

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI INTERAKTIF
BERBASIS CANVA SEBAGAI MEDIA BELAJAR
MAHASISWA PADA MATA KULIAH
PENDIDIKAN ANTI KORUPSI**

SKRIPSI



Oleh:

Andrico Bagus Maulana (2022020834)

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI
STKIP PGRI SITUBONDO
TAHUN 2026**

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI INTERAKTIF
BERBASIS CANVA SEBAGAI MEDIA BELAJAR
MAHASISWA PADA MATA KULIAH
PENDIDIKAN ANTI KORUPSI**

Diajukan kepada Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan STKIP PGRI
Situbondo untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi.



Oleh:

Andrico Bagus Maulana (2022020834)

**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
STKIP PGRI SITUBONDO**

TAHUN 2026

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul "PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI INTERAKTIF BERBASIS CANVA SEBAGAI MEDIA BELAJAR MAHASISWA PADA MATA KULIAH PENDIDIKAN ANTI KORUPSI" disusun oleh :

Nama : Andrico Bagus Maulana
NIM : 2022020832
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi

Untuk disetujui oleh dosen pembimbing skripsi dan diajukan ke tahap sidang skripsi.

Situbondo, 20 Juli 2026

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Siti Seituni, S.Pd.I., M.Pd.I

NUPTK. 1260765666230253



Dr. Miftahus Surur, M.Pd

NUPTK. 1745765666130282

Ketua Program Studi

Pendidikan Teknologi Informasi



Erman Jaya, S.Pt., M.Kom

NUPTK. 2258760661130143

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI INTERAKTIF BERBASIS CANVA SEBAGAI MEDIA BELAJAR MAHASISWA PADA MATA KULIAH PENDIDIKAN ANTI KORUPSI” Disusun Oleh :

Nama : Andrico Bagus Maulana
NIM : 2022020834
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi

Telah dipertahankan dalam sidang skripsi pada Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, STKIP PGRI Situbondo pada hari Senin, 20 Juli 2026

Situbondo, 21 Juli 2026

Ketua Tim Penguji,



Firman Jaya, S.Pt., M.Kom

NUPTK. 2258760661130143

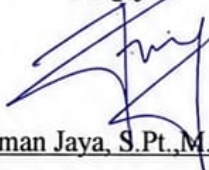
Sekretaris,



Nur Azizah, M.Kom

NUPTK. 2938773674230332

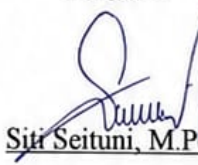
Penguji I



Firman Jaya, S.Pt., M.Kom

NUPTK. 2258760661130143

Penguji II



Siti Seituni, M.Pd.I

NUPTK. 1260765666230253



Ketua STKIP PGRI Situbondo,

Dr. Miftahius Surur, M.Pd

NUPTK. 1745765666130282

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, taufik serta hidayahnya kepada peneliti, sehingga bisa menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan lancar. Dengan segala kerendahan hati dan rasa syukur yang mendalam kepada Allah SWT, skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Mama yang sudah melahirkan dan berjuang untuk kebahagiaan. Terimakasih atas segala doa dan dukungan yang diberikan sampai bisa dititik sekarang. Terimakasih sudah tidak menuntut dan membiarkan untuk tumbuh dan berkembang sesuai dengan apa yang bagus mau.
2. Kepada diri saya sendiri terimakasih sudah berjuang sejauh ini dan terimakasih sudah menerima takdir yang tidak pernah ada dalam cita-cita saya kuliah di pendidikan.

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Andrico Bagus Maulana
NIM : 2022020834
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi

Demi menjunjung tinggi integritas akademik, dengan tulus dan tanpa ada paksaan dari pihak manapun, saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul:

**“PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI INTERAKTIF BERBASIS
CANVA SEBAGAI MEDIA BELAJAR MAHASISWA PADA
MATA KULIAH PENDIDIKAN ANTI KORUPSI”**

merupakan hasil karya asli saya sendiri dan semua sumber informasi yang digunakan telah saya cantumkan dengan jelas dalam daftar referensi berdasarkan kode etik ilmiah. Saya menyadari bahwa apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan terkait dengan keaslian karya ini, **saya secara pribadi** bersedia menerima konsekuensi sesuai dengan peraturan yang berlaku dan siap menanggung sanksi hukum.

Situbondo, 20 Juli 2026

Pembuat Pernyataan



Andrico Bagus Maulana
NIM: 2022020834

Abstrak

Andrico Bagus Maulana, (2026). “Pengembangan Video Animasi Interaktif Berbasis Canva Sebagai Media Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Pendidikan Anti Korupsi” Skripsi Pendidikan Teknologi Informasi, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Teknologi Informasi, Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Persatuan Guru Republik Indonesia Situbondo. Pembimbing I, Siti Seituni , M.Pd.I . Dan pembimbing II Dr. Miftahus Surur, M.Pd

Kata Kunci: Video Animasi, Media Pembelajaran, Canva, Pendidikan Anti Korupsi, Mahasiswa, ADDIE

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam penyampaian materi pembelajaran. Salah satu upaya inovatif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran adalah pemanfaatan media video animasi interaktif. Mata kuliah Pendidikan Anti Korupsi di perguruan tinggi memerlukan pendekatan yang menarik agar mahasiswa tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai integritas. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi interaktif berbasis Canva untuk menunjang proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang mencakup lima tahapan: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Uji validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan pengguna (mahasiswa) untuk menilai kelayakan produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam pembelajaran berdasarkan hasil uji validasi dengan kategori “sangat layak”. Selain meningkatkan pemahaman, media ini juga mampu menumbuhkan minat dan motivasi belajar mahasiswa dalam memahami materi Pendidikan Anti Korupsi. Dengan demikian, media ini dapat menjadi alternatif pembelajaran digital yang efektif dan relevan di era modern.

ABSTRACT

Andrico Bagus Maulana, (2026). *“Development of Canva-Based Interactive Animated Video as a Learning Medium for University Students in the Anti-Corruption Education Course.” Undergraduate Thesis in Information Technology Education, STKIP PGRI Situbondo. Supervisor I: Siti Seituni, M.Pd.I. Supervisor II: Dr. Miftahus Surur, M.Pd.*

Keywords: *Animated Video, Learning Media, Canva, Anti-Corruption Education, University Students, ADDIE.*

Advancements in information technology have brought significant changes to the world of education, particularly regarding the delivery of learning materials. One innovative approach to enhancing learning effectiveness is the utilization of interactive animated video media. The Anti-Corruption Education course in higher education requires an engaging approach so that students not only grasp theoretical concepts but also internalize values of integrity. This study developed a learning medium in the form of a Canva-based interactive animated video to facilitate a more enjoyable and accessible learning process. The study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which comprises five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. Validation tests were conducted by subject matter experts, media experts, and users (students) to assess the product's feasibility. The results indicate that the developed medium is highly suitable for use in instruction, achieving a "highly feasible" rating in the validation tests. Beyond improving understanding, the medium also fosters student interest and motivation in learning the Anti-Corruption Education material. Consequently, this medium serves as an effective and relevant digital learning alternative in the modern era.

KATA PENGANTAR

Segala rasa puji dan syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan kesempatan, suka dan maupun duka sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Dan tidak lupa juga, sholawat serta salam saya haturkan kepada Nabi Muhammad SAW.

Ada suka maupun duka yang penulis rasakan saat menyusun skripsi ini. Untuk menyelesaikan tugas di bawah gelar sarjana ini, penulis akan menggunakan semua kemampuannya yang kuat, upaya yang luar biasa, dan juga kesabaran yang tidak ada habisnya untuk menyelesaikan tugas ini. Sebagai penulis, perkenankan penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada :

1. Bapak Dr. Miftahus Surur, M.Pd selaku Ketua STKIP PGRI Situbondo dan juga Dosen pengampu mata kuliah Teknik Penulisan Skripsi dan Seminar Pendidikan yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan studi di STKIP PGRI Situbondo dan dengan sabar mengarahkan penulis dalam penyusunan skripsi ini.
2. Ibu Siti Seituni, M.Pd.I selaku pembimbing I penulis dan Bapak Miftahus Surur, M.Pd selaku pembimbing II yang dengan telaten dan sabar nya membimbing serta meberikan banyak ilmu kepada penulis dari semester 1 hingga semester 8 ini khususnya pada saat penyusunan skripsi ini.

Penulis telah berupaya semaksimal mungkin dalam penyusunan skripsi ini, namun penulis dengan rendah hati menerima kritikan dan saran yang membangun untuk perkembangan skripsi ini karena penulis menyadari atas ketidak sempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada pembacanya. Aamiin.

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN	vi
PERNYATAAN KEASLIAN	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	3
1.4.1 Manfaat Teoritis	3
1.4.2 Manfaat Praktis	3
1.5 Definisi Operasional Variabel.....	3
1.6 Spesifikasi Produk	4
1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	4
1.7.1 Asumsi	4
1.7.2 Keterbatasan Pengembangan	4
BAB II.....	5

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA KONSEPTUAL	5
2.1 Kajian Pustaka	5
2.1.1 Media Pembelajaran Interaktif	5
2.1.2 Video Animasi sebagai Media Pembelajaran	5
2.1.3 Canva	6
2.1.4 Efektivitas Video Animasi Sebagai Media Belajar	9
2.2 Penelitian Terdahulu.....	12
2.3 Kerangka Berfikir.....	18
BAB III	20
METODE PENELITIAN.....	20
3.1 Pendekatan Penelitian.....	20
3.2 Model dan Prosedur Pengembangan	20
3.2.1 Tahap Analisis	21
3.2.2 Tahap Desain	21
3.2.3 Tahap Pengembangan.....	22
3.2.4 Tahap Implementasi	22
3.2.5 Tahap Evaluasi	22
3.3 Teknik Pengumpulan Data	22
3.4 Uji Ahli Materi , Uji Ahli Media, Pengguna	22
3.4.1 Uji Ahli Materi	22
3.4.2 Uji Ahli Media	24
3.4.3 User (Pengguna).....	25
3.5 Teknik Analisis Data.....	26
BAB IV	28
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	28
4.1 Hasil Penelitian.....	28
4.1.1 Tahap Analisis	28
4.1.2 Tahap Design.....	30
4.1.3 Tahap Pengembangan (Development)	49

BAB V.....	58
KESIMPULAN DAN SARAN.....	58
5.1 Kesimpulan.....	58
5.2 Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA.....	60

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	12
Tabel 2. 2 Perbedaan dan Persamaan Penelitian Terdahulu	17
Tabel 3. 1 Uji Ahli Materi.....	23
Tabel 3. 2 Uji Ahli Media	24
Tabel 3. 3 Uji Pengguna.....	25
Tabel 4. 1 Hasil Uji Ahli Materi	50
Tabel 4. 2 Hasil Uji Ahli Media.....	51
Tabel 4.1.4 1 Tahap Implementasi	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 1 Tampilan Awal Canva.....	8
Gambar 2.1 2 Pembuatan Video	8
Gambar 2.1 3 Template Video	9
Gambar 2.1 4 Kerangka Berpikir	19
Gambar 2.1 5 Kerangka Berpikir	19
Gambar 3. 1 Alur Addie	21
Gambar 4. 1 Tampilan Awal Video	31
Gambar 4. 2 Tampilan Scene 1	31
Gambar 4. 3 Tampilan Scene 2	32
Gambar 4. 4 Tampilan Scene 3	33
Gambar 4. 5 Tampilan Scene 4	33
Gambar 4. 6 Tampilan Scene 5	34
Gambar 4. 7 Tampilan Scene 6	35
Gambar 4. 8 Tampilan Scene 7	36
Gambar 4. 9 Tampilan Scene 8	36
Gambar 4. 10 Tampilan Scene 9	37
Gambar 4. 11 Tampilan Scene 10	38
Gambar 4. 12 Tampilan Scene 11	39
Gambar 4. 13 Tampilan Scene 12	40
Gambar 4. 14 Tampilan Scene 13	41
Gambar 4. 15 Tampilan Scene 14	42
Gambar 4. 16 Tampilan Scene 15	43
Gambar 4. 17 Tampilan Scene 16	44
Gambar 4. 18 Tampilan Scene 17	46
Gambar 4. 19 Tampilan Scene 18	47
Gambar 4. 20 Tampilan Scene 19	47
Gambar 4. 21 Tampilan Scene 20	48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Matriks Penelitian	66
Lampiran 2 Instrumen Penelitian	71
Lampiran 3 Hasil Angket Uji Ahli Materi, Media , User	74
Lampiran 4 Dokumentasi	79

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini sudah merambah secara pesat, tak terkecuali dalam bidang yang berpengaruh terhadap proses pembelajaran juga berpengaruh pada materi pembelajaran dan penyampaian materi pada proses kegiatan belajar mengajar (Vii et al., 2021). Menurut (Kusumawardani et al., 2022) penerapan teknologi pada kegiatan pembelajaran ditandai dengan hadirnya e-learning dengan berbagai variasi dan salah satu media yang dapat menarik perhatian siswa adalah video animasi.

Media interaktif adalah sebagai contoh yang dapat meningkatkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Media ini menggabungkan dua komponen atau lebih yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio dan animasi dalam kesatuan utuh dan menciptakan interaksi (Nandari et al., 2023). Selain itu penggunaan media pembelajaran dalam bidang pendidikan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa/ anak. (Aryanti et al., 2024).

Berdasarkan jurnal penelitian terdahulu pada proses observasi awal riset, tim riset grup Pusat Studi Transparansi Publik dan Anti Korupsi (PUSTAPAKO) menemukan beberapa urgensi seperti yang disampaikan beberapa informan: 1) Para dosen merasa membutuhkan konten pembelajaran yang dapat membuat siswa antusias, 2) Beberapa dosen menyampaikan pentingnya konten video untuk mendukung pembelajaran daring di masa pandemi untuk mata pelajaran sosiologi yang memiliki urgensi tinggi untuk melihat berbagai gejala sosial yang terjadi di masyarakat, 3) Beberapa dosen menyatakan ketika pembelajaran jarak jauh kesulitan untuk mencari pengembangan konten video yang sesuai dengan materi pembelajaran, 4) Beberapa dosen menyampaikan bahwa ketika pembelajaran daring berlangsung membutuhkan konten pengetahuan yang dapat memberikan dampak positif pada sikap peserta didik, salah satunya adalah pendidikan anti korupsi sejak dini (Parahita et al., 2022).

Maka dari itu kita sebagai dosen patutnya mengembangkan media pembelajaran dalam materi anti korupsi ini dengan menggunakan video animasi. Untuk menciptakan konten yang dibutuhkan dibutuhkan keahlian tersendiri khususnya dalam mendesain media pembelajaran yang menarik. Salah satu aplikasi yang dapat menjadi alternatif adalah aplikasi canva. Aplikasi canva bersifat gratis dan berbayar serta berbasis online yang mudah digunakan termasuk dalam mendesain media pembelajaran (Rahmatullah et al., 2020).

Mata kuliah Pendidikan Anti Korupsi semester 2 di STKIP PGRI Situbondo menjadi pilihan yang relevan dalam upaya membentuk karakter mahasiswa yang berintegritas dan anti korupsi, sejalan dengan visi program studi. Di era digital ini, pendekatan konvensional terkadang kurang efektif. Oleh karena itu, platform Canva menjadi pilihan yang efektif dalam pembuatan video animasi yang menarik dan mudah di pahami. Hal ini dikarenakan Canva memiliki *template* yang beragam dan gratis. Selain itu, Canva juga memiliki fitur *voice over* dan *recording video*. Penggunaan video animasi diharapkan dapat meningkatkan daya tarik materi, memfasilitasi pemahaman konsep-konsep anti korupsi yang kompleks, dan memperluas jangkauan edukasi ke audiens lebih luas, sehingga pesan-pesan anti korupsi dapat tersampaikan dengan lebih optimal dan berdampak. Video animasi berbasis canva dapat diterapkan sebagai media belajar mahasiswa yang efektif dan menyenangkan. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Video Animasi Interaktif Berbasis Canva Sebagai Media Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Pendidikan Anti Korupsi”.

1.2 Rumusan Masalah

Terdapat rumusan masalah yang akan diidentifikasi, antara lain :

1. Bagaimana pengembangan video animasi interaktif berbasis canva sebagai media belajar mahasiswa pada mata kuliah Pendidikan Anti Korupsi ?
2. Bagaimana kelayakan video animasi interaktif berbasis canva sebagai media belajar mahasiswa pada mata kuliah Pendidikan Anti Korupsi ?

1.3 Tujuan

1. Untuk mengembangkan video animasi berbasis canva sebagai media belajar mahasiswa pada mata kuliah Pendidikan Anti Korupsi.
2. Untuk mengetahui kelayakan video animasi interaktif berbasis canva sebagai media belajar mahasiswa pada mata kuliah Pendidikan Anti Korupsi.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari video animasi tersebut dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam memahami mata kuliah Pendidikan Anti Korupsi. Selain itu canva juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang membuat mahasiswa lebih senang dan terlibat dalam proses pembelajaran, serta dalam pembelajaran nya sendiri menjadi tidak monoton.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi penulis, dapat memperluas wawasan mengenai pengembangan video animasi ini, yang memungkinkan adanya penerapan pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan ke dalam penelitian ini serta menjadikan hasil penelitian sebagai portfolio yang menunjukkan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran.
2. Bagi pengguna, membantu dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran dikelas menjadi lebih menyenangkan dan efektif dalam pembelajaran.
3. Bagi universitas, dapat dijadikan sebagai bahan bacaan mahasiswa lain serta memberikan gambaran mengenai kemampuan mahasiswa dalam menerapkan ilmu yang telah diajarkan.

1.5 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel adalah penjelasan rinci mengenai bagaimana suatu variable diukur atau diamati dalam penelitian. Proses ini penting untuk memastikan variable yang diteliti dapat diukur secara konsisten dan obyektif (Muspawi, 2024).

Berdasarkan judul dalam penelitian ini dapat diartikan bahwa video animasi interaktif ini merupakan sebuah media pembelajaran yang dibuat dengan canva dengan tujuan meningkatkan efektivitas media belajar mahasiswa. Media ini memungkinkan untuk membuat mahasiswa lebih memahami materi anti korupsi.

1.6 Spesifikasi Produk

Produk yang dirancang merupakan video animasi interaktif berbasis Canva sehingga produk ini mempunyai spesifikasi produk sebagai berikut ;

1. Produk yang dirancang berupa video animasi interaktif.
2. Proses pembuatan video animasi ini menggunakan software canva
3. Video ini memuat konsep / materi tentang anti korupsi.
4. Produk ini dibuat dengan laptop lenovo T470s

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.7.1 Asumsi

Peneliti berasumsi bahwa video animasi ini mempermudah mahasiswa dalam memahami konsep materi sehingga dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa. Selain itu media ini menarik perhatian mahasiswa dalam proses pembelajaran. Sehingga dapat meningkatkan efektifitas media belajar mahasiswa.

1.7.2 Keterbatasan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang diatas, maka perlu adanya restriksi pengembangan yang merupakan ruang lingkup untuk membatasi masalah yang luas sehingga penelitian lebih fokus untuk dilakukan. Pengembangan ini akan dibuat untuk materi pendidikan anti korupsi guna menunjang pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, sehingga mahasiswa menjadi lebih cepat mengerti dalam pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA KONSEPTUAL

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran adalah seperangkat alat atau wadah dalam menyampaikan pesan atau informasi yang dapat berupa materi dalam belajar sehingga dapat menumbuhkan minat seseorang untuk belajar dan mencapai tujuan dari pembelajaran (Zahwa & Syafi'i, 2022). Proses pendidikan merupakan proses yang kompleks terjadi pada setiap orang sepanjang hidupnya, dalam pendidikan terjadi proses belajar yang terjadi karena adanya interaksi antara seorang dalam lingkungannya (Astuti et al., 2024). C Proses pembelajaran melalui media ini sangat bersifat dinamis, setiap kebijakan perlu mempertimbangkan bakat-bakat yang mampu meningkatkan pembelajaran (Rahmawati & Febriani Sya, 2024). Di era digital ini, penggunaan media didalam kelas menjadi hal yang penting dalam proses pendidikan. Media menawarkan banyak materi yang meningkatkan pengalaman pendidikan dan mendorong lebih banyak komunikasi antara pendidik dan peserta didik (Wulandari et al., 2023).

Media interaktif adalah media pembelajaran yang menggabungkan unsur suara, visual, dan teks, serta memungkinkan interaksi dengan penggunanya. Menurut (Kajian et al., 2024) media interaktif dapat merangsang keinginan dan motivasi minat belajar siswa. Media interaktif memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi, hasil belajar, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

2.1.2 Video Animasi sebagai Media Pembelajaran

CKombinasi antara audio dan visual dalam video animasi dapat meningkatkan daya ingat peserta didik terhadap materi yang disampaikan (Melati et al., 2023).

Keunikan utama animasi terletak pada kemampuannya untuk menyampaikan informasi secara visual dan interaktif, menggabungkan elemen gerak, warna, dan suara untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan berkesan (Ega Safitri & Titin, 2021). Menurut (Hasmirati et al., 2023) dalam dunia pendidikan penggunaan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi telah menarik perhatian pendidik dan peneliti yang bersemangat untuk memanfaatkan potensinya.

Dalam konteks pendidikan modern, animasi telah menjadi pusat perhatian para pendidik dan peneliti yang ingin memanfaatkannya sebagai media pembelajaran yang efektif. Mereka tertarik untuk menjelajahi potensi animasi dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Cahyani, 2020).

2.1.3 Canva

Seiring dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat, begitu juga dalam bidang pendidikan sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik dan mudah diakses. Canva merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam perancangan video animasi (Yuliana et al., 2023). Canva juga merupakan salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan oleh dosen untuk membuat media pembelajaran yang praktis dan inovatif (Sari et al., 2023). Canva merupakan salah satu aplikasi desain yang berbasis online atau software atau platform yang bisa didapatkan secara gratis melalui akses play store atau mengakses langsung web dari canva tersebut. Aplikasi Canva menyediakan berbagai template desain yang menarik, seperti presentasi, resume, pembuatan curriculum vitae, pamflet, infografis, buletin, desain cover buku, penanda buku, dan lain-lain. Jika melihat template presentasi yang ada di Canva kita bisa menemukan berbagai macam model presentasi yang menarik, di antara model desain presentasi yang tersedia di aplikasi Canva antara lain,

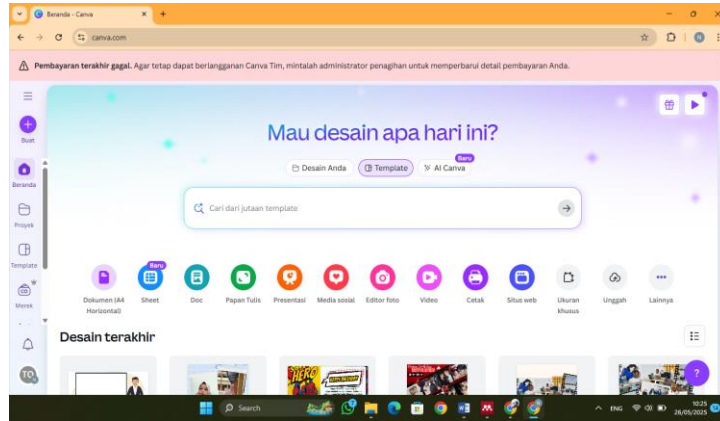
presentasi untuk pendidikan dengan desain menarik atau kreatif, presentasi teknologi, dan presentasi pengembangan bisnis (Pratama et al., 2023).

Aplikasi canva memiliki banyak kelebihan, diantaranya memiliki berbagai macam desain menarik, kemudian Canva juga mampu menstimulus pengguna untuk meningkatkan kreativitas yang dimiliki, dalam hal ini khususnya bagi para pengajar atau dosen yang ingin mendesain media pembelajaran yang bagus dan menarik. Selain itu juga aplikasi Canva pengguna bisa mendesain berbagai macam video dan animasi yang dapat menjadi alternatif bagi para pengajar atau dosen untuk memvisualisasikan materi ajar yang bersifat imajinatif yang tentunya akan digunakan oleh dosen di dalam proses belajar mengajar dengan berbagai materi ajar yang di ampuh (Rohmiasih et al., 2023).

Di setiap keunggulan tentunya ada kelemahan yang menyertai, aplikasi canva termasuk salah satunya. Kelemahan Canva menunjukkan bahwa tidak semua platform desain sempurna untuk digunakan. Beberapa kelemahannya adalah: (1) harus online atau menggunakan koneksi internet; (2) terkadang memerlukan koneksi internet yang stabil untuk membuka aplikasi atau situs web Canva; (3) tidak semua fitur dan alat tersedia gratis atau memerlukan akun berbayar (Syahrir¹ et al., 2023).

2.1.3.1 Langkah- langkah Penggunaan Canva

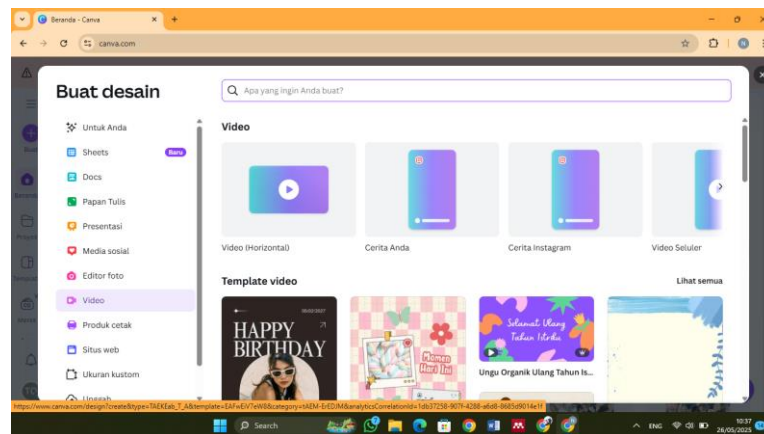
Pada umumnya canva diakses di android atau smartphone tidak jarang juga diakses di laptop/pc. Kita bisa mendownload aplikasi itu di pc/laptop atau hanya meng-akses melalui web lewat google chrome. Untuk mengakses Canva website www.canva.com. Dengan bermodalkan jaringan internet dosen dapat menggunakannya langsung tanpa harus menginstal aplikasinya, untuk menginstal aplikasi sangatlah mudah untuk laptop/pc maupun smartphone kita langsung mengunjungi halaman resmi Canva di www.canva.com.



Gambar 2.1 1 Tampilan Awal Canva

Gambar diatas adalah tampilan awal saat kita baru membuka web canva. Seperti yang kita ketahui tampilan awal itu disajikan ada beberapa template yang sudah disediakan oleh canva diantaranya papan tulis, presentasi, media social, editor foto, video, media cetak dan situs web.

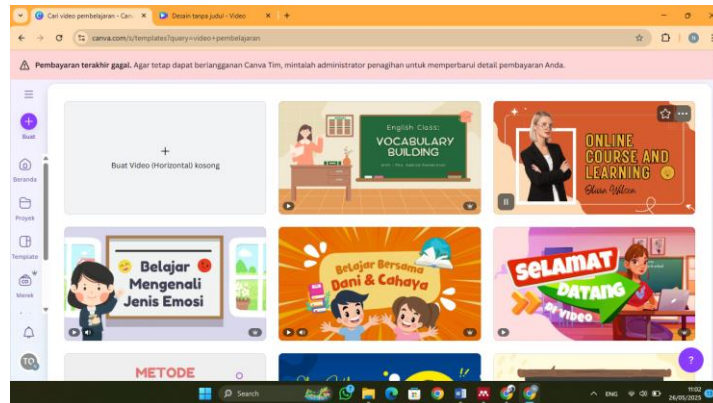
Template yang disajikan oleh canva sendiri untuk memudahkan dosen membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif atau menarik. Adapun beberapa template yang disajikan itu bisa diubah menjadi keinginan kita atau kita memodifikasi dari isi template tersebut seperti yang akan kita buat yaitu video animasi.



Gambar 2.1 2 Pembuatan Video

Gambar diatas merupakan tampilan jika kita akan membuat video. Ada beberapa template rasio untuk membuat video animasi

tersebut seperti video presentasi, cerita anda, cerita instagram, dan video seluler.



Gambar 2.1 3 Template Video

Video tersebut bisa kita buat sendiri dalam menambahkan elemen-elemen yang ada dan dapat menambahkan audio atau backsound yang sesuai dan menarik dalam media pembelajaran.

2.1.4 Efektivitas Video Animasi Sebagai Media Belajar

Efektivitas adalah suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh dengan target yang telah tercapai. Efektivitas dalam konteks pembelajaran diartikan sebagai ukuran keberhasilan dari proses interaksi dalam situasi edukatif. Teknologi dan komunikasi informasi yang sangat berkembang pada zaman ini membantu komunitas pendidikan untuk menjadikan media digital sebagai media pembelajaran. Dahulu banyak orang yang menyukai budaya membaca untuk memperoleh informasi, namun karena perkembangan zaman, budaya membaca berangsur-angsur pudar karena budaya menonton. Dengan fungsi multimedia, kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif dan interaktif. Karenanya, teknologi media digital diharapkan dapat menjadi media pembelajaran untuk membantu siswa belajar lebih interaktif dan efektif yang dapat memberikan dukungan bagi para dosen (D. A. Lestari & Apoko, 2022). Dalam proses

pembelajaran, aplikasi berbasis media digital dapat membantu mahasiswa dalam belajar dengan mudah.

Banyak jenis media yang bisa dipergunakan oleh pendidik dalam menarik minat siswa dan meningkatkan pembelajaran motivasi baik berbentuk audio ataupun visual atau audio visual. Media audio ialah alat bantu yang memuat materi pembelajaran secara rekaman yang dapat meningkatkan indra pendengaran seseorang. Media visual ialah media yang hanya melalui indra penglihatan dari dua. Pengertian tersebut bisa disimpulkan bahwasanya media audio visual ialah media yang lebih baik serta menangkap perhatian siswa karena media penyiaran yang dapat dinikmati oleh indra pendengaran dan penglihatan secara kasat mata, adapun media yang memiliki keunggulan terhadap kedua aspek tersebut adalah media video pembelajaran salah satunya video animasi karena melalui media tersebut materi pelajaran dapat disampaikan secara utuh (Devi et al., 2020). Dalam perdosenan tinggi bahkan membutuhkan media yang relevan seperti animasi karena dengan video animasi keadaan kelas menjadi aktif tidak pasif lagi. Selain itu dapat meningkatkan kerjasama antar mahasiswa sendiri dan mata kuliah lebih mudah dimengerti karena dalam proses pembelajaran sangat menyenangkan (Constantika et al., 2022)

2.1.4 Pendidikan Anti Korupsi

Pengelolaan sistem pendidikan nasional untuk menumbuhkan budaya anti korupsi melalui lembaga pendidikan yang sejalan dengan tujuan pendidikan nasional dalam UU No. 20 Tahun 2003 menjelaskan pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan karakter dan sikap dalam peradaban bangsa. Pendidikan antikorupsi juga dapat dipahami sebagai upaya sadar dan sistematis yang ditanamkan kepada peserta didik berupa pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan yang diperlukan agar mereka siap dan memiliki kemampuan untuk mencegah atau menghilangkan peluang berkembangnya korupsi. Tujuan utamanya bukan hanya untuk

menyingkirkan oportunist, tetapi juga untuk membuat siswa lebih tahan terhadap pengaruh yang mengarah pada perilaku buruk (Suhandi & Agustin, 2023). Oleh sebab itu karakter bangsa yang buruk harus diperbaiki salah satunya dengan menumbuhkan kultur anti korupsi pada remaja ,dan menanamkan nilai-nilai anti korupsi sehingga dapat menumbuhkan kultur anti korupsi pada remaja ,dan menanamkan nilai-nilai anti korupsi pada mahasiswa (Seituni et al., 2022).

2.2 Penelitian Terdahulu

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No	Peneliti dan Tahun	Judul	Metode penelitian	Temuan Penelitian
1.	Melviana (2023)	Pemanfaatan Video Pembelajaran Berbasis Canva dalam Pengenalan Politik Islam Pada Siswa Kelas 5 SD	R&D dengan model ADDIE	Adanya media pembelajaran berupa animasi pada pembelajaran PAI dapat memberikan dampak yang baik terhadap motivasi dan antusias siswa untuk belajar khususnya untuk meningkatkan pengetahuan keislaman siswa SD kelas 5
2.	R. Lestari (2024)	Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Canva untuk Menstimulus Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa	R&D dengan model ADDIE	Siswa dapat memanfaatkan media video animasi untuk merangsang keterampilan komunikasi matematis mereka karena media ini telah memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan

				efektivitas
3.	Hapsari & Zulherman, (2021)	Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva pada Pembelajaran IPA	R&D dengan model ADDIE	Analisis kebutuhan dosen dan siswa terhadap media video animasi berbasis aplikasi Canva pada pembelajaran IPA menyatakan untuk perlu mengembangkan media video animasi berbasis Canva dalam proses pembelajaran IPA. Pengembangan media video animasi ini diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran serta dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa.
4.	Putra (2024)	Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Ipa Kelas V Sdn 001	R&D Model ADDIE	Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media video animasi pada materi suhu dan kalor kelas V

		Pagaran Tapah Darussalam.		sekolah dasar dan mengetahui kelayakan media animasi dalam pembelajaran IPA. Jenis penelitian ini adalah penelitian Research & Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Penelitian ini melibatkan siswa kelas V SDN 001 Pagaran Tapah Darussalam berjumlah 19 siswa. Pada pengumpulan data menggunakan angket validasi ahli media, angket ahli materi, angket ahli bahasa, angket respon guru, dan angket respon siswa. Berdasarkan hasil validasi
--	--	---------------------------	--	---

				menunjukkan ahli media 96%, ahli materi 90%, ahli bahasa 90% yang dikategorikan "sangat valid" dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran IPA.
5.	Aulya Frikas (2024)	Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Aplikasi Canva pada Materi Adab Kepada Sesama Manusia di Kelas IX MTsN Kota Palopo	R&D dan model ADDIE	Hasil penelitian ini berdasarkan penilaian pada angket uji validasi ahli media memperoleh nilai 86,15% pada kategori “sangat valid”. Hasil uji validasi ahli materi/isi I dan II memperoleh nilai 93% pada kategori “sangat valid”. Berdasarkan hasil uji validasi keduanya memperoleh nilai rata-rata 91%. Adapun hasil uji praktikalitas oleh guru mata pelajaran Akidah Akhlak

				memperoleh nilai 95% pada kategori “sangat praktis” dan praktikalitas oleh siswa memperoleh nilai 92,5% pada kategori “sangat praktis”. Berdasarkan hasil uji praktikalitas yang dilakukan keduanya memperoleh rata-ratanya 93% pada kategori “sangat praktis”. Sehingga media pembelajaran video berbasis aplikasi Canva pada materi adab kepada saudara, teman dan tetangga sangat valid dan praktis digunakan didalam pembelajaran. Kata-kata
--	--	--	--	---

Tabel 2. 2 Perbedaan dan Persamaan Penelitian Terdahulu

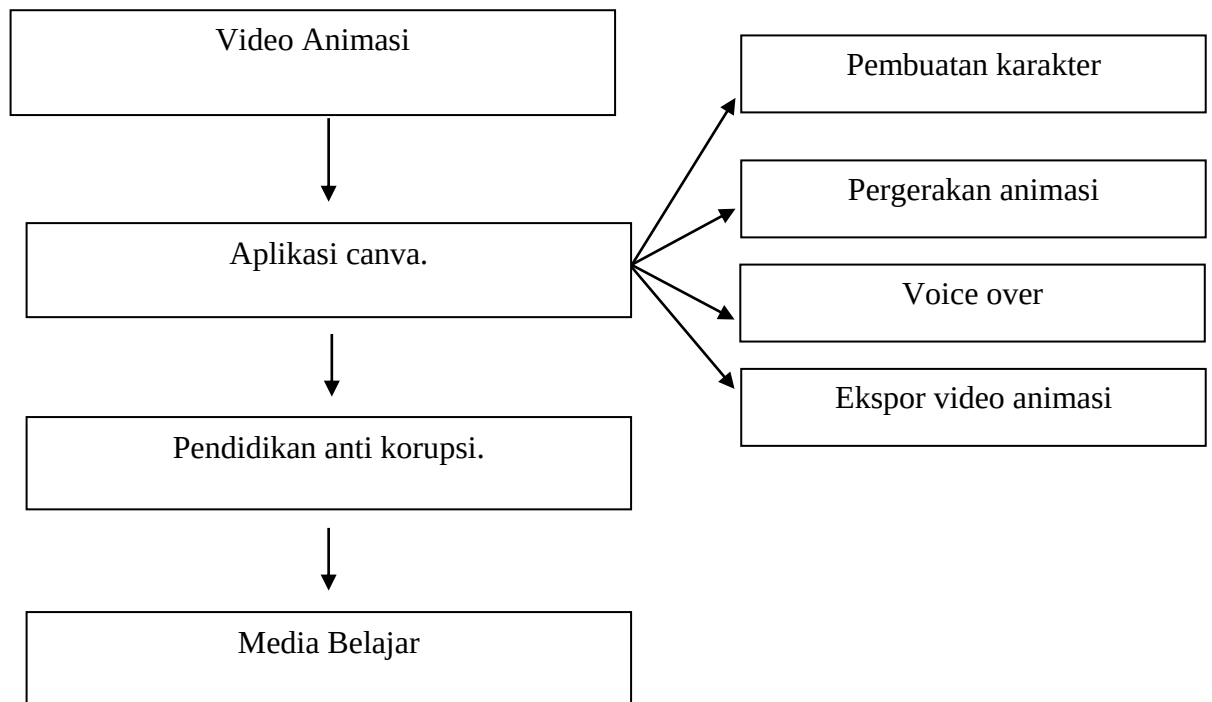
No	Peneliti dan Tahun	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Melviana (2023)	Pemanfaatan Video Pembelajaran Berbasis Canva dalam Pengenalan Politik Islam Pada Siswa Kelas 5 SD	Menggunakan canva sebagai alat pengembangan media pembelajaran berbasis animasi.	Fokus pada pembelajaran pengenalan politik islam
2.	R. Lestari (2024)	Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Canva untuk Menstimulus Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa	R&D dengan model ADDIE	Fokus pada meningkatkan stimulus kemampuan komunikasi matematis siswa
3.	Hapsari & Zulherman , (2021)	Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva	R&D dengan model ADDIE	Fokus pada analisis kebutuha pengembangan.

		pada Pembelajaran IPA		
4.	Putra (2024)	Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Ipa Kelas V Sdn 001 Pagaran Tapah Darussalam.	Sama- Sama menggunakan model ADDIE	Mengukur layak tidaknya video animasi tersebut
5.	Aulya Frikas (2024)	Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Aplikasi Canva pada Materi Adab Kepada Sesama Manusia di Kelas IX MTsN Kota Palopo	Sama memakai metode R&D dan model ADDIE	Mengukur kepraktisan video animasi

2.3 Kerangka Berfikir

Mata pelajaran anti korupsi memiliki karakteristik yang menuntut siswa untuk memahami konsep abstrak. Kendala mahasiswa saat ini adalah kurangnya media pembelajaran interaktif yang relevan dengan kebutuhan mahasiswa, sehingga pembelajaran terkesan kaku. Penggunaan video animasi ini sangat membantu mahasiswa dalam memahami materi dan menjadi lebih aktif. Berdasarkan uraian di atas maka peneliti berupaya menggunakan media pembelajaran canva untuk mengatasi permasalahan yang ada di atas.

Penggunaan media pembelajaran Canva diharapkan dapat meningkatkan efektivitas belajar siswa, sehingga siswa lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian kerangka berpikir dalam penelitian ini disajikan melalui diagram berikut.



Gambar 2.1 5 Kerangka Berpikir

BAB III

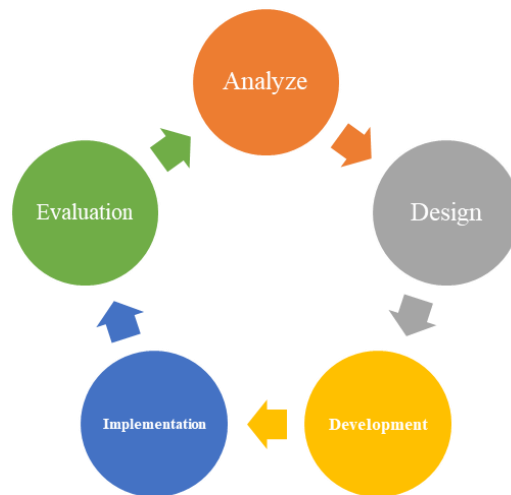
METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian yang digunakan adalah penelitian R&D. Penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk. Menurut (Waruwu, 2024) metode Research & Development (R&D) adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk atau mengembangkan sesuatu yang baru. Metode Research and Development (R&D) adalah metode sistematis yang digunakan untuk mengembangkan pengetahuan baru, memecahkan masalah, atau mengembangkan proses, produk, atau layanan baru (Sugiyono, 2010). Menurut (Mulyoto et al., 2023) metode ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Demikian penggunaan pendekatan R&D dalam Penelitian ini ialah untuk merancang dan mengembangkan video animasi interaktif yang membantu siswa dalam memahami konsep-konsep materi mata pelajaran.

3.2 Model dan Prosedur Pengembangan

Model pengembangan yang kita gunakan adalah ADDIE. Menurut (Rachma et al., 2023) model pengembangan ADDIE merupakan pendekatan sistem yang membagi proses perencanaan menjadi beberapa langkah dan mengatur tiap langkah ke dalam urutan logis. Model pengembangan ini mencakup lima tahap utama yakni : Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi atau dalam bahasa Inggris (*Analyze, Design, Development, Implementaion, Evaluation*).



Gambar 3. 1 Alur Addie

3.2.1 Tahap Analisis

Pada tahap Analisis, peneliti melakukan identifikasi terhadap mahasiswa dan dosen. Tahap ini bertujuan untuk memahami kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran informatika berlangsung. Menurut (Mulyadi et al., 2023) analisis kebutuhan yaitu menentukan media pembelajaran yang diperlukan oleh peserta didik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi belajar peserta didik. Tahap ini mencakup observasi pada proses pembelajaran.

3.2.2 Tahap Desain

Dalam model penelitian pengembangan ADDIE, kegiatan desain adalah proses yang sistematis yang dimulai dengan merancang ide dan konten untuk produk (Maydiantoro, 2020). Menurut (Zulfikri et al., 2024) tahap desain ini dimana para peneliti membuat rancangan materi, membuat flowchart media, membuat storyboard dan membuat instrumen penilaian produk. Tahap desain ini menetapkan garis pantauan untuk progres tahap ADDIE selanjutnya. Maksud garis pantauan disini dosen harus berpandangan pada garis yang dilihat oleh siswa sehingga siswa merasakan melihat ikatan pandangan yang sama dengan dosen (Mulyadi et

al., 2023). Tahap desain peneliti membuat storyboard tentang video animasi ini.

3.2.3 Tahap Pengembangan

Pada tahap ini media pembelajaran sudah mulai dibuat atau diproduksi. Dari storyboard menggunakan canva dengan menambahkan elemen visual, audio, dan teks yang mendukung pemahaman materi.

3.2.4 Tahap Implementasi

Media pembelajaran yang telah dirancang kemudian akan di implemetasikan, aplikasi ini akan diujicobakan kepada mahasiswa untuk melihat efektivitas penggunaannya saat proses pembelajaran. Demikian dilakukan untuk melihat keaktif siswa dalam mengikuti Pelajaran anti korupsi dengan video ini.

3.2.5 Tahap Evaluasi

Tahap ini merupakan tahap evaluasi produk, dimana produk yang dikembangkan berhasil atau tidaknya sesuai dengan kebutuhan yang ada. Pada tahap ini dilakukan penilaian aspek yang mencakup aspek fungsionalitas, kemudahan pengguna dan manfaat penelitian. Evaluasi ini bertujuan untuk menghasilkan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan kita.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data digunakan untuk mengumpulkan data sesuai tata cara penelitian sehingga diperoleh data yang dibutuhkan (Ariawan, 2021). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa angket, dan lembar uji validasi produk. Uji lembar validasi produk sendiri digunakan untuk memperoleh kevalidan aplikasi media pembelajaran tersebut yang akan dinilai oleh ahli materi, ahli media dan mahasiswa untuk memastikan kelayakan video tersebut.

3.4 Uji Ahli Materi , Uji Ahli Media, Pengguna

3.4.1 Uji Ahli Materi

Uji ahli materi adalah proses evaluasi yang dilakukan oleh pakar di bidang tertentu untuk menilai kualitas, relevansi, dan keakuratan materi (Mashuri, 2020). Tujuan uji ahli materi untuk memastikan

bahwa konten yang disajikan sesuai dengan standar akademik, kurikulum dan kebutuhan pembelajaran. Adapun uji ahli materi dalam penelitian ini yaitu Ibu Siti Seituni, S.Pd.I.,M.Pd.I selaku dosen pengampu mata kuliah pendidikan anti korupsi. Berikut adalah kisi-kisi lembar uji ahli materi ;

Tabel 3. 1 Uji Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skala
1	Materi sesuai kurikulum dan standar kompetensi	1–5
2	Materi cukup mendalam dan mencakup topik yang relevan	1–5
3	Informasi bersifat ilmiah dan mutakhir	1–5
4	Tingkat kesulitan sesuai jenjang pendidikan	1–5
5	Ada kesinambungan antar submateri	1–5
6	Bahasa komunikatif dan mudah dimengerti	1–5
7	Materi disusun logis dan sistematis	1–5
8	Materi mendukung pencapaian tujuan	1–5
9	Materi relevan dengan dunia nyata	1–5
10	Waktu penyajian sesuai dengan kompleksitas materi	1–5
11	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	1–5
12	Materi mencakup semua informasi yang diperlukan	1–5
13	Contoh-contoh yang diberikan relevan dan akurat	1–5
14	Materi disampaikan dengan cara yang menarik	1–5
15	Tidak terdapat kesalahan konsep dalam penyampaian	1–5

3.4.2 Uji Ahli Media

Ahli media merupakan seseorang yang memiliki pengetahuan terkait desain tampilan sebuah media. Ahli media akan bertanggung jawab memberikan penilaian atau masukan pada beberapa aspek tampilan media pembelajaran yang dikembangkan (Hapsari & Zulherman, 2021). Ahli media dalam penelitian ini Bapak Rahmat Shofan Razaki, M.Kom selaku dosen Pendidikan Teknologi Informasi di STKIP PGRI Situbondo. Berikut merupakan kisi-kisi lembar validasi produk uji ahli media ;

Tabel 3. 2 Uji Ahli Media

No	Indikator	Skala
1	Tampilan gambar/animasi/warna tajam dan konsisten	1–5
2	Animasi dan transisi digunakan dengan baik	1–5
3	Tampilan sesuai dan gaya belajar mahasiswa	1–5
4	Ilustrasi/gambar mendukung materi video	1–5
5	Alur penyampaian tidak membingungkan	1–5
6	Ilustrasi memperjelas isi materi	1–5
7	Desain menarik dan profesional	1–5
8	Penyajian inovatif dan tidak monoton	1–5
9	Penggunaan transisi halus dan mendukung alur	1–5
10	Durasi video cukup dan tidak membosankan	1–5
11	Video mampu menarik perhatian audiens	1–5
12	Warna dan kontras mudah dilihat dan nyaman	1–5
13	Kualitas gambar/video tajam dan tidak blur	1–5
14	Durasi video sesuai dan tidak terlalu panjang	1–5
15	Sinkronisasi antara gambar dan suara baik	1–5

3.4.3 User (Pengguna)

Pengguna disini yaitu mahasiswa semester 2 PTI STKIP PGRI Situbondo sebanyak 1 kelas untuk mengetahui efektivitas penggunaan video pembelajaran ini. Adapun kisi-kisi untuk angket sebagai berikut;

Tabel 3. 3 Uji Pengguna

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skala
1	Daya tarik video	Mahasiswa merasa tertarik dan nyaman menonton video	1–5
2	Pemahaman materi	Mahasiswa merasa mudah memahami materi	1–5
3	Kejelasan penyampaian	Penjelasan tidak membingungkan	1–5
4	Peran media visual	Gambar dan animasi membantu memahami materi	1–5
5	Kejelasan audio	Narasi jelas terdengar	1–5
6	Manfaat pembelajaran	Mahasiswa merasa terbantu dengan video ini	1–5
7	Kesesuaian isi	Isi video sesuai dengan yang diajarkan di kelas	1–5

8	Durasi video	Durasi video sesuai, tidak membosankan	1–5
9	Minat terhadap penggunaan selanjutnya	Mahasiswa ingin menggunakan video untuk materi lain	1–5
10	Motivasi belajar	Video membuat mahasiswa lebih semangat belajar	1–5

3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah proses sistematis untuk mengolah, menginterpretasikan, dan menarik kesimpulan dari data yang telah dikumpulkan selama penelitian. Proses ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan penelitian, menguji hipotesis, atau menghasilkan informasi baru. Teknik ini sangat penting karena membantu peneliti memahami data dengan lebih baik dan menyajikan hasil penelitian secara valid, objektif, dan logis (Utomo et al., 2024). Analisis data yang akan digunakan pada penelitian ini ialah uji validasi produk ahli materi, uji ahli media, dan pengguna dengan skala likert 1-5 dengan kriteria 1 = Sangat Tidak Layak, 2 = Tidak Layak, 3 = Cukup, 4 = Layak, 5 = Sangat Layak. Analisis data yang akan dihitung menggunakan persentase skor item pada setiap jawaban responden dengan menggunakan rumus :

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

P: Persentase yang dicari

$\sum x$: Jumlah skor jawaban responden secara keseluruhan

$\sum x_1$: Jumlah skor maksimal secara keseluruhan

100% : Konstanta

Adapun indikator atau kriteria dari hasil pengujian tersebut sebagai berikut (Putra et al., 2024) ;

Tabel 1. Indikator hasil pengujian

Persentase	Keterangan
81% - 100 %	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60 %	Cukup Layak
21% - 40%	Belum Layak
0% - 20%	Sangat Tidak Layak

Penilaian keefektifan video pembelajaran dilakukan dengan mengkonversi skor hasil angket ke dalam bentuk persentase. Persentase ini kemudian diinterpretasikan ke dalam lima kategori. Jika hasil penilaian berada pada rentang 81% hingga 100%, maka video pembelajaran dikategorikan “sangat layak”. Artinya, video tersebut telah memenuhi hampir seluruh aspek kelayakan secara optimal, baik dari segi isi materi, media, maupun penyajiannya. Video ini siap digunakan tanpa perlu revisi lebih lanjut. Pada rentang 61% hingga 80%, video dinyatakan layak, yaitu sudah memenuhi sebagian besar kriteria penilaian dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Meski demikian, mungkin masih ada kekurangan kecil yang sebaiknya diperbaiki agar lebih maksimal.

Jika video memperoleh nilai 41% hingga 60%, maka dikategorikan Cukup Layak. Dalam hal ini, video sudah memiliki beberapa unsur yang sesuai, tetapi masih terdapat kekurangan signifikan yang memerlukan perbaikan sebelum digunakan secara luas. Selanjutnya, jika hasilnya berada pada rentang 21% hingga 40%, video tersebut dianggap Belum Layak. Artinya, banyak aspek yang belum terpenuhi baik secara isi maupun tampilan, sehingga memerlukan revisi besar agar sesuai dengan standar pembelajaran yang diharapkan. Terakhir, untuk hasil penilaian 0% hingga 20%, video termasuk dalam kategori Sangat Tidak Layak. Video dalam kategori ini tidak memenuhi kriteria kelayakan yang telah ditentukan dan tidak dapat digunakan dalam pembelajaran kecuali dilakukan perombakan secara menyeluruh.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas video animasi interaktif berbasis canva sebagai media belajar pada mata kuliah Pendidikan Anti Korupsi. Proses penelitian ini dilakukan melalui tahapan model ADDIE, yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

4.1.1 Tahap Analisis

Tahap analisis merupakan langkah awal dalam proses pengembangan media pembelajaran, yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan, permasalahan, serta karakteristik subjek belajar. Pada tahap ini, peneliti memfokuskan terhadap empat komponen utama: 1). Analisis kebutuhan pembelajaran, 2). Analisis karakteristik peserta didik, 3). Analisis materi ajar, dan 4). Analisis media yang tersedia

4.1.1.1 Analisis Kebutuhan Pembelajaran

Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Anti Korupsi di perguruan tinggi, mahasiswa dituntut untuk tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu menanamkan nilai-nilai moral seperti integritas, kejujuran, dan tanggung jawab. Namun, pembelajaran yang masih dominan bersifat konvensional dan satu arah membuat proses internalisasi nilai-nilai tersebut menjadi kurang efektif. Mahasiswa sebagai generasi digital cenderung lebih responsif terhadap media visual dan interaktif. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu menyajikan konten secara menarik, komunikatif, dan mendorong keterlibatan aktif mahasiswa. Video animasi interaktif berbasis Canva hadir sebagai solusi, karena dapat menjembatani penyampaian materi yang bersifat nilai-nilai

(afektif) dan kognitif secara lebih hidup, mudah dipahami, dan kontekstual.

4.1.1.2 Analisis Karakteristik Peserta Didik

Peserta didik dalam penelitian ini adalah mahasiswa pada jenjang pendidikan tinggi yang telah memiliki kemampuan berpikir abstrak dan analitis. Mereka juga umumnya termasuk dalam generasi yang akrab dengan teknologi informasi dan komunikasi, serta lebih menyukai pembelajaran berbasis multimedia dibandingkan metode ceramah tradisional. Karakteristik mahasiswa yang cenderung aktif, mandiri, dan digital minded membutuhkan media belajar yang mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik dan fleksibel. Media pembelajaran berbasis video animasi interaktif dapat memberikan stimulus visual dan naratif secara simultan, serta meningkatkan motivasi belajar karena tampilannya yang menarik dan komunikatif.

4.1.1.3 Analisis Materi Ajar

Mata kuliah Pendidikan Anti Korupsi mengandung materi yang berorientasi pada pembentukan karakter dan sikap antikorupsi melalui pemahaman konseptual serta penanaman nilai-nilai. Materi yang disajikan mencakup:

- Definisi dan ruang lingkup korupsi
- Faktor penyebab korupsi
- Dampak korupsi terhadap kehidupan masyarakat dan negara
- Nilai-nilai dasar anti korupsi (kejujuran, tanggung jawab, keadilan, kepedulian sosial, dll)
- Strategi pencegahan dan pemberantasan korupsi

Materi-materi tersebut cukup kompleks dan memerlukan visualisasi serta konteks kehidupan nyata agar lebih mudah dipahami. Dengan dukungan media animasi interaktif,

konsep yang abstrak dapat dikemas dalam bentuk narasi visual yang informatif dan reflektif.

4.1.1.4 Analisis Media yang Tersedia

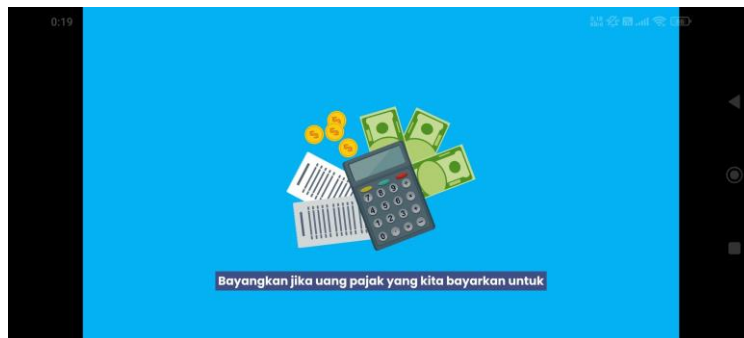
Media pembelajaran yang tersedia di mata kuliah ini umumnya terbatas pada modul, presentasi statis (seperti PowerPoint), atau bahan bacaan. Media semacam ini tidak cukup efektif dalam menyampaikan pesan-pesan moral dan membangun keterlibatan emosional mahasiswa terhadap nilai-nilai anti korupsi. Sementara itu, Canva sebagai platform desain grafis berbasis web menawarkan berbagai template animasi dan fitur interaktif yang sangat potensial untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Canva memungkinkan integrasi elemen visual, teks, audio, dan interaktivitas secara praktis, tanpa memerlukan keahlian teknis yang tinggi. Dengan memanfaatkan Canva, dosen atau pengembang media dapat menciptakan video pembelajaran yang komunikatif, estetis, dan mudah diakses oleh mahasiswa kapan saja dan di mana saja.

4.1.2 Tahap Design

Tahapan ini peneliti merancang desain tampilan video animasi yang dikembangkan dengan mengumpulkan berbagai referensi animasi. Pengembangan video animasi berbasis canva ini dibuat dengan tampilan yang menarik. Rancangan desain ini memuat pemilihan elemen, audio, dan pemilihan animasi yang sesuai dengan materi pembelajaran.

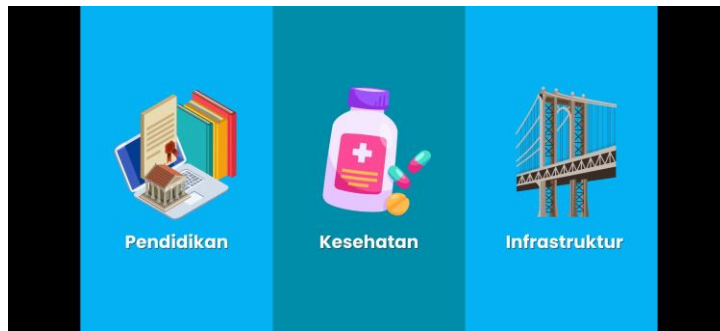
Media video animasi berbasis canva dipilih karena dengan kemajuan teknologi era sekarang berkembang lebih pesat. Penggunaan media itu sendiri dianggap lebih menarik, interaktif, dan praktis untuk digunakan dalam menunjang pembelajaran. Selain itu media ini dapat diakses dengan mudah melalui berbagai perangkat seperti handphone, laptop, ataupun komputer. Media pembelajaran ini diharapkan mampu memberikan pengalaman

belajar yang fleksibel, efektif, dan efisien. Berikut merupakan desain video animasi yang peneliti buat;



Gambar 4. 2 Tampilan Scene 1

Video ini diawali dengan tampilan visual yang sederhana namun bermakna. Latar berwarna biru terang mendominasi layar, memberikan kesan profesional dan optimis. Di tengah layar, ditampilkan ilustrasi berupa kalkulator, lembaran dokumen, tumpukan uang kertas, dan koin emas. Unsur-unsur visual ini merepresentasikan elemen-elemen penting dalam sistem keuangan negara, khususnya dalam konteks perpajakan. Kalkulator dan dokumen mencerminkan proses perhitungan dan pelaporan pajak, sementara uang tunai menggambarkan kontribusi finansial masyarakat kepada negara. Di bagian bawah tampilan, terdapat teks ajakan yang berbunyi: *"Bayangkan jika uang pajak yang kita bayarkan untuk..."* Kalimat ini disusun sebagai pengantar untuk membangun kesadaran dan menggugah rasa ingin tahu penonton terhadap arah dan pemanfaatan dana pajak yang selama ini mereka bayarkan. Pembukaan ini dirancang untuk menumbuhkan perhatian awal sekaligus memperkenalkan tema utama video, yakni pentingnya peran pajak dalam pembangunan dan pelayanan publik.



Gambar 4. 3 Tampilan Scene 2

Media video animasi ini juga menampilkan berbagai sektor penting yang terdampak oleh praktik korupsi, seperti **pendidikan, kesehatan, dan infrastruktur**. Ketiga sektor ini digambarkan secara visual dalam animasi untuk memberikan pemahaman konkret kepada peserta didik bahwa korupsi tidak hanya merugikan negara secara ekonomi, tetapi juga berdampak langsung pada kualitas layanan publik yang mereka rasakan sehari-hari. Melalui ilustrasi visual yang sederhana namun kuat ini, peserta didik diajak menyadari bahwa anggaran yang seharusnya digunakan untuk membangun sekolah, membeli obat, atau memperbaiki jalan, bisa hilang akibat tindakan korupsi. Oleh karena itu, video ini tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga persuasif dalam membangun kesadaran moral sejak dini. Diharapkan dengan pendekatan visual yang menarik dan mudah dipahami, peserta didik dapat lebih peka terhadap isu-isu integritas dan kejujuran. Dengan cara ini, media pembelajaran ini mampu menjadi alat edukatif yang relevan, interaktif, dan membentuk karakter antikorupsi di kalangan generasi muda.



Gambar 4. 4 Tampilan Scene 3

Sayangnya, tidak semua dana publik digunakan sebagaimana mestinya. Dalam video ini, divisualisasikan bagaimana anggaran yang seharusnya digunakan untuk kepentingan masyarakat, **justru** berhenti di kursi kekuasaan **dan** tidak sampai ke tempat yang semestinya. Tumpukan uang dan koin yang duduk tenang di atas kursi menjadi simbol nyata dari praktik korupsi yang menghambat pembangunan. Visual ini memberi pesan kuat bahwa korupsi bukan hanya sekadar tindakan melanggar hukum, melainkan juga pengkhianatan terhadap hak rakyat. Ketika dana pendidikan, kesehatan, dan infrastruktur tidak disalurkan dengan tepat, maka yang dirugikan adalah masyarakat luas, terutama generasi muda.



Gambar 4. 5 Tampilan Scene 4

Untuk memperkuat pemahaman peserta didik, video ini juga menyisipkan definisi dasar dari korupsi, yang dijelaskan secara ringkas namun jelas. Dengan latar merah mencolok dan visual tangan menggenggam karung uang, disampaikan bahwa korupsi adalah penyalahgunaan kekuasaan untuk keuntungan pribadi atau kelompok, yang dapat terjadi dalam bentuk suap,

penggelapan dana, hingga nepotisme. Visual ini dipilih untuk menekankan bahwa tindakan korupsi tidak hanya merugikan secara ekonomi, tetapi juga mengikis kepercayaan publik terhadap sistem dan pemerintahan. Warna yang kontras dan animasi simbolik digunakan untuk membangun kesadaran moral sejak awal—bahwa tindakan seperti ini harus dikenali dan dihindari.



Gambar 4. 6 Tampilan Scene 5

Korupsi tidak hanya sebatas tindakan tercela di balik meja kekuasaan, tetapi juga membawa dampak nyata yang merugikan kehidupan masyarakat luas. Dalam video ini, diperlihatkan bagaimana dampak korupsi menyentuh berbagai sektor vital, mulai dari kesehatan, pendidikan, hingga infrastruktur.

Visual memperlihatkan seorang pejabat yang menerima suap secara diam-diam di balik podium. Di sisi kanan layar, dampak-dampak utama dijabarkan secara eksplisit:

- Layanan kesehatan memburuk, karena anggaran yang seharusnya untuk fasilitas dan alat medis diselewengkan.
- Kualitas pendidikan menurun, sebab dana untuk buku, fasilitas sekolah, hingga kesejahteraan guru tidak digunakan sebagaimana mestinya.
- Pembangunan infrastruktur menjadi terbengkalai, karena dana publik dicuri atau dialihkan untuk kepentingan pribadi.

Melalui penyajian visual yang tegas dan ilustratif ini, peserta didik diajak untuk memahami bahwa korupsi bukan sekadar pelanggaran hukum, tetapi sebuah kejahatan terhadap masa

depan bangsa. Materi ini dirancang tidak hanya sebagai penyampai informasi, melainkan sebagai alat refleksi dan edukasi karakter agar generasi muda menumbuhkan nilai kejujuran, tanggung jawab, dan kepedulian sosial.



Gambar 4. 7 Tampilan Scene 6

Gambar ini menyajikan visualisasi tentang kondisi Indonesia dalam menghadapi permasalahan korupsi. Latar belakangnya menampilkan peta Indonesia berwarna biru tua di atas latar biru terang, yang menunjukkan cakupan wilayah nasional secara keseluruhan. Di atas peta tersebut, terdapat ilustrasi simbolik berupa uang kertas, palu hakim, dan borgol — elemen-elemen yang merepresentasikan tindakan korupsi, proses hukum, serta upaya penegakan keadilan. Teks di bagian bawah gambar bertuliskan "*Indonesia masih berjuang melawan korupsi*", yang memperkuat pesan visual bahwa praktik korupsi masih menjadi persoalan serius yang sedang dihadapi bangsa ini. Gambar ini menggambarkan bahwa meskipun sudah ada sistem hukum dan lembaga pemberantasan korupsi, perjuangan untuk memberantas praktik korupsi masih berlangsung dan menuntut komitmen bersama dari seluruh elemen masyarakat.



Gambar 4. 8 Tampilan Scene 7

Gambar ini menampilkan ilustrasi seorang pejabat tinggi yang sedang berdiri di belakang podium, seolah sedang berpidato atau menyampaikan pernyataan resmi. Namun, di balik gestur formalnya, tampak tangan lain menyelipkan uang ke belakang tubuh pejabat tersebut — simbol kuat dari praktik suap atau korupsi yang tersembunyi. Di latar belakang terdapat peta Indonesia, yang menegaskan bahwa fenomena ini terjadi di berbagai wilayah dalam lingkup nasional. Balon teks bertuliskan “*Pejabat tinggi*” memperjelas identitas tokoh dalam ilustrasi, menyiratkan bahwa tindakan korupsi tidak hanya terjadi di tingkat bawah, tetapi juga melibatkan mereka yang memiliki kekuasaan dan pengaruh besar. Teks di bagian bawah gambar menyatakan, “*Berbagai kasus terus terungkap*”, menandakan bahwa meskipun korupsi dilakukan secara sembunyi-sembunyi, banyak kasus yang pada akhirnya terbongkar ke publik — menjadi sorotan media, masyarakat, dan penegak hukum.



Gambar 4. 9 Tampilan Scene 8

Pada gambar ini ditampilkan seekor tikus antropomorfik yang mengenakan setelan jas rapi berwarna cokelat, lengkap dengan dasi oranye. Karakter tikus ini duduk santai di atas kursi kantor beroda, sambil memegang segepok uang di tangan kirinya. Latar belakang menampilkan siluet gedung-gedung tinggi berwarna ungu dan merah muda, mencerminkan suasana kota besar di waktu senja atau malam. Dominasi warna merah terang pada langit mempertegas nuansa visual yang mencolok dan menarik perhatian. Di sisi kanan atas gambar terdapat sebuah teks berbentuk dialog yang berbunyi, “Lantas apa saja jenis-jenis tindak pidana korupsi?” Kalimat ini tampaknya menjadi pengantar atau pemicu diskusi yang mengarah pada edukasi tentang bentuk-bentuk korupsi. Karakter tikus yang berpakaian seperti pejabat atau pengusaha dan memegang uang secara mencolok menggambarkan simbolisasi visual dari figur pelaku korupsi. Secara keseluruhan, ilustrasi ini menyampaikan pesan edukatif dalam format visual yang ringan namun mengandung kritik sosial yang kuat terhadap praktik korupsi di lingkungan perkotaan atau pemerintahan.



Gambar 4. 10 Tampilan Scene 9

Gambar ini menyajikan ilustrasi yang menggambarkan dampak dari tindak pidana korupsi terhadap keuangan negara. Di sisi kiri gambar, terlihat seorang pria berpakaian jas hitam dengan ekspresi wajah cemas dan berkeringat. Ia memegang sebuah panah besar berwarna merah yang mengarah turun ke bawah, simbol penurunan drastis yang menggambarkan kerugian keuangan. Di bawah panah tersebut terdapat tumpukan uang kertas berserakan,

yang menjadi representasi visual dari kerugian finansial negara akibat tindakan korupsi. Di latar belakang, tampak bangunan-bangunan tinggi berwarna merah dan marun yang menunjukkan suasana kota besar, memberikan kesan bahwa korupsi berdampak sistemik dalam struktur ekonomi negara. Di sisi kanan gambar, tertulis kutipan dari dua pasal penting dalam peraturan perundang-undangan terkait korupsi. Pasal 2 menjelaskan bahwa setiap orang yang secara melawan hukum memperkaya diri sendiri atau orang lain dengan merugikan keuangan atau perekonomian negara dapat dikenai pidana. Sedangkan Pasal 3 menekankan penyalahgunaan wewenang, jabatan, atau sarana lain yang menyebabkan kerugian pada keuangan negara.



Gambar 4. 11 Tampilan Scene 10

Gambar ini menampilkan ilustrasi yang menggambarkan praktik suap-menyuap, salah satu bentuk tindak pidana korupsi yang paling umum terjadi dalam kehidupan pemerintahan dan birokrasi. Di sisi kiri gambar, terdapat teks berjudul “Suap Menyuap” disertai keterangan pasal-pasal hukum yang relevan, yaitu Pasal 5, 6, 11, dan 12. Penjelasan dalam teks menyebutkan dua poin utama: pertama, tentang tindakan memberi atau menjanjikan sesuatu kepada pejabat publik agar melakukan atau tidak melakukan sesuatu dalam jabatannya; dan kedua, mengenai tindakan menerima suap oleh penyelenggara negara atau pejabat pemerintah. Secara visual, ilustrasi ini memperlihatkan seorang pria yang berpakaian formal dengan ekspresi puas, memeluk tumpukan uang yang

berhamburan di sekelilingnya—melambangkan pejabat yang menerima suap. Di sebelahnya, seorang pria lain tampak senang sambil mengangkat satu tangan dan memegang koper di tangan lainnya, seolah menunjukkan keberhasilan dari transaksi yang tidak sah. Sementara di sisi kanan gambar, terlihat tangan yang sedang menyerahkan setumpuk uang, simbol dari tindakan penyuapan secara langsung.

Latar belakang gambar berupa gedung-gedung tinggi dan langit biru menandakan bahwa praktik suap bisa terjadi di tengah kehidupan perkotaan dan pemerintahan modern. Secara keseluruhan, gambar ini menyampaikan pesan penting mengenai bahaya serta dampak negatif dari praktik suap menyuap, serta menekankan dasar hukum yang mengaturnya agar masyarakat lebih waspada dan berintegritas dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.



Gambar 4. 12 Tampilan Scene 11

Gambar ini merupakan ilustrasi edukatif yang mengangkat tema “Penggelapan dalam Jabatan” sesuai dengan Pasal 8, yang menyatakan bahwa “*Pejabat yang menggelapkan uang atau barang yang dikuasainya karena jabatan atau tugasnya.*” Visual ini menyoroti praktik tidak etis dalam lingkup birokrasi atau pemerintahan, dengan pendekatan visual yang menarik dan komunikatif. Di sisi kiri gambar, tampak beberapa sosok manusia berdiri di atas balok-balok dengan ketinggian yang berbeda, menggambarkan tingkat jabatan atau posisi yang beragam. Masing-masing individu memegang emotikon wajah yang menunjukkan perubahan ekspresi, dari sedih ke netral hingga bahagia. Hal ini

bisa dimaknai sebagai proses manipulatif, di mana seorang pejabat (di puncak) mengambil keuntungan atau kesenangan dari sesuatu yang bukan haknya digambarkan dengan panah putus-putus yang menunjukkan alur pengambilan ekspresi dari bawah ke atas.

Sementara itu, latar belakang biru cerah digunakan untuk menonjolkan pesan yang disampaikan secara kontras, sedangkan sisi kanan gambar menyajikan teks pasal hukum dengan font yang tegas dan mudah dibaca. Teks ini mempertegas bahwa tindakan penggelapan oleh seorang pejabat, terutama atas aset yang dikuasainya karena jabatannya, merupakan bentuk pelanggaran hukum. Secara keseluruhan, gambar ini berfungsi sebagai media visual edukatif yang efektif untuk menyampaikan pesan moral dan hukum mengenai penyalahgunaan jabatan. Ilustrasi emotif dan simbolik ini diharapkan mampu meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap pentingnya integritas dan tanggung jawab dalam jabatan publik.



Gambar 4. 13 Tampilan Scene 12

Gambar ini menyampaikan pesan penting mengenai *peran kolektif dalam pemberantasan korupsi* di Indonesia. Dengan latar belakang berwarna merah cerah yang mencolok, gambar menempatkan gedung Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK) di pusat sebagai simbol utama lembaga penegak hukum antikorupsi di tanah air. Di sisi kiri gambar, terdapat ilustrasi yang mewakili pemerintah, digambarkan dengan seorang pria berjas berdiri di podium, dikelilingi oleh orang-orang yang mencatat, mendengarkan, atau mengangkat tangan. Visual ini melambangkan

peran penting pemerintah dalam memberikan kebijakan, pengawasan, dan keteladanan dalam upaya pemberantasan korupsi.

Di sisi kanan gambar, terdapat ilustrasi masyarakat, yang terdiri atas beragam individu dari berbagai latar belakang. Gambar ini mencerminkan bahwa masyarakat luas, sebagai bagian dari sistem demokrasi, juga memiliki tanggung jawab besar dalam mengawasi dan melaporkan tindakan korupsi serta membangun budaya antikorupsi dari bawah.

Di bagian bawah gambar, terdapat tulisan "Kita semua memiliki peran dalam memberantas korupsi", yang menjadi pernyataan moral kuat bahwa pemberantasan korupsi bukan hanya tugas KPK atau pemerintah, melainkan membutuhkan keterlibatan aktif seluruh elemen bangsa. Secara keseluruhan, gambar ini mengajak setiap elemen masyarakat baik pemerintah maupun rakyat biasa untuk bersinergi dalam melawan korupsi demi mewujudkan pemerintahan yang bersih, transparan, dan berintegritas.



Gambar 4. 14 Tampilan Scene 13

Gambar ini menyajikan pesan edukatif mengenai peran mahasiswa dalam memberantas korupsi, yang disampaikan melalui visual yang sederhana namun bermakna. Dengan latar belakang biru terang yang menonjolkan kesan positif dan segar, gambar menampilkan dua elemen utama: sebuah gedung universitas di sisi kiri, dan sekelompok mahasiswa yang tampak antusias di sisi kanan. Gedung universitas menjadi simbol lembaga pendidikan tinggi sebagai tempat lahirnya agen perubahan (agent of change). Di

sanalah mahasiswa dididik untuk berpikir kritis, menjunjung nilai-nilai kejujuran, serta memiliki kesadaran sosial yang tinggi. Di sisi kanan, tampak empat orang mahasiswa—dua laki-laki dan dua perempuan yang mengenakan seragam kampus sambil memegang buku atau catatan. Ekspresi mereka terlihat penuh semangat dan percaya diri, merepresentasikan generasi muda yang siap mengambil bagian aktif dalam menciptakan masyarakat yang bebas dari korupsi.

Teks utama yang tertulis dalam gambar ini adalah pertanyaan reflektif: “Apa saja peran mahasiswa untuk memberantas korupsi?” Pertanyaan ini tidak hanya mengajak mahasiswa untuk berpikir, tetapi juga mendorong keterlibatan nyata mereka dalam aksi-aksi antikorupsi, seperti menyuarakan kebenaran, menolak praktik suap dalam lingkungan kampus, dan menjadi pelopor integritas. Secara keseluruhan, gambar ini menjadi seruan moral bahwa mahasiswa bukan hanya pelajar pasif, tetapi juga agen penting dalam gerakan antikorupsi di masa depan. Melalui pendidikan, kesadaran, dan aksi nyata, mahasiswa memiliki peran strategis untuk turut serta menciptakan Indonesia yang lebih bersih dan berintegritas.



Gambar 4. 15 Tampilan Scene 14

Gambar ini menyampaikan pesan edukatif yang kuat mengenai pentingnya meningkatkan kesadaran dan wawasan antikorupsi, terutama bagi generasi muda dan kalangan terdidik. Latar belakang gambar menampilkan suasana kantor atau ruang

belajar yang dipenuhi ilustrasi koin-koin uang bertebaran—sebuah simbol metaforis dari godaan materi yang sering kali menjadi pemicu tindakan korupsi. Di sisi kanan gambar, terdapat seorang pria berpakaian formal—berdasi dan berpenampilan profesional—yang sedang tampak berpikir keras. Balon tanya di atas kepalanya menunjukkan bahwa ia sedang merenung, mempertanyakan, atau mencoba memahami sesuatu yang kompleks. Hal ini mencerminkan proses refleksi intelektual yang diperlukan dalam memahami isu-isu korupsi secara mendalam.

Teks utama pada gambar berbunyi "Meningkatkan Kesadaran dan Wawasan Antikorupsi", disertai penjelasan bahwa langkah awal dalam upaya ini adalah *"mempelajari dan memahami isu-isu korupsi serta dampaknya terhadap masyarakat dan negara."* Pesan ini menegaskan bahwa sebelum melawan korupsi, seseorang harus terlebih dahulu memahami bentuk-bentuk korupsi, bagaimana ia bekerja, serta kerugian besar yang ditimbulkannya terhadap pembangunan dan keadilan sosial. Secara keseluruhan, gambar ini berfungsi sebagai ajakan intelektual dan moral agar setiap individu—khususnya mahasiswa, pelajar, dan pekerja profesional—tidak hanya menolak korupsi, tetapi juga *melek literasi antikorupsi*. Pemahaman ini menjadi bekal utama untuk membangun budaya integritas dan tanggung jawab demi masa depan bangsa yang bersih dan berkeadilan.



Gambar 4. 16 Tampilan Scene 15

Gambar ini mengangkat semangat perlawanan terhadap korupsi melalui gerakan kampanye publik yang vokal dan aktif. Dengan latar belakang gedung-gedung kota berwarna merah menyala, gambar memancarkan kesan semangat, keberanian, dan urgensi. Warna merah juga merepresentasikan bahaya laten korupsi yang perlu segera ditangani melalui suara dan aksi nyata dari masyarakat. Di sisi kanan gambar, tampak siluet seorang aktivis yang sedang berbicara melalui megafon, dengan satu tangan mengepal ke atas. Gestur ini menunjukkan perlawanan dan tekad kuat dalam menyuarakan perubahan. Sementara di sisi kiri bawah, terdapat ilustrasi megafon disertai simbol ledakan suara, memperkuat pesan bahwa suara publik memiliki kekuatan besar dalam mempengaruhi perubahan sosial.

Teks utama bertuliskan “Menyuarakan Gerakan Antikorupsi”, yang kemudian diperjelas dengan kalimat ajakan: *“Terlibat dalam kampanye publik, baik secara langsung maupun melalui media sosial, untuk mengedukasi masyarakat tentang bahaya korupsi.”*. Pesan ini menekankan bahwa siapa pun, termasuk generasi muda dan mahasiswa, dapat berperan aktif dalam menyebarkan kesadaran antikorupsi, baik lewat aksi demonstrasi damai, tulisan, video, maupun konten edukatif digital. Gambar ini secara keseluruhan menggambarkan pentingnya keberanian untuk bersuara dan mengambil sikap. Dalam era digital dan keterbukaan informasi, menyuarakan kebenaran menjadi bentuk kontribusi nyata dalam menciptakan budaya antikorupsi yang kuat dan berkelanjutan.



Gambar 4. 17 Tampilan Scene 16

Gambar ini menyajikan pesan kuat tentang pentingnya pengawasan dan kritik terhadap praktik korupsi, yang digambarkan melalui ilustrasi sederhana namun bermakna. Terlihat seorang pria tua menggunakan teropong untuk mengawasi aktivitas, sementara seorang perempuan muda tampak gugup dan berkeringat saat bekerja di depan laptop. Ekspresi wajah keduanya mencerminkan dinamika antara pengawas dan pihak yang diawasi, memberikan simbolisasi tentang pentingnya transparansi dan tanggung jawab dalam berbagai institusi.

Latar belakang ruangan kantor dengan jendela besar dan pemandangan gedung kota mempertegas konteks bahwa pengawasan terhadap korupsi tidak hanya berlaku di pemerintahan, tetapi juga di ruang-ruang institusional seperti kampus dan kantor. Warna merah muda keunguan mendominasi visual, menciptakan suasana yang tegang namun tetap komunikatif. Teks utama menyampaikan ajakan: “Mengawasi dan Mengkritisi Praktik Korupsi”, yang dilanjutkan dengan penjelasan: *“Menjadi kontrol sosial terhadap kebijakan kampus, pemerintahan, maupun institusi lainnya yang terindikasi korupsi.”* Pesan ini menegaskan bahwa masyarakat, khususnya generasi muda, memiliki peran strategis sebagai agen kontrol sosial. Mengkritisi bukan berarti memusuhi, tetapi justru bentuk partisipasi aktif untuk memastikan bahwa kebijakan dan tindakan yang dilakukan lembaga tetap sesuai prinsip keadilan dan integritas. Secara keseluruhan, gambar ini menggambarkan urgensi untuk tidak tinggal diam ketika melihat gejala penyimpangan, dan menumbuhkan budaya berani menyuarakan kebenaran melalui pengawasan kritis yang bertanggung jawab.

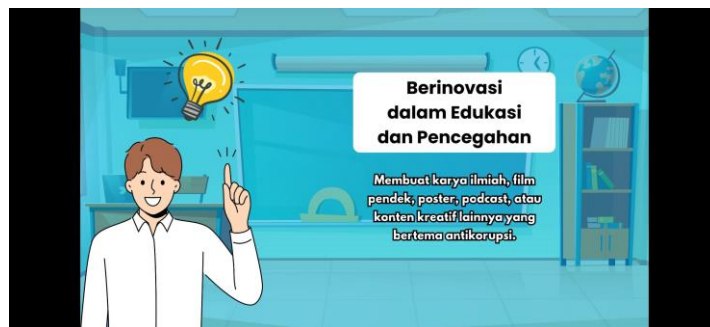


Gambar 4. 18 Tampilan Scene 17

Gambar ini menyampaikan pesan edukatif yang kuat tentang pentingnya menjadi teladan integritas dalam lingkungan akademik. Di latar depan, tampak tiga siswa—dua perempuan dan satu laki-laki—berpakaian seragam sekolah yang melompat penuh semangat sambil memegang ijazah atau gulungan sertifikat. Ekspresi mereka menunjukkan kebahagiaan dan kebanggaan atas pencapaian yang diraih dengan jujur. Bangunan kampus megah di latar belakang menjadi simbol dari dunia pendidikan yang diharapkan menjadi tempat tumbuhnya nilai-nilai luhur, seperti kejujuran, tanggung jawab, dan moralitas. Warna biru cerah pada langit dan gedung memberikan kesan positif, optimis, dan masa depan yang cerah bagi para pelajar yang menjunjung nilai-nilai integritas.

“Menjadi Teladan Integritas disusul dengan penjelasan bahwa integritas tercermin dalam perilaku jujur di kehidupan akademik, seperti tidak mencontek, tidak melakukan plagiarisme, serta tidak menyuap demi kelulusan. Pesan ini sangat relevan dengan kondisi pendidikan masa kini, di mana tekanan akademik sering kali membuat siswa tergoda untuk mencari jalan pintas. Gambar ini mengajak setiap pelajar untuk tetap teguh dalam prinsip dan memilih jalan yang benar, meskipun tidak selalu mudah. Keseluruhan ilustrasi dan teks menggambarkan bahwa prestasi yang diraih dengan kejujuran akan memberikan

kebanggaan yang sejati, dan integritas adalah fondasi penting dalam membangun karakter dan masa depan yang berkualitas.



Gambar 4. 19 Tampilan Scene 18

Gambar tersebut menampilkan ilustrasi seorang pemuda dengan ekspresi ceria, mengenakan kemeja putih, yang sedang mengangkat satu jarinya seolah menyampaikan sebuah ide cemerlang. Di atas jarinya, tampak ikon bohlam menyala yang melambangkan ide dan kreativitas. Di latar belakang tergambar suasana ruang kelas atau perpustakaan dengan rak buku, papan tulis, dan globe, yang memperkuat nuansa pendidikan.

Di sisi kanan gambar terdapat pesan edukatif yang tertulis tegas: “Berinovasi dalam Edukasi dan Pencegahan”, yang kemudian diikuti dengan ajakan untuk membuat karya ilmiah, film pendek, poster, podcast, atau bentuk konten kreatif lainnya yang bertema antikorupsi. Secara keseluruhan, gambar ini menyampaikan pesan penting tentang bagaimana generasi muda dapat berperan aktif dalam memerangi korupsi melalui pendekatan edukatif dan kreatif. Visualnya dirancang dengan gaya kartun yang ramah dan menarik, sehingga dapat dengan mudah diterima oleh kalangan pelajar maupun masyarakat umum.



Gambar 4. 20 Tampilan Scene 19

Gambar ini menampilkan ilustrasi dua orang laki-laki yang sedang berinteraksi dalam suasana kantor. Salah satu dari mereka seorang pria berkemeja putih dengan dasi biru dan ekspresi tegas tampak sedang menolak amplop yang diberikan oleh pria lainnya. Gestur tubuh dan ekspresi wajahnya menunjukkan ketegasan dan keberanian untuk berkata “tidak” terhadap tindakan yang tidak etis. Di bagian tengah gambar, terdapat pesan kuat yang disampaikan dengan latar warna biru mencolok: “Jangan diam! Laporkan tindakan korupsi, tolak suap, dan biasakan budaya transparansi! Masa depan negeri ini ada di tangan kita semua.”

Pesan ini tidak hanya mengajak masyarakat untuk bersikap aktif dalam memberantas korupsi, tetapi juga menanamkan pentingnya membangun budaya jujur dan terbuka di lingkungan kerja maupun kehidupan sehari-hari. Secara visual, ilustrasi ini menyuguhkan atmosfer profesional dengan latar kantor modern, menggambarkan bahwa praktik korupsi bisa terjadi di mana saja, dan oleh karena itu, setiap individu memiliki peran penting dalam mencegah dan melawannya. Gambar ini menjadi representasi yang kuat dari semangat antikorupsi, sekaligus ajakan moral agar semua pihak ikut andil menjaga integritas bangsa.



Gambar 4. 21 Tampilan Scene 20

Gambar ini memperlihatkan ilustrasi seorang pria muda berpakaian jas formal berwarna gelap lengkap dengan dasi merah, sedang memberikan gestur jempol sambil tersenyum percaya diri. Ia tampak duduk di lingkungan kantor modern yang dihiasi dengan

tanaman hias, lampu meja, dan jendela besar dengan tirai horizontal—melambangkan suasana kerja yang profesional dan bersih. Tepat di bawah tokoh utama, terdapat kutipan yang kuat dan inspiratif: "Korupsi merusak bangsa. Saatnya kita bertindak! Bersama, kita bisa menciptakan Indonesia yang lebih bersih, adil, dan makmur."

Pesan ini mengajak masyarakat untuk tidak tinggal diam terhadap praktik korupsi yang merusak sendi-sendi kehidupan berbangsa dan bernegara. Gambar ini menyiratkan harapan dan semangat positif bahwa masa depan Indonesia yang lebih cerah dapat terwujud jika setiap individu bersedia bersatu dan bergerak untuk menegakkan nilai-nilai kejujuran, keadilan, dan integritas. Secara visual, ilustrasi ini menggambarkan optimisme dan tekad kuat untuk perubahan. Pria yang memberikan isyarat jempol menjadi simbol semangat generasi muda dalam memerangi korupsi dan membangun negeri yang lebih baik.

4.1.3 Tahap Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan adalah tahap yang digunakan untuk merancang media tersebut. Media tersebut akan dilakukan uji validasi produk oleh ahli materi, ahli media, dan mahasiswa. Kegunaan uji validasi produk tersebut agar peneliti bisa mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan.

4.1.3.1 Uji Ahli Materi

Uji ahli materi ini bertujuan untuk mendapatkan informasi, kritik, dan saran agar video animasi yang dikembangkan oleh peneliti menjadi lebih baik. Ahli materi dalam penelitian ini yaitu Ibu Siti Seituni, S.Pd.I., M.Pd.I selaku pengampu mata kuliah pendidikan anti korupsi. Validasi produk ini dilakukan pada tanggal 16 Juni 2025 bertempat di STKIP PGRI Situbondo. Hasil uji validasi ahli materi dapat dijelaskan sebagai berikut;

Tabel 4. 1 Hasil Uji Ahli Materi

No	Pertanyaan	Nilai
1.	Materi sesuai kurikulum dan standar kompetensi	5
2.	Materi cukup mendalam dan mencakup topik yang relevan	5
3.	Informasi bersifat ilmiah dan mutakhir	5
4.	Tingkat kesulitan sesuai jenjang pendidikan	5
5.	Ada kesinambungan antar submateri	5
6.	Bahasa komunikatif dan mudah dimengerti	5
7.	Materi disusun logis dan sistematis	5
8.	Materi mendukung pencapaian tujuan	5
9.	Materi relevan dengan dunia nyata	5
10.	Waktu penyajian sesuai dengan kompleksitas materi	5
11.	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	5
12.	Materi mencakup semua informasi yang diperlukan	3
13.	Contoh-contoh yang diberikan relevan dan akurat	4
14.	Materi disampaikan dengan cara yang menarik	5
15.	Tidak terdapat kesalahan konsep dalam penyampaian	4
Total		71
Skor Maksimal		5
Skor Keseluruhan		75
Persentase		95%
Kriteria		Sangat Layak

Data yang ada di tabel adalah hasil perhitungan dengan rumus sebagai berikut;

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

$$P = \frac{71}{75} = 0,95$$

$$P = 0,95 \times 100\%$$

$$P = 95\%$$

Menurut hasil dari uji ahli materi, media video animasi tersebut mendapatkan persentase yang tinggi yaitu 95%. Menurut

kriteria yang telah dipaparkan di bab 3 maka kategori 81%-100% dikatakan sangat layak. Produk pengembangan video animasi ini sangat layak sebagai media belajar mahasiswa.

4.1.3.2 Uji Ahli Media

Uji ahli media ini bertujuan untuk menilai tampilan video animasi yang telah dikembangkan peneliti. Ahli media dalam penelitian ini yaitu Bapak Rahmat Shofan Razaqi, S.Sos., M.Kom selaku dosen prodi pendidikan teknologi informasi. Validasi produk ini dilakukan pada tanggal 16 Juni 2025 bertempat di STKIP PGRI Situbondo. Hasil uji validasi ahli media dapat dijelaskan sebagai berikut;

Tabel 4. 2 Hasil Uji Ahli Media

No	Indikator	Nilai
1	Tampilan gambar/animasi/warna tajam dan konsisten	5
2	Animasi dan transisi digunakan dengan baik	5
3	Tampilan sesuai dan gaya belajar mahasiswa	5
4	Ilustrasi/gambar mendukung materi video	5
5	Alur penyampaian tidak membingungkan	5
6	Ilustrasi memperjelas isi materi	5
7	Desain menarik dan profesional	5
8	Penyajian inovatif dan tidak monoton	5
9	Penggunaan transisi halus dan mendukung alur	5
10	Durasi video cukup dan tidak membosankan	4
11	Video mampu menarik perhatian audiens	5
12	Warna dan kontras mudah dilihat dan nyaman	5
13	Kualitas gambar/video tajam dan tidak blur	5
14	Durasi video sesuai dan tidak terlalu panjang	4
15	Sinkronisasi antara gambar dan suara baik	5
Total		73
Skor Maksimal		5
Skor Keseluruhan		75
Persentase		97%

Kriteria	Sangat Layak
----------	--------------

Data yang ada di table adalah hasil perhitungan dengan rumus sebagai berikut;

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

$$P = \frac{73}{75} = 0,97$$

$$P = 0,97 \times 100\%$$

$$P = 97\%$$

Menurut hasil dari uji ahli media, media video animasi tersebut mendapatkan persentase yang tinggi yaitu 97%. Menurut kriteria yang telah dipaparkan di bab 3 maka kategori 81%-100% dikatakan sangat layak. Produk pengembangan video animasi ini sangat layak sebagai media belajar mahasiswa. Namun ada sedikit saran dari ahli media yaitu dalam video pembelajarannya ditambahkan dengan *voice over* untuk memperjelas materi.

4.1.4 Tahap Implementasi

Tahap implementasi dalam pengembangan ini merupakan fase penting karena media yang sudah peneliti rancang digunakan dalam pembelajaran. Pelaksanaan implementasi dilaksanakan di kampus STKIP PGRI Situbondo dengan audiens mahasiswa semester 2 prodi pendidikan teknologi informasi sebanyak 26. Dilaksanakan pada tanggal 16 Juni 2025. Implementasi ini dilakukan untuk menguji bagaimana respon mahasiswa saat menggunakan media video animasi yang dikembangkan. Angket ini berisi 10 pernyataan dengan total 26 mahasiswa. Hasil implementasi sebagai berikut;

Tabel 4.1.4 1 Tahap Implementasi

No	Responden	Total Skor	Jumlah Skor Maksimal	Persentase	Rata-Rata
1.	R1	37	50	74	
2.	R2	46	50	92	

3.	R3	40	50	80	85%
4.	R4	40	50	80	
5.	R5	40	50	80	
6.	R6	39	50	78	
7.	R7	40	50	80	
8.	R8	41	50	82	
9.	R9	39	50	78	
10.	R10	40	50	80	
11.	R11	40	50	80	
12.	R12	49	50	98	
13.	R13	36	50	72	
14.	R14	50	50	100	
15.	R15	44	50	88	
16.	R1	44	50	88	
17.	R17	45	50	90	
18.	R18	42	50	84	
19.	R19	39	50	78	
20.	R20	43	50	86	
21.	R21	46	50	92	
22.	R22	46	50	92	
23.	R23	46	50	92	
24.	R24	44	50	88	
25.	R25	47	50	94	
26.	R26	45	50	90	

Data yang diperoleh diatas merupakan hasil dari rumus;

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

$$P = \frac{1108}{1300} \times 100\%$$

$$P = 85\%$$

Hasil dari kegiatan implementasi menunjukkan bahwa penggunaan video animasi memberikan dampak positif terhadap pemahaman dan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran. Berdasarkan angket yang diberikan setelah kegiatan, diperoleh skor rata-rata sebesar 85% dengan kategori “Sangat Layak” yang menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa merasa terbantu dalam memahami materi melalui media video animasi ini. Selain itu, mereka menganggap video tersebut menarik, mudah dipahami, serta relevan dengan kondisi nyata di sekitar mereka. Tingginya skor ini mengindikasikan bahwa media video animasi layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam menanamkan nilai-nilai Pendidikan Anti Korupsi kepada mahasiswa.

4.1.5 Tahap Evaluasi

Evaluasi pada tahap ini bertujuan untuk menilai kualitas dan kelayakan media video animasi yang dikembangkan, baik dari segi isi materi maupun aspek teknis media. Evaluasi dilakukan melalui dua tahapan, yaitu uji ahli materi dan uji ahli media. Berdasarkan hasil uji ahli materi, diperoleh penilaian bahwa isi video animasi telah sesuai dengan kompetensi dasar mata kuliah Pendidikan Anti Korupsi. Secara keseluruhan, ahli materi memberikan skor rata-rata 95%, yang dikategorikan dalam kriteria “sangat layak”.

Sementara itu, hasil uji ahli media memberikan masukan kecil untuk meningkatkan sinkronisasi antara suara narasi dan tampilan teks, serta memperhalus transisi antar scene agar lebih halus. Nilai rata-rata yang diberikan oleh ahli media adalah 97% yang juga masuk dalam kategori “sangat layak” untuk digunakan dalam pembelajaran. Dengan demikian, tahap evaluasi ini tidak hanya menjadi bentuk penilaian, tetapi juga bagian penting dari proses penyempurnaan media agar dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif dan bermakna bagi mahasiswa.

4.2 Pembahasan

Video animasi merupakan media yang menggabungkan audio, video dan media visual menarik lainnya. Media pembelajaran video ini mampu menarik perhatian mahasiswa, selain itu mampu membantu memahami materi yang sifatnya sulit. Video animasi yang digunakan dapat membantu meringankan tugas dosen dan mahasiswa pun saat dijelaskan lebih memahami. Kelebihan video animasi selain itu dapat diakses dimanapun dan mudah diingat. Mahasiswa dapat belajar sesuai dengan kemampuannya bisa diingat melalui audio maupun visual. Media ini diujikan kepada uji ahli materi, uji ahli pengguna.

Data hasil uji ahli materi yang diperoleh adalah 95% yang dikategorikan “sangat layak”. Penilaian uji ahli materi mencakup aspek kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran, kebenaran konsep, dan kelengkapan informasi, keterpaduan antara narasi dan visual serta penggunaan bahasa.. Temuan ini sejalan dengan pendapat (Adelia Astriani, 2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran harus mengandung isi yang benar secara konsep, mudah dipahami, dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik. Aspek kebahasaan dan struktur penyampaian merupakan bagian penting yang menentukan isi oleh mahasiswa.

Berbeda dengan uji materi, hasil uji validasi oleh ahli media menunjukkan hasil yang sangat memuaskan. Berdasarkan penilaian satu validator, media memperoleh skor sebesar 97% yang termasuk dalam kategori “sangat layak.” Penilaian mencakup beberapa indikator teknis, seperti kualitas desain tampilan, konsistensi warna, tata letak elemen visual, kualitas suara dan narasi, kesesuaian animasi, serta integrasi audio-visual yang mendukung pesan edukatif. Ahli media menyampaikan bahwa secara keseluruhan tampilan video sudah menarik, penggunaan elemen grafis sudah konsisten, dan alur animasi mendukung keterpahaman isi. Ada beberapa saran seperti ditambah audio *voice over*. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh (Beno et al., 2022) yang menyebutkan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika peserta didik menerima informasi secara simultan melalui saluran

visual dan verbal, terutama jika elemen-elemen tersebut disajikan secara terstruktur dan tidak berlebihan (*coherence principle*). Media yang baik tidak hanya menarik secara estetika, tetapi juga mampu membantu proses internalisasi informasi ke dalam memori jangka panjang.

Setelah media divalidasi, tahap selanjutnya adalah implementasi kepada peserta didik untuk mengetahui efektivitas media secara langsung dalam proses pembelajaran. Implementasi dilakukan kepada 26 mahasiswa semester II STKIP PGRI Situbondo yang mengambil mata kuliah Pendidikan Anti Korupsi. Berdasarkan hasil angket evaluasi, media memperoleh skor rata-rata sebesar 85%, yang tergolong dalam kategori “sangat layak.” Mahasiswa memberikan respon positif terhadap penggunaan video animasi dalam pembelajaran. Mereka menyatakan bahwa materi yang disampaikan dalam video mudah dipahami, tampilannya menarik, serta durasi yang sesuai membuat mereka tidak bosan saat menyimak. Nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kepedulian sosial berhasil tersampaikan melalui alur cerita animasi yang sederhana namun kontekstual dengan kehidupan mereka sebagai mahasiswa. Hasil ini selaras dengan temuan (Baharudin & Awaluddin, 2024) yang menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis animasi interaktif dapat meningkatkan minat belajar, keterlibatan emosional, dan pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai karakter. Dalam konteks Pendidikan Anti Korupsi, pendekatan visual dan naratif sangat efektif dalam menyampaikan materi yang bersifat normatif dan moral. Selain itu, penggunaan aplikasi Canva sebagai platform pengembangan video memberikan keunggulan tersendiri dalam hal fleksibilitas desain, aksesibilitas, dan kemudahan dalam proses revisi serta distribusi media. Menurut (Fajri et al., 2022) Canva merupakan media desain digital yang sangat efektif digunakan untuk pengembangan konten pembelajaran karena memiliki antarmuka yang ramah pengguna, mendukung kolaborasi, serta menyediakan berbagai template visual edukatif yang menarik.

Secara keseluruhan, meskipun media ini masih memerlukan penyempurnaan pada aspek isi materi dan visual seperti yang disarankan oleh validator ahli materi dan media. Media ini tidak hanya membantu mahasiswa

memahami konsep-konsep dasar antikorupsi, tetapi juga mampu menumbuhkan sikap kritis dan kesadaran terhadap pentingnya membangun budaya integritas sejak dini di lingkungan akademik.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba video animasi interaktif berbasis canva dengan materi pendidikan anti korupsi disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media pembelajaran *canva* menggunakan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Tahap pertama melakukan analisis kebutuhan. Tahap kedua melakukan penyusunan desain yang menarik dan cocok sesuai karakteristik siswa serta menyusun materi, tahap ketiga peneliti mengembangkan desain yang telah dibuat menjadi produk media pembelajaran *canva* yang sesuai dengan pembelajaran pendidikan anti korupsi sehingga dapat menarik perhatian mahasiswa dan mampu memudahkan mahasiswa dalam memahami materi kemudian setelah produk selesai dibuat, peneliti melakukan validasi ahli materi, bahasa dan media untuk mengetahui kekurangan produk yang dikembangkan dan melakukan perbaikan untuk memperoleh produk yang maksimal. Selanjutnya tahap keempat yaitu implementasi, yang dimana tahap uji coba produk oleh 26 mahasiswa semester 2 untuk mengetahui respon mahasiswa setelah menggunakan produk tersebut. Selanjutnya tahap kelima evaluasi, evaluasi yang peneliti dapat dari ahli materi, ahli bahasa serta ahli media.
2. Kelayakan media pembelajaran ini dibuktikan melalui hasil validasi ahli dan respon siswa. Hasil validasi ahli materi pembelajaran ini dinyatakan layak untuk digunakan dengan hasil analisis data dari angket ahli materi memperoleh hasil persentase sebesar 95% , yang artinya sangat layak digunakan. Ahli media memperoleh persentase 97% yang artinya produk yang dikembangkan sangat layak digunakan. Dan berdasarkan uji coba

terbatas yang dilakukan kepada mahasiswa sangat baik dengan persentase 85 % yang berarti sangat layak.

5.2 Saran

Berlandaskan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai tindak lanjut dalam mengembangkan media interaktif ini diantaranya:

1. Untuk Guru dan Pendidik: Disarankan agar guru dapat memanfaatkan video animasi sebagai alternatif dalam penyampaian materi Informatika, terutama untuk pokok bahasan yang Guru juga dapat mengombinasikan media ini dengan strategi pembelajaran lainnya seperti diskusi kelompok atau problem based learning agar tercipta suasana belajar yang aktif dan bermakna.
2. Untuk Mahasiswa : Mahasiswa diharapkan dapat menggunakan media ini secara aktif dan mandiri, baik di dalam kelas maupun sebagai sarana belajar tambahan di rumah.
3. Untuk Peneliti Selanjutnya: Penelitian lanjutan dapat dilakukan dengan melibatkan lebih banyak sampel atau diuji di mata pelajaran lain dan sekolah yang berbeda. Selain itu, aspek dampak jangka panjang terhadap hasil belajar siswa juga dapat dieksplorasi lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

- Adelia Astriani, M. A. K. (2025). *Efektifitas Canva Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Qur ' an dan Hadis di Program Studi PAI Universitas*. 2(1), 22–33.
- Ariawan, S. (2021). Design Penelitian Teks. *Metodologi Penelitian Pendidikan*, 1–174.
- Aryanti, P. G., Lailany, A. A., Amelia, I., Regita, A. N. H., Setiawan, K., & Yel, M. B. (2024). Media Interaktif Pembelajaran Berbasis Multimedia menggunakan Adobe Flash untuk TK dan PAUD. *AJAD: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 61–75. <https://doi.org/10.59431/ajad.v4i1.282>
- Astuti, M., Suryana, I., Anggraini, N., Fitri, A., Fajar, M., & Astuti, P. W. (2024). Media Pembelajaran Sebagai Pusat Sumber Belajar. *Journal of Law, Administration, and Social Science*, 4(5), 702–709. <https://doi.org/10.54957/jolas.v4i5.870>
- Aulya Frikas, S., Yamin, M., Nasruddin, H., & Zuljalal Hamdany, M. (2024). Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Aplikasi Canva pada Materi Adab Kepada Sesama Manusia di Kelas IX MTsN Kota Palopo. *Refleksi*, 12(4), 275–286. <https://p3i.my.id/index.php/refleksi>
- Baharudin, B., & Awaluddin, R. (2024). Implementasi PjBL Berbantuan Media Interaktif Daring pada Matakuliah Anti Korupsi dalam Meningkatkan Pemahaman dan Motivasi Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(3), 1296–1303. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i3.747>
- Beno, J., Silen, A. ., & Yanti, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Mata Pelajaran Ips. In *Braz Dent J*. (Vol. 33, Issue 1).
- Cahyani, I. R. (2020). PEMANFAATAN MEDIA ANIMASI 3D di SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(1), 57. <https://doi.org/10.33394/jtp.v5i1.2854>
- Constantika, L., Dewi, R. K., & Wardani, I. K. (2022). EFEKTIVITAS MEDIA VIDEO ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN DENTAL HEALTH EDUCATION PADA ANAK TUNAGRAHITA (Literature Review). *Dentin*, 6(1), 30–34. <https://doi.org/10.20527/dentin.v6i1.6231>

- Devi, W. S., Fadly, A., & Kartikasari, R. D. (2020). Pelatihan Pemanfaatan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Guru Di Kota Sukabumi. *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 162–168. <https://doi.org/10.46576/rjpkkm.v1i2.599>
- Ega Safitri, & Titin. (2021). Studi Literatur: Pengembangan Media Pembelajaran dengan Video Animasi Powtoon. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 74–80. <https://doi.org/10.53621/jippmas.v1i2.12>
- Fajri, Z., Dewi Riza, I. F., Azizah, H., Sofiana, Y., Ummami, U., & Andila, A. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Anak Usia Dini di PAUD Al Muhaimin Bondowoso. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 10(3), 397–408. <https://doi.org/10.26618/equilibrium.v10i3.8583>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Hasmirati, H., SY, N., Mustapa, M., Dermawan, H., & Hita, I. P. A. D. (2023). Motivation and Interest: Does It Have an Influence on Pjok Learning Outcomes in Elementary School Children? *Journal on Research and Review of Educational Innovation*, 1(2), 70–78. <https://doi.org/10.47668/jrrei.v1i2.785>
- Kajian, J., Interdisiplinier, I., Wardani, I. K., & Interaktif, M. P. (2024). *STUDI LITERATUR: MEDIA INTERAKTIF EDUCANDY TERHADAP HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI BELAJAR IPA*. 8(11), 61–69.
- Kusumahwardani, D., Pramadi, A., & Maspupah, M. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Animasi Audiovisual Berbasis Animaker Pada Materi Sistem Gerak Manusia. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(1), 110–115. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1665>
- Lestari, D. A., & Apoko, T. W. (2022). Efektivitas Video Animasi melalui YouTube terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5953–5960.

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3180>

- Lestari, R., Rohani, T., Bastari, S., Muhammadiyah, S., Alam, P., Alam, P., Negeri, S. D., & Ulu, G. (2024). *Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Canva untuk Menstimulus Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa PENDAHULUAN Perkembangan teknologi di bidang pendidikan saat ini juga mengalami kemajuan yang pesat , sejalan dengan bidang-bidang lainnya . Perkembanga*. 7(1), 209–222.
- Mashuri, D. K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Sekolah Dasar Kelas V. *Jpgsd*, 08(05), 893–903.
- Maydiantoro, A. (2020). Model Penelitian Pengembangan. *Chemistry Education Review (CER)*, 3(2), 185.
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Melviana, M., Oktaviani, A. A., Fadilah, H., & Aeni, A. N. (2023). Pemanfaatan Video Pembelajaran Berbasis Canva dalam Pengenalan Politik Islam pada Siswa Kelas 5 SD. *Journal on Education*, 6(1), 742–749. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2476>
- Mulyadi, R., Faturrohman, N., & Nulhakim, L. (2023). Pengembangan Media Prezi Video dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 8(1), 174–188. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8\(1\).12563](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8(1).12563)
- Mulyoto, R. H., Sutirna, S., & Effendi, K. N. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Interaktif menggunakan Adobe Flash Pada Materi Deret Aritmatika. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 6(2), 170–179. <https://doi.org/10.30605/proximal.v6i2.2809>
- Muspawi, M. (2024). *Literatur Review : Operasionalisasi Variabel dalam Penelitian Pendidikan : Teori dan Aplikasi*. 8, 42925–42931.
- Nandari, K., Akhbar, T., & Tanzimah, T. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash pada Mata Pelajaran IPA

- Kelas V SD Negeri 235 Palembang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 354–361.
<https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/5342%0Ahttps://www.jptam.org/index.php/jptam/article/download/5342/4454>
- Parahita, B. N., Sangka, K. B., Nurcahyono, O. H., Nurhaini, L., Kurniawati, E. M., Perwitasari, D., Nurrahmawati, A., Probohudono, A. N., & Endiramurti, S. R. (2022). Optimalisasi TPACK Melalui Inseri Video Pembelajaran Berbasis Pendidikan Anti Korupsi Pada Mata Pelajaran Sosiologi. *DEDIKASI: Community Service Reports*, 4(2), 104–120.
<https://doi.org/10.20961/dedikasi.v4i2.62372>
- Pratama, R., Alamsyah, M., Siburian, M. F., Marhento, G., & Jupriadi, J. (2023). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA di Madrasah Aliyah. *EduBiologia: Biological Science and Education Journal*, 3(1), 40.
<https://doi.org/10.30998/edubiologia.v3i1.16070>
- Putra, A., Hasibuan, A. A. H., Setiawan, A., & Wahyudi, S. (2024). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Ipa Kelas V Sdn 001 Pagaran Tapah Darussalam. *Jurnal Rekayasa Sistem Informasi Dan Teknologi*, 1(4), 245–251. <https://doi.org/10.59407/jrsit.v1i4.642>
- Rachma, A., Tuti Iriani, & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506–516. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Rahmawati, H. D., & Febriani Sya, M. (2024). *Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Menggunakan Metode Community Language Learning, Total Physical Response Pada Siswa Sekolah Dasar*. 3, 7869–7877.
- Rohmiasih, C., Rohmiati, C., & Sartika, S. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Canva Sebagai Upaya Mewujudkan Transformasi Pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional*, 1(1), 69–73.
- Ruswan, A., Rosmana, P. S., Fazrin, D. N., Maulidawanti, D., Nurlaela, I.,

- Pebriyanti, P., Febriyanti, R., & Amelia, S. (2024). Penerapan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar (Studi Literatur). *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 1468–1476. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/8021>
- Sari, R. K., Hamzah, I., Wijaya, S. M., & Ikbarfikri, A. (2023). Pelatihan Canva sebagai Media Pembelajaran di SMA N 5 Metro. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 4(2), 208–213. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/JSSTCS/article/view/3115>
- Seituni, S., Irma, N., Jaya, F., Ayani, A., & Rasyidi, A. H. (2022). *Menumbuhkan Dan Menanamkan Kultur Anti Korupsi*. 1(2), 47–53.
- Sugiyono, D. (2010). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. In *Penerbit Alfabeta* (Issue January).
- Suhandi, M. F., & Agustin, S. (2023). Pendidikan Anti Korupsi Pada Perguruan Tinggi. *Nas Media Pustaka Makassar*, 6(11), 951–952., 01(Mi), 5–24.
- Syahrir¹, A. P., Zahirah², S. P., & Salamah³, U. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman. *Prosiding Seminar Nasional*, 1, 732–742.
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>
- Vii, K., Smpn, D. I., Ken, B., Elsasurya, S., & Junianto, M. R. (2021). *Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan adobe flash pada mata pelajaran tik kelas vii di smpn 1 karangrejo*. 5, 22–28.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023).

- Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 247–257. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.1025>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>
- Zulfikri, A., Nabhar, N., & Auliya, F. (2024). *Pengembangan Edugame Arisa Berbasis Android Berbantuan Adobe Animate Pada Materi Aritmatika Sosial Kelas Vii*. 5, 82–93.

Lampiran 1 Matriks Penelitian

Judul Penelitian	Pertanyaan Penelitian / Fokus Penelitian	Variabel	Metode Penelitian R&D					Daftar Rujukan
			Indikator	Sumber Data	Tahap Pengembangan	Instrumen Penelitian	Teknik Analisis Data	
“PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI INTERAKTIF BERBASIS CANVA SEBAGAI MEDIA BELAJAR MAHASISWA PADA MATA KULIAH PENDIDIKAN ANTI KORUPSI”	1. Bagaimana pengembangan video animasi interaktif berbasis canva sebagai media belajar mahasiswa	Media pembelajaran Anti korupsi berbasis video animasi	1. Tahap Persiapan 2. Tahap pelaksanaan 3. Tahap penyajian 4. Tahap demonstrasi	1. Subjek uji coba mahasiswa 2. Validator dosen pendidikan informatika 3. Informan dosen pendidikan anti korupsi	ADDIE • Analisis • Design • Development • Implementation • Evaluation	• Lembar validasi produk • Tes / uji coba Produk	• Analisis data kevalidan dan keefektifan validasi	Adelia Astriani, M. A. K. (2025). <i>Efektifitas Canva Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Qur’ an dan Hadis di Program Studi PAI Universitas</i> . 2(1), 22–33. Ariawan, S. (2021). <i>Design Penelitian Teks. Metodologi Penelitian</i>

	wa pada mata kuliah Pendidik an Anti Korupsi ? 2. Bagaima na kelayaka n video animasi interaktif berbasis canva sebagai media belajar mahasis			si				<i>Pendidikan</i>, 1–174. Aryanti, P. G., Lailany, A. A., Amelia, I., Regita, A. N. H., Setiawan, K., & Yel, M. B. (2024). <i>Media Interaktif Pembelajaran Berbasis Multimedia menggunakan Adobe Flash untuk TK dan PAUD. AJAD : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat</i>, 4(1), 61–75. https://doi.org/10.59431/ajad.v4i1.282 Astuti, M., Suryana, I., Anggraini, N., Fitri,
--	---	--	--	----	--	--	--	---

	wa pada mata kuliah Pendidik an Anti Korupsi ?							A., Fajar, M., & Astuti, P. W. (2024). Media Pembelajaran Sebagai Pusat Sumber Belajar. <i>Journal of Law, Administration, and Social Science</i>, 4(5), 702–709. https://doi.org/10.54957/jolas.v4i5.870 Aulya Frikas, S., Yamin, M., Nasruddin, H., & Zuljalal Hamdany, M. (2024). Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Aplikasi Canva pada
--	--	--	--	--	--	--	--	---

								Materi Adab Kepada Sesama Manusia di Kelas IX MTsN Kota Palopo. <i>Refleksi</i>, 12(4), 275–286. https://p3i.my.id/index.php/refleksi Baharudin, B., & Awaluddin, R. (2024). Implementasi PjBL Berbantuan Media Interaktif Daring pada Matakuliah Anti Korupsi dalam Meningkatkan Pemahaman dan Motivasi Mahasiswa. <i>Jurnal</i>
--	--	--	--	--	--	--	--	--

								<i>Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI), 4(3), 1296–1303. https://doi.org/10.53299/jppi.v4i3.747</i>
--	--	--	--	--	--	--	--	---

Pembimbing 1,

Situbondo, 03 Juli 2025

Pembimbing 2,

Siti Seituni, S.Pd.I.,M.Pd.I
 NUPTK. 1260765666230253

Dr. Miftahus Surur, M.Pd
 NUPTK. 1745765666130282

Lampiran 2 Instrumen Penelitian

No	Aspek yang Dinilai	Skala
1	Materi sesuai kurikulum dan standar kompetensi	1–5
2	Materi cukup mendalam dan mencakup topik yang relevan	1–5
3	Informasi bersifat ilmiah dan mutakhir	1–5
4	Tingkat kesulitan sesuai jenjang pendidikan	1–5
5	Ada kesinambungan antar submateri	1–5
6	Bahasa komunikatif dan mudah dimengerti	1–5
7	Materi disusun logis dan sistematis	1–5
8	Materi mendukung pencapaian tujuan	1–5
9	Materi relevan dengan dunia nyata	1–5
10	Waktu penyajian sesuai dengan kompleksitas materi	1–5
11	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	1–5
12	Materi mencakup semua informasi yang diperlukan	1–5
13	Contoh-contoh yang diberikan relevan dan akurat	1–5
14	Materi disampaikan dengan cara yang menarik	1–5
15	Tidak terdapat kesalahan konsep dalam penyampaian	1–5

Kisi-Kisi Uji Ahli Materi

KISI - KISI UJI AHLI MEDIA

No	Indikator	Skala
1	Tampilan gambar/animasi/warna tajam dan konsisten	1–5
2	Animasi dan transisi digunakan dengan baik	1–5
3	Tampilan sesuai dan gaya belajar mahasiswa	1–5
4	Ilustrasi/gambar mendukung materi video	1–5
5	Alur penyampaian tidak membingungkan	1–5
6	Ilustrasi memperjelas isi materi	1–5
7	Desain menarik dan profesional	1–5
8	Penyajian inovatif dan tidak monoton	1–5
9	Penggunaan transisi halus dan mendukung alur	1–5

10	Durasi video cukup dan tidak membosankan	1–5
11	Video mampu menarik perhatian audiens	1–5
12	Warna dan kontras mudah dilihat dan nyaman	1–5
13	Kualitas gambar/video tajam dan tidak blur	1–5
14	Durasi video sesuai dan tidak terlalu panjang	1–5
15	Sinkronisasi antara gambar dan suara baik	1–5

KISI KISI USER

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skala
1	Daya tarik video	Mahasiswa merasa tertarik dan nyaman menonton video	1–5
2	Pemahaman materi	Mahasiswa merasa mudah memahami materi	1–5
3	Kejelasan penyampaian	Penjelasan tidak membingungkan	1–5
4	Peran media visual	Gambar dan animasi membantu memahami materi	1–5
5	Kejelasan audio	Narasi jelas terdengar	1–5
6	Manfaat pembelajaran	Mahasiswa merasa terbantu dengan video ini	1–5
7	Kesesuaian isi	Isi video sesuai dengan yang diajarkan di kelas	1–5
8	Durasi video	Durasi video sesuai, tidak membosankan	1–5

9	Minat terhadap penggunaan selanjutnya	Mahasiswa ingin menggunakan video untuk materi lain	1–5
10	Motivasi belajar	Video membuat mahasiswa lebih semangat belajar	1–5

Lampiran 3 Hasil Angket Uji Ahli Materi, Media , User

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

No	Aspek Yang Dinilai	5 SS	4 ST	3 C	2 TS	1 STS	Catatan
1.	Materi sesuai kurikulum dan standar kompetensi	✓					
2.	Materi cukup mendalam dan mencakup topik yang relevan	✓					
3.	Informasi bersifat ilmiah dan mutakhir	✓					
4.	Tingkat kesulitan sesuai jenjang pendidikan	✓					
5.	Ada kesinambungan antar submateri	✓					
6.	Bahasa komunikatif dan mudah dimengerti	✓					
7.	Materi disusun logis dan sistematis	✓					
8.	Materi mendukung pencapaian tujuan	✓					
9.	Materi relevan dengan dunia nyata	✓					
10.	Waktu penyajian sesuai dengan kompleksitas	✓					
11.	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	✓					
12.	Materi sudah mencakup semua informasi yang diperlukan			✓			
13.	Contoh-contoh yang diberikan relevan dan akurat		✓				
14.	Materi disampaikan dengan cara yang menarik	✓					

15.	Tidak terdapat kesalahan konsep dalam penyampaian		✓				
-----	---	--	---	--	--	--	--

Saran ;

.....

.....

.....

Dengan ini menyatakan bahwa media pembelajaran animasi ini layak/belum layak* untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.

*coret yang tidak perlu

Situbondo,.....2025

Validator Materi


Siti Seituni, S.Pd.I, M.Pd.I
 NIDN: 0728098705

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

No	Aspek Yang Dinilai	5 SS	4 ST	3 C	2 TS	1 STS	Catatan
1.	Tampilan gambar/animasi/warna tajam dan konsisten	✓					
2.	Animasi dan transisi digunakan dengan baik	✓					
3.	Tampilan sesuai usia dan gaya belajar mahasiswa	✓					
4.	Ilustrasi/gambar mendukung materi video	✓					
5.	Alur penyampaian tidak membingungkan	✓					
6.	Ilustrasi memperjelas isi materi	✓					
7.	Desain menarik dan profesional	✓					
8.	Penyajian inovatif dan tidak monoton	✓					
9.	Penggunaan transisi halus dan mendukung alur	✓					
10.	Durasi video cukup dan tidak membosankan		✓				
11.	Video mampu menarik perhatian audiens	✓					
12.	Warna dan kontras mudah dilihat dan nyaman	✓					
13.	Kualitas gambar/video tajam dan tidak blur	✓					
14.	Durasi video sesuai dan tidak terlalu panjang		✓				
15.	Sinkronisasi antara gambar dan suara baik	✓					

Komentar dan Saran Ahli Media:

Sekiranya menggunakan voice over
untuk memperjelas materi

Dengan ini menyatakan bahwa media pembelajaran animasi ini layak/belum layak* untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.

*coret yang tidak perlu

Situbondo, 16 Juli 2025

Validator Media



Rahmat Shofan Razaqi, S.Sos., M.Kom
NIDN. 0701048201

Form Responses 1

Timestamp	Mahasiswa merasa tertarik dan nyaman menonto	Mahasiswa merasa mudah memahami materi	Penjelasan tidak membingungkan
16/06/2025 13:55:08	Sangat Setuju	Setuju	Cukup
16/06/2025 13:56:01	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Setuju
16/06/2025 13:56:16	Setuju	Setuju	Setuju
16/06/2025 13:56:40	Setuju	Setuju	Setuju
16/06/2025 13:57:27	Sangat Setuju	Setuju	Setuju
16/06/2025 13:58:19	Sangat Setuju	Setuju	Setuju
16/06/2025 13:58:23	Setuju	Cukup	Setuju
16/06/2025 13:58:45	Setuju	Setuju	Setuju
16/06/2025 13:59:49	Setuju	Setuju	Setuju
16/06/2025 14:07:54	Setuju	Setuju	Setuju
16/06/2025 14:10:48	Setuju	Setuju	Setuju
16/06/2025 15:18:43	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju
16/06/2025 15:25:04	Setuju	Setuju	Setuju
17/06/2025 7:29:27	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju
17/06/2025 7:47:54	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju
17/06/2025 7:51:05	Setuju	Setuju	Sangat Setuju
17/06/2025 7:51:23	Sangat Setuju	Setuju	Setuju
17/06/2025 7:52:41	Sangat Setuju	Setuju	Setuju
17/06/2025 8:26:30	Setuju	Cukup	Setuju
17/06/2025 9:33:29	Setuju	Setuju	Setuju
17/06/2025 9:43:39	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju

Lampiran 4 Dokumentasi



