilakukan oleh 2 orang dosen ahli dapat diambil kesimpulan bahwa lembar validasi tersebut sudah valid dan sudah bisa digunakan dalam penelitian serta dapat dilanjutkan ke validitas produk.

2. Hasil Uji Validitas Produk

Untuk mendapatkan produk yang bermutu serta siap pakai butuh dilakukan uji validitas produk. Hal ini dilakukan untuk melihat kevalidan dari media pembelajaran. Uji validitas produk dapat dilakukan dengan penilaian dari para ahli di bidang teknologi dan Informasi dan bidang pendidikan. Berikut ini hasil dari uji validitas produk.

Tabel 2. Hasil Validitas Video Pembelajaran oleh Ahli

Butir	Validator		s1	s2	Σs	n(c-1)	V
	Dr. Supratman Zakir	Puti Andam Dewi					
Item 1	4	5	3	4	7	8	0,875
Item 2	4	5	3	4	7	8	0,875
Item 3	4	5	3	4	7	8	0,875
Item 4	4	5	3	4	7	8	0,875
Item 5	4	5	3	4	7	8	0,875
Item 6	4	5	3	4	7	8	0,875
Item 7	4	5	3	4	7	8	0,875
Item 8	4	5	3	4	7	8	0,875
Item 9	4	4	3	3	6	8	0,75
Item 10	4	4	3	3	6	8	0,75
Item 11	4	5	3	4	7	8	0,875
Item 12	4	5	3	4	7	8	0,875
Item 13	4	5	3	4	7	8	0,875
Item 14	4	5	3	4	7	8	0,875
Item 15	4	5	3	4	7	8	0,875
Item 16	4	5	3	4	7	8	0,875
Item 17	4	5	3	4	7	8	0,875
Item 18	4	5	3	4	7	8	0,875
Item 19	4	4	3	3	6	8	0,75
Item 20	4	5	3	4	7	8	0,875
Item 21	4	5	3	4	7	8	0,875
Item 22	4	4	3	3	6	8	0,75
Jumlah	88	106	66	84	150		18,75
Rata-Rata							0,85227273
							85,2272727

keterangan:

$$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$$

n(c-1)

Dapat disimpulkan pengembangan media pembelajaran audio visual menggunakan aplikasi canva pada pokok bahasan shalat serta dan zikir kelas VII di SMP Negeri 5 Bukittinggi yang penulis buat mendapatkan nilai rata-rata 0,85 dengan kriteria valid.

3. Hasil Uji Praktikalitas Produk

Praktikalitas dapat diartikan bersifat praktis yang berarti mudah senang menggunakannya. Kepratisan itu bisa diamati ataupun diukur dari opini guru apakah produk itu mudah dan senang digunakan oleh guru. Dan berdasarkan analisis yang dilakukan terhadap jawaban dari angket yang diberikan kepada siswa.

Berikut ini hasil dari uji praktikalitas video pembelajaran oleh guru.

Tabel 3. Hasil Praktikalitas Oleh Guru

No Indikator	Asnur S.Ag	Zulfadhliyah, S.Ag, MA
1	5	5
2	5	5
3	5	5
4	5	5
5	5	5
6	5	4
7	4	5
8	5	5
9	5	5
10	5	5
11	5	5
12	4	4
Jumlah	58	58
Skor total	116	
Skor maksimum	60	60
	120	
Tingkat Pencapaian	0,96666667	
	97,00%	
Kategori	Sangat Praktis	

keterangan:

$$\text{Tingkatpraktikalitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Dapat disimpulkan bahwa uji praktikalitas video pembelajaran oleh guru diperoleh nilai 97% kategori sangat praktis.

Berikut ini tabel hasil dari uji praktikalitas oleh peserta didik.

Tabel 4. Hasil Angket Praktikalitas oleh peserta didik

Kode Sampel	Skor Total	Skor Maksimum
1	55	60
2	47	60
3	54	60
4	43	60
5	45	60
6	45	60
7	47	60
8	49	60
9	40	60
10	51	60
11	54	60
12	59	60
13	51	60
14	50	60
15	46	60
16	48	60
17	49	60
18	60	60
19	48	60
20	45	60
21	51	60
22	46	60
23	52	60
24	50	60
Skor Total	1185	1440
Rata-rata	0,822916667	
Tingkat Pencapaian	82%	
Kategori	Sangat Praktis	

Dapat disimpulkan bahwa jawaban responden dalam angket praktikalitas diperoleh hasil 82% dengan kategori sangat praktis.

4. Hasil Uji Efektifitas Produk

Efektifitas media pembelajaran audio visual pada pokok bahasan shalat dan zikir diketahui melalui tes yang diberikan kepada peserta didik. Tes yang diberikan berupa soal pilihan ganda. Berikut ini tabel uji efektifitas produk dari 24 peserta didik.

Tabel 5. Uji Efektifitas produk dari 24 peserta didik

Sf	Si	Sf-Si	Skor Ideal (100-Pre)	N Gain Score
100	75	25	25	1
95	50	45	50	0,9
90	30	60	70	0,857142857
90	40	50	60	0,833333333
85	60	25	40	0,625
80	20	60	80	0,75
95	30	65	70	0,928571429
85	20	65	80	0,8125
90	30	60	70	0,857142857
95	40	55	60	0,916666667
80	30	50	70	0,714285714
85	60	25	40	0,625
90	55	35	45	0,777777778
85	60	25	40	0,625
90	40	50	60	0,833333333
85	50	35	50	0,7
90	30	60	70	0,857142857
85	40	45	60	0,75
90	35	55	65	0,846153846
90	40	50	60	0,833333333
85	50	35	50	0,7
90	50	40	50	0,8
95	50	45	50	0,9
85	20	65	80	0,8125
Rata-rata				0,802286834

Keterangan:

$$g = \frac{(\% < Sf > - \% < Si >)}{(100 - \% < Si >)}$$

Dapat disimpulkan bahwa efektifitas media pembelajaran audio visual pada pokok bahasan shalat dan zikir berupa tes yang diberikan kepada peserta didik memperoleh nilai dengan rata-rata 0,80 dari 24 peserta didik kategori efektif.

Pembahasan

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah produk pengembangan media pembelajaran audio visual menggunakan aplikasi canva pada pokok bahasan shalat dan zikir kelas VII di SMP Negeri 5 Bukittinggi. Hasil dari produk ini dalam bentuk video pembelajaran. Dalam video pembelajaran menyajikan materi tentang shalat dan zikir yang didalamnya terdapat pengertian, dalil, syarat, rukun, tatacara, dan hikmah, yang dikemas dalam bentuk sedemikian rupa sehingga peserta didik tidak hanya bisa membaca catatan tentang materi shalat dan zikir, tetapi juga bisa

menonton gerakan shalat dan tatacara zikir melalui video yang ditampilkan. Video pembelajaran di desain dengan sebaik mungkin, dengan berbagai elemen gambar, animasi dan dilengkapi dengan suara dan musik pengiring. Tidak hanya itu juga terdapat video motivasi kartun dan diakhir video juga dilengkapi dengan kuis. Diharapkan dengan terdapatnya media pembelajaran audio visual menggunakan aplikasi canva ini bisa menarik atensi siswa dalam belajar, serta siswa lebih antusias serta bersemangat dalam belajar dan bisa menambah pemahaman peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Hasil dari penelitian ini dibantu oleh lembar validasi instrument, lembar validasi produk yang dilakukan pada dosen ahli serta angket yang peneliti buat dan sebarakan pada guru serta siswa untuk memperoleh hasil uji validitas, praktikalitas, dan efektifitas. Penilaian instrumen memperoleh nilai 1.00 dengan kategori instrumen sudah valid dan bisa digunakan, penilaian validator mengenai media pembelajaran diperoleh rata-rata 0,85 dengan kategori sangat valid. Dilihat dari hasil uji praktikalitas yang dilakukan Diamati dari hasil uji praktikalitas yang dicobakan oleh 2 orang guru mendapatkan nilai 97 kategori sangat praktis, pada uji praktikalitas peserta didik memperoleh nilai rata-rata 82 kategori sangat praktis. Dilihat pada uji efektifitas dari hasil tes yang diberikan kepada 24 peserta didik kelas VII dalam bentuk soal pilihan ganda sebanyak 20 soal diperoleh nilai dengan rata-rata 0,80 kategori sangat efektif.

KESIMPULAN

Penilaian instrumen yang dilakukan oleh dosen ahli bidang pendidikan yaitu Ibuk Dr. Anita Indria, M.A dan Ibuk Dr. Elvi Rahmi, M.A memperoleh nilai 1.00 dengan kategori instrumen sudah valid dan bisa digunakan. Penilaian dari validator mengenai media pembelajaran yaitu dari bapak Dr. Supratman Zakir dan Ibuk Puti Andam Dewi M.Pd diperoleh nilai rata-rata 0,85 dengan kategori sangat valid. Dilihat dari hasil uji praktikalitas dari dua orang guru yaitu Ibuk Asnur. B, S.Ag dan Ibuk Zulfadhliyah S.Ag, M.A memperoleh nilai 97% kategori sangat praktis. Pada uji praktikalitas peserta didik memperoleh nilai rata-rata 82% kategori sangat praktis. Pada uji efektifitas dari hasil tes yang diberikan kepada 24 siswa kelas VII dalam bentuk soal pilihan ganda sebanyak 20 soal diperoleh nilai dengan rata-rata 80,63% kategori sangat efektif. Jadi dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran audio visual menggunakan aplikasi canva pada pokok bahasan shalat dan zikir kelas VII di SMP Negeri 5 Bukittinggi sangat valid, sangat praktis dan sangat efektif

DAFTAR PUSTAKA

- Hasibuan, Ferawati Artauli dkk, *Pengembangan media serta Teknologi Pembelajaran* (Yayasan Kita Menulis, 2022)
- Maisarah, *Pemanfaatan dan Pengembangan Media Pembelajaran* (Bandung: CV Media Sains Indonesia, 2022)
- Suryadi, Rudi Ahmad dan Sumiyati, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMP Kelas VII* (Departemen Agama Republik Indonesia, 2021)
- Susanti, *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)* (Penerbit NEM, 2021)
- Kristanti, Dian dan Sri Julia, *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Model 4-D Untuk Kelas Inklusi Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa*, Jurnal Maju, Vo.4, No.1, (2017).
- Kharissidqi, Mohammad Tegar dan Vicky Wahyu Firmansyah, *Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif : Indonesian Journal Of Education and Jumanity*, Vol. 2, No.4, (2022).
- Okra, Riri, dan Yulia Novera, *Pengembangan Media Pembelajaran digital IPA di SMP N 3 Kecamatan Pangkalan*, Journal of Educational Studies, Vol. iv, (2019).
- Abdul, Wahid, *Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar : Istiqra* 5, No. 2, (2018).
- Buk Asnur, Wawancara Pribadi, Guru PAI SMP N 5 Bukittinggi, 11 Mei 2023.
- Hasanah, Nurul, *Menghadirkan Shalat dan Zikir dalam Kehidupan, Mapel PAI BP Kelas 7 Kurikulum Merdeka*, (video), Youtube, (2022), <https://youtu.be/pojUwMy9o5Q?si=eS2JdZEB0N4XSuz1>
- Wahidah, Laely Nur, *Materi Shalat dengan Pengembangan Media Berbasis Aplikasi Canva*, (video), Youtube, (Mei, 2023), <https://youtu.be/NLDJRIE0il?feature=shared>
- Malik, Abdul, *Menghadirkan Shalat dan Zikir dalam Kehidupan*, (video), youtube, (Maret, 2023), <https://youtu.be/GNIXiHiRCuc?si=RmRMcJOcbOkPrvk1>