

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) dengan tujuan menghasilkan rancangan modul panduan untuk pembuatan video animasi berbasis Canva yang berkaitan dengan materi tata cara wudhu. Proses pengembangan produk dalam penelitian ini merujuk pada model Borg and Gall yang telah disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Tahapan pengembangan dilakukan sebagaimana telah diuraikan dalam Bab III.

A. Analisis Potensi dan Masalah

1. Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa

Analisis kebutuhan dilaksanakan melalui observasi terhadap proses pembelajaran, observasi praktik wudhu, wawancara dengan guru fikih, serta distribusi angket kepada siswa kelas IV. Hasil observasi pembelajaran pada tanggal 18 November 2025 menunjukkan bahwa materi wudhu telah diajarkan secara rutin, namun proses pembelajaran masih didominasi oleh penjelasan verbal dan penggunaan buku teks, sehingga pemanfaatan media visual masih sangat terbatas yang menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran berbasis visual untuk mendukung pemahaman materi wudhu.

Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran fikih, metode pembelajaran yang selama ini diterapkan dianggap cukup efektif dalam membantu siswa memahami dasar-dasar wudhu. Namun guru tersebut menyatakan adanya hambatan dalam proses pembelajaran, terutama terkait konsentrasi siswa yang rentan terganggu. Guru fikih juga mengungkapkan bahwa sebagian siswa menguasai urutan wudhu melalui hafalan, namun belum dapat membedakan antara rukun wudhu, wajib wudhu, dan sunnah wudhu, serta sering kali melupakan bacaan doa setelah wudhu. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa siswa memerlukan penguatan pemahaman konseptual dan prosedural secara bersamaan.

Berdasarkan hasil wawancara, guru menyampaikan “*bahwa konsentrasi siswa masih sering teralihkan. Selain itu, sebagian dari mereka memahami urutan wudhu secara hafalan tetapi belum mampu membedakan mana rukunnya, wajibnya, atau sunnahnya. Bahkan bacaan setelah wudhu yang sering terlupakan*” (Wawancara terhadap Ustadzah Hanifah, S.Pd selaku guru mata pelajaran fikih). Hal ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang membantu penguatan pemahaman konseptual dan prosedural secara visual.

Guru juga menambahkan bahwa metode pembelajaran yang sering dipakai yaitu metode ceramah dan terkadang menggunakan metode demonstrasi. Adanya modul panduan yang akan dikembangkan oleh peneliti juga maka akan sangat membantu guru dan mendukung dalam penyampaian materi.

Analisis kebutuhan siswa juga dilakukan dengan menyebarkan angket. Hasil analisis angket akan dijelaskan sebagai berikut:

Table 1 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa

No.	Aspek	Hasil Analisis
1.	Minat terhadap pembelajaran fikih	60% siswa tertarik terhadap pembelajaran fikih, dan 70% sudah pernah belajar materi fikih menggunakan video animasi.
2.	Minat dan pemahaman materi wudhu	45% siswa menyatakan sangat suka materi wudhu dan 35% lainnya menyatakan suka. Selanjutnya 35% siswa merasa kesulitan memahami materi wudhu dan 45% siswa hanya hafal sebagian tata cara wudhu. Bagian materi yang paling sulit dipahami siswa adalah urutan wudhu dengan persentase sebesar 35%.
3.	Persepsi terhadap video animasi wudhu	70% siswa pernah menggunakan video animasi pembelajaran wudhu, 45% siswa menyatakan video animasi membantu

		memahami materi dan 40% siswa menyatakan sangat membantu. 55% siswa menyatakan video animasi sangat seru.
4.	Perbandingan persepsi siswa antara metode ceramah dan video animasi	75% siswa menyatakan lebih mudah memahami materi menggunakan video animasi.
5.	Perasaan siswa saat pembelajaran fikih wudhu	75% siswa merasa semangat dan senang ketika belajar menggunakan video animasi. Sedangkan pada metode ceramah hanya 40% siswa yang merasa semangat dan senang, sedangkan siswa lainnya merasa biasa saja, bosan, dan mengantuk. Hal tersebut menunjukkan bahwa video animasi lebih mampu meningkatkan semangat belajar siswa.

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa lebih mudah memahami materi melalui video animasi. Temuan ini sesuai dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa siswa usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini siswa lebih mudah memahami informasi yang disajikan secara visual dibandingkan informasi yang bersifat abstrak. Berdasarkan hal tersebut, penggunaan video animasi dinilai sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa kelas IV.

Guna memperkuat temuan tersebut dan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang kemampuan siswa dalam melaksanakan tata cara wudhu, peneliti selanjutnya melakukan observasi terhadap praktik wudhu. Observasi ini dimaksudkan untuk mengidentifikasi kemampuan awal siswa dalam menjalankan urutan tata cara wudhu secara tepat. Aktivitas observasi praktik ini melibatkan 19 siswa yang dipilih secara acak, dan dilaksanakan dengan menggunakan lembar observasi yang mencakup indikator untuk setiap tahapan wudhu.

Berikut hasil dari observasi praktik wudhu 19 siswa yang dilaksanakan pada tanggal 20 februari 2026:

Table 2 Hasil Analisis Kesalahan Praktik Wudhu

No.	Indikator	Jumlah Siswa Skor 0 : Presentase Kesalahan	Jumlah Siswa Skor 1 : Presentase Kesalahan
1.	Niat	0: 0%	0: 0%
2.	Membasuh kedua telapak tangan	3: 15,8%	2: 10,5%
3.	Kumur	0: 0%	5: 26,3%
4.	Hidung	2: 10,5%	8: 42,1%
5.	Membasuh Wajah	0: 0%	10: 52,6%
6.	Membasuh tangan sampai siku	1: 5,3%	9: 47,4%
7.	Mengusap sebagian kepala	1: 5,3%	5: 26,3%
8.	Membasuh Telinga	1: 5,3%	7: 36,8%
9.	Membasuh kaki sampai mata kaki	0: 0%	7: 36,8%
10.	Tertib	0: 0%	9: 47,4%

Hasil observasi terhadap praktik wudhu siswa teridentifikasi sejumlah kesalahan dalam pelaksanaannya. Kesalahan paling dominan terjadi pada indikator membasuh wajah dengan persentase 52,6%, membasuh tangan hingga siku sebesar 47,4%, serta tertib dalam urutan wudhu sebesar 47,4%.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, distribusi angket, dan observasi praktik kepada siswa, dapat disimpulkan bahwa siswa masih

memerlukan media pembelajaran yang menyajikan contoh praktik wudhu secara konkret, jelas, dan menarik, guna mendukung pemahaman yang lebih baik mengenai urutan tata cara wudhu. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan modul panduan pembuatan video animasi berbasis Canva sebagai solusi pembelajaran.

2. Analisis Kurikulum

Berdasarkan analisis terhadap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mata pelajaran Fiqih untuk kelas IV yang diterapkan oleh guru, hasilnya menunjukkan bahwa pembelajaran materi wudhu merujuk pada Kurikulum 2013 dengan pemanfaatan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). Hasil analisis mengungkapkan bahwa KD materi wudhu mengharuskan peserta didik tidak hanya memahami materi tata cara wudhu secara teori, namun dapat mempraktikkan tata cara wudhu secara berurutan dan tepat. Berdasarkan tuntutan kompetensi tersebut, materi wudhu bersifat prosedural dan praktik sehingga membutuhkan media pembelajaran yang dapat menunjang capaian tujuan pembelajaran secara optimal.

Pembelajaran wudhu dalam mata pelajaran Fiqih ini menggunakan CP dan TP yang dirancang untuk membentuk tiga aspek penting pada siswa, yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Capaian Pembelajaran (CP 1-CP 4) memuat penghayatan terhadap nilai-nilai ajaran agama, pembentukan karakter sosial yang positif, pemahaman konseptual tentang wudhu, serta kemampuan untuk mempraktikkan wudhu secara runtut dan benar. Dengan demikian, siswa diharapkan tidak hanya memahami aspek teoretis, melainkan juga menumbuhkan sikap positif dan menguasai keterampilan praktik dalam pelaksanaan wudhu.

Tujuan Pembelajaran (TP 3.1 dan 4.1) memiliki cakupan yang lebih spesifik. TP 3.1 mengharuskan siswa untuk memahami materi wudhu yang mencakup definisi, persyaratan, rukun, serta manfaat filosofisnya. Sedangkan TP 4.1 menuntut siswa untuk menunjukkan pelaksanaan

wudhu secara akurat dan berurutan melalui pengalaman praktik secara langsung. Ditinjau dari indikator pencapaian pembelajaran yang dihasilkan dari kedua TP tersebut, proses pembelajaran memprioritaskan pencapaian pemahaman konseptual sekaligus penguasaan keterampilan prosedural dalam pelaksanaan wudhu. Berdasarkan pertimbangan di atas, diperlukan media pembelajaran yang mampu mengilustrasikan tahapan-tahapan wudhu secara transparan guna mendukung pencapaian pembelajaran yang dimaksud.

3. Analisis Materi

Hasil analisis kurikulum dan kebutuhan proses pembelajaran di kelas IV menunjukkan bahwa pengembangan produk ini memfokuskan materi pada empat aspek utama, yaitu pengertian, landasan dalil keutamaan wudhu, urutan pelaksanaan tata cara wudhu berdasarkan tuntunan syariat islam, serta doa setelah wudhu.

Pembatasan ruang lingkup materi ini dilakukan dengan tujuan agar proses pengembangan produk dapat berjalan secara lebih terarah, mendalam, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran peserta didik. Berdasarkan hasil observasi awal, peserta didik cenderung lebih mudah memahami materi yang disajikan secara terstruktur dan didukung oleh penjelasan yang runtut. Oleh karena itu, pemilihan materi dalam modul ini difokuskan pada bagian-bagian penting dalam wudhu yang menjadi dasar pemahaman konsep sekaligus praktik, sehingga dapat membantu guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

4. Simpulan Analisis dan Perumusan Tujuan Produk

Berdasarkan hasil analisis, pembelajaran wudhu belum optimal dalam mendukung pemahaman dan praktik siswa terhadap tata cara wudhu yang benar. Siswa cenderung hanya menghafal urutan langkah wudhu tanpa memahami konsep dasarnya, sehingga masih sering melakukan kesalahan saat pelaksanaan wudhu. Di samping itu,

dominasi metode verbal dalam pembelajaran menyebabkan keterlibatan dan konsentrasi siswa belum mencapai tingkat maksimal.

Karakteristik prosedural dari materi wudhu dan tuntutan kurikulum yang menekankan pemahaman dan praktik, menunjukkan adanya penggunaan media pembelajaran yang dapat menyajikan materi secara visual, berurutan, dan konkret. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa diperlukan panduan yang dapat membantu guru mengembangkan media pembelajaran visual secara sistematis untuk mendukung pembelajaran fikih di kelas IV Salafiyah Ula ICBB Yogyakarta.

B. Perencanaan

1. Penyusunan Materi

Materi terdiri dari dua bagian utama, yaitu materi fiqih bab wudhu yang mencakup pengertian, dalil wudhu, tata cara pelaksanaan wudhu, serta doa setelah wudhu. Selain itu, disusun juga materi panduan teknis pembuatan video animasi 2D menggunakan Canva, yang memuat langkah-langkah sistematis dalam mengembangkan media pembelajaran. Kedua materi yang akan disusun, meliputi:

a. Materi Panduan Pembuatan Video Animasi Canva

Pada tahap perencanaan, peneliti merancang materi panduan pembuatan video animasi Canva untuk dimasukkan ke dalam modul. Proses ini dimulai dengan penentuan komponen-komponen utama materi, meliputi pengertian Canva, persiapan pembuatan video animasi, pengenalan fitur-fitur Canva, serta prosedur pembuatan video animasi.

Peneliti kemudian mengatur alur penyajian materi dengan menjadikan pengertian Canva sebagai pembuka, dilanjutkan dengan persiapan apa saja yang harus dilakukan sebelum mengedit video, pengenalan fitur Canva, dan ditutup dengan panduan pembuatan video animasi. Susunan ini dirancang agar pengguna

dapat memahami materi secara bertahap, mulai dari pemahaman dasar hingga penerapan praktiknya.

b. Materi Fikih Bab Wudhu

Pengertian Wudhu: Wudhu adalah membasuh anggota badan tertentu untuk menghilangkan hadast kecil sebelum melaksanakan shalat.

Keutamaan Wudhu: Allah mencintai orang-orang yang bersuci. Allah berfirman:

إِنَّ اللَّهَ يُحِبُّ التَّوَّابِينَ وَيُحِبُّ الْمُتَطَهِّرِينَ

Artinya: “Sesungguhnya Allah mencintai orang-orang yang bertaubat dan mencintai orang-orang yang menyucikan diri.” (Al-Baqarah: 222)

Tata Cara Wudhu Sesuai Syariat:

Niat, membasuh dua telapak tangan tiga kali pada permulaan wudhu, berkumur-kumur, membasuh muka, membasuh kedua tangan sampai siku, mengusap kepala dan dua telinga, membasuh kedua kaki beserta mata kaki, dan tertib.

Do'a Setelah Wudhu:

أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَحْدَهُ لَا شَرِيكَ لَهُ وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا عَبْدُهُ وَرَسُولُهُ. اللَّهُمَّ اجْعَلْنِي مِنَ التَّوَّابِينَ وَاجْعَلْنِي مِنَ الْمُتَطَهِّرِينَ

Artinya: “Aku bersaksi bahwa tiada Tuhan selain Allah dan tidak ada sekutu bagi-Nya. Dan aku bersaksi bahwa Nabi Muhammad adalah hamba dan utusan-Nya. Ya Allah, jadikanlah aku termasuk orang-orang yang bertaubat dan jadikanlah aku termasuk orang-orang yang menyucikan diri”.

2. Perancangan Format dan Sistematika Modul

Berdasarkan analisis kebutuhan serta karakteristik materi pembelajaran, media yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan draf modul panduan digital yang dibuat dengan aplikasi Canva. Pemilihan modul sebagai bentuk media pengembangan ini

berdasarkan kemampuannya menyajikan materi beserta panduan secara terstruktur dan terintegrasi dalam satu produk tunggal.

Produk pengembangan ini berbentuk draf modul panduan untuk membuat video animasi berbasis Canva. Draft modul tersebut mencakup dua bagian pokok, yakni materi tentang panduan pembuatan video animasi Canva dan materi fikih bab wudhu. Modul disusun dalam format digital dengan desain sederhana, bahasa yang mudah dipahami, dan elemen visual pendukung, sehingga memudahkan guru dalam menggunakannya.

Pengembangan modul ini memanfaatkan perangkat keras berupa laptop, sementara perangkat lunak utamanya adalah Canva untuk desain dan penyusunan konten modul. Pemilihan Canva dilakukan karena aplikasi ini mudah digunakan oleh guru dan memiliki berbagai fitur pendukung pembuatan video animasi. Hal ini sesuai dengan kebutuhan guru yang belum memiliki kemampuan desain tingkat lanjut. Hasil akhir produk disimpan dalam format PDF, sehingga dapat diakses dan dimanfaatkan dengan fleksibel.

3. Desain Produk Awal (Draft I)

Berdasarkan hasil analisis, peneliti selanjutnya menyusun rancangan produk awal (draft I) sebagai tahap pertama dalam pengembangan modul pembelajaran.

A. Pendahuluan

1. Halaman Judul (Cover)
2. Kata Pengantar
3. Daftar Isi
4. Daftar Tabel
5. Daftar Gambar

B. Struktur Modul

1. Peta Kedudukan Modul

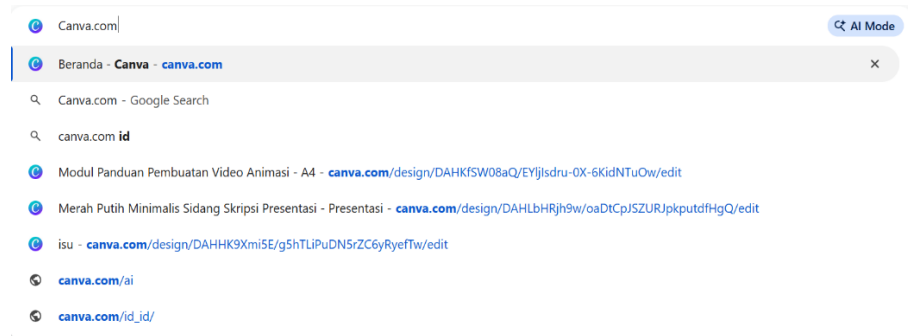
2. Kompetensi inti dan Kompetensi Dasar
3. Peta Konsep Fikih Wudhu dan Panduan Pembuatan Video Animasi
4. Deskripsi Modul
5. Petunjuk Penggunaan Modul
6. Prasyarat
7. Tujuan Akhir Modul
C. Isi Modul
1. Materi Canva
a. Pengertian Canva
b. Persiapan Pembuatan Video Animasi
c. Panduan Tools Canva Video Animasi
d. Panduan Pembuatan Video Animasi Canva
e. Link/Barcode Panduan Pembuatan Video Animasi
2. Materi Naskah Fikih Wudhu
a. Pengertian Wudhu
b. Dalil Keutamaan Berwudhu
c. Tata Cara Berwudhu Sesuai Syariat
d. Do'a Setelah Berwudhu
D. Uji Kompetensi
E. Daftar Pustaka
F. Cover Belakang (Gambaran Umum Modul)

Gambar 1 Desain Produk Awal

C. Pengembangan Draf Modul

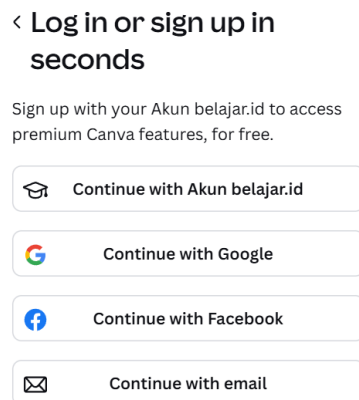
Tahap selanjutnya berupa proses pengembangan draf modul yang memanfaatkan Canva sebagai platform desain, sebagai berikut:

1. Buka peramban (browser) kemudian ketik alamat website Canva pada kolom pencarian yaitu <https://www.canva.com>. Langkah ini dilakukan untuk mengakses platform Canva yang digunakan sebagai media utama dalam pengembangan modul.



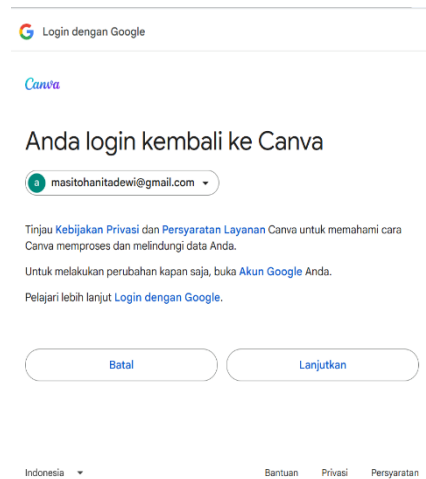
Gambar 2 Tampilan Web Canva

2. Buat akun untuk mendaftar di Canva menggunakan Facebook, Gmail, atau data pribadi lainnya yang diperlukan.



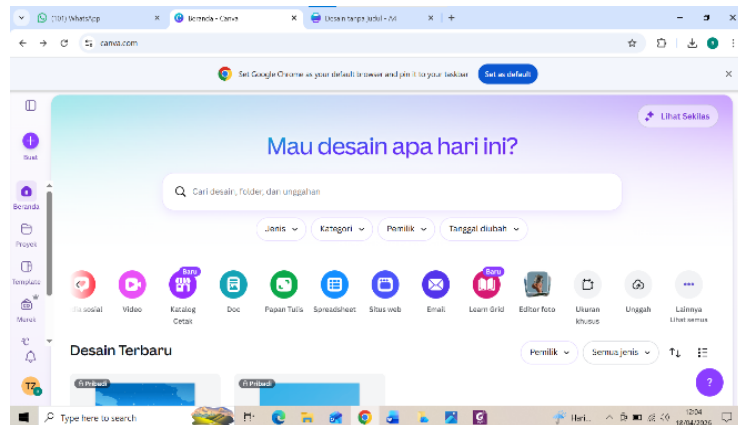
Continue another way

Gambar 3 Pilihan Akun Untuk Masuk Canva



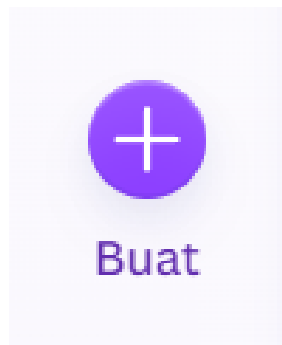
Gambar 4 Masuk Akun Canva Dengan Email

3. Setelah akun berhasil dibuat, masuk (login) ke akun Canva untuk mengakses dashboard utama dan memulai proses desain modul.

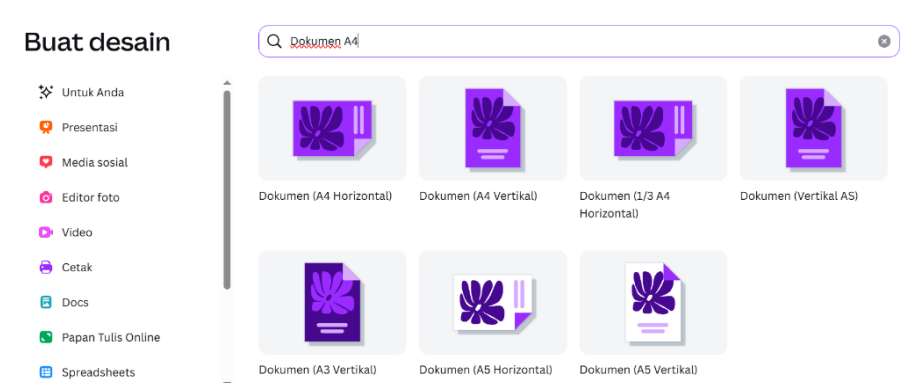


Gambar 5 Tampilan Beranda Canva

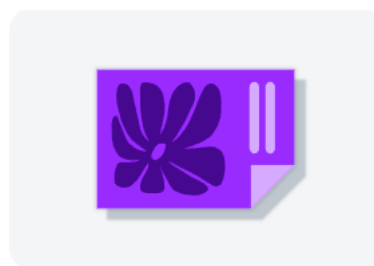
4. Pada halaman beranda Canva, pilih menu Create a Design kemudian ketik kata kunci “A4 Document” pada kolom pencarian. Peneliti memilih ukuran A4 karena merupakan ukuran standar yang umum digunakan dalam penyusunan modul pembelajaran dan dokumen cetak.



Gambar 6 Menu Create a Design Pada Canva



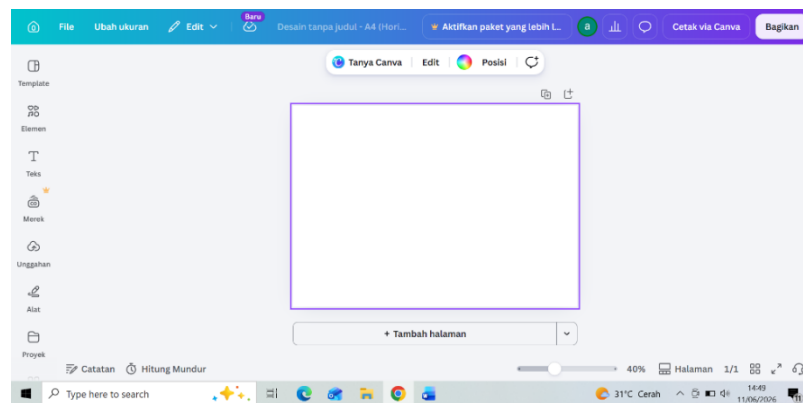
Gambar 7 Kata Kunci Dokumen A4 Pada Halaman Canva



Dokumen (A4 Horizontal)

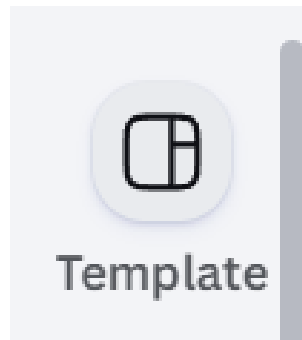
29,7 × 21 cm

Gambar 8 Menu Dokumen A4 Pada Canva

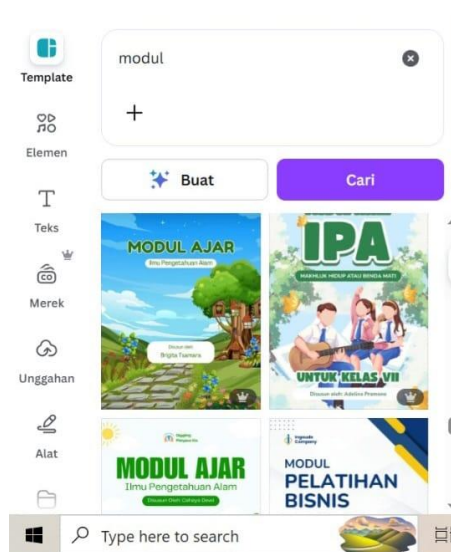


Gambar 9 Tampilan Dokumen A4 Setelah Dibuka

5. Buka menu Template pada fitur sebelah kiri dan mencari desain yang sesuai menggunakan kata kunci modul, education, atau ebook.



Gambar 10 Menu Template Pada Fitur Kiri Canva



Gambar 11 Tampilan Pilihan Cover Modul

6. Pilih satu template yang sesuai dengan karakteristik modul pembelajaran yang diinginkan kemudian menerapkannya ke lembar kerja.

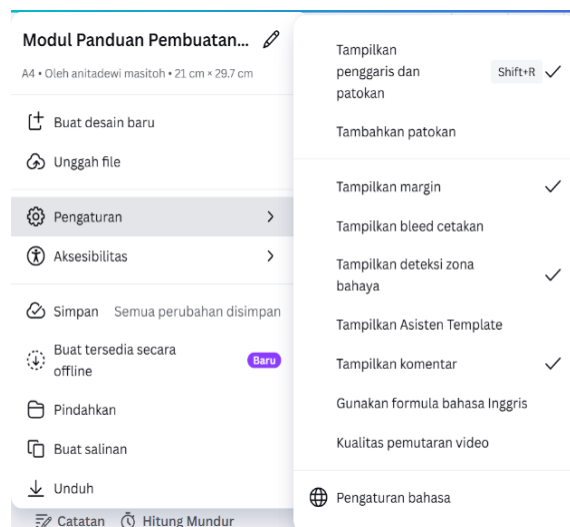


Gambar 12 Template Modul yang Dipilih

7. Sebelum memulai untuk mendesain, klik menu file di bagian atas kiri, pilih pengaturan dan klik tampilkan *margin (save zone)*. *Margin* berguna agar saat modul akan dicetak maka tulisan atau desainnya tidak terpotong.



Gambar 13 Menu File Bagian Atas Kiri Papan Desain



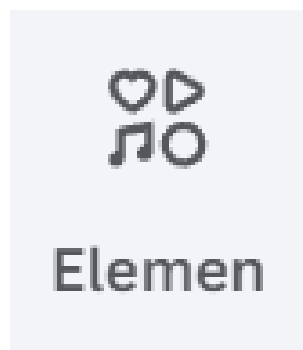
Gambar 14 Tampilan Margin Canva

8. Desain bagian sampul atau cover memanfaatkan template dasar dari Canva yang kemudian disesuaikan dengan cara menghilangkan sejumlah elemen bawaan serta menggantinya dengan unsur-unsur yang relevan dengan isi materi fikih wudhu. Modifikasi tata letak, font, gambar, dan elemen dekoratif agar sesuai dengan kebutuhan modul fikih wudhu.



Gambar 15 Penghapusan Elemen Bawaan Modul

9. Ketik kata kunci pohon diikuti dengan kata kunci bunga, burung, anak berwudhu, dan tetesan air pada menu elemen kemudian tambahkan elemen tersebut ke lembar kerja.

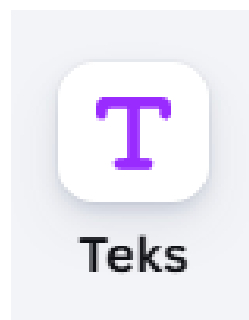


Gambar 16 Menu Elemen Canva



Gambar 17 Modifikasi Cover Modul

10. Untuk penambahan judul, klik menu teks pada panel bagian kiri. Judul utama modul dirancang menggunakan font *Recoleta* dengan ukuran 55pt, sehingga tampilan mencolok dan berkesan formal. Subjudul memakai font *The Seasons* berukuran 40 dan 21,7 pt agar menciptakan kesan mudah dibaca.



Gambar 18 Menu Teks Canva



Gambar 19 Menu Pengeditan Teks Pada Canva

11. Tambahkan elemen dengan kata kunci “bentuk” melalui menu elemen, lalu pilih bentuk persegi panjang sebagai latar belakang teks. Pada

elemen tersebut diberi keterangan nama penyusun dan nama Instansi “Disusun oleh Anita Dewi Masitoh” dibawahnya ditulis “Mahasiswi STITMA Yogyakarta” ditulis menggunakan font *Recoleta* berukuran 20 pt.

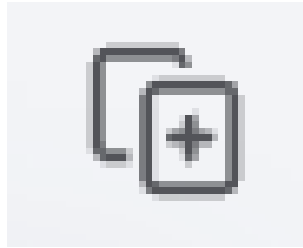
Disusun Oleh: Anita Dewi Masitoh
Mahasiswi STITMA Yogyakarta

Gambar 20 Nama Penyusun dan Instansi Dalam Modul



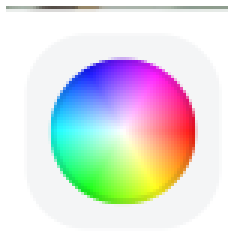
Gambar 21 Cover Modul Panduan Pembuatan Video Animasi

12. Proses pembuatan tampilan modul akan diuraikan secara mendetail pada halaman cover sampai halaman 4, sedangkan proses penyusunan pada halaman-halaman berikutnya mengikuti langkah serupa, yakni penambahan materi, pengaturan tata letak, serta penyisipan ilustrasi pendukung isi materi.
13. Halaman kedua (i) dengan cara menduplikasi halaman sebelumnya menggunakan fitur *duplicate page* di sudut kanan atas lembar kerja. Selanjutnya, semua teks yang ada pada halaman judul tersebut dihapus untuk persiapan desain baru.



Gambar 22 Fitur Duplicate Page

14. Tambahkan elemen berbentuk persegi melalui menu Elemen pada Canva.
- a. Ubah menjadi putih melalui fitur pengubah warna elemen tujuannya untuk menciptakan tampilan yang bersih dan nyaman dipandang.



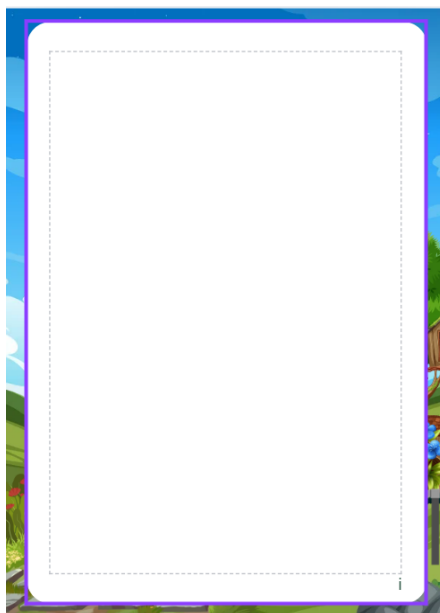
Gambar 23 Fitur Pengubah
Warna Elemen

- b. Sudut elemen dimodifikasi menjadi melengkung melalui fitur pengaturan sudut (*corner rounding*).



Gambar 24 Fitur Sudut
Lengkung (Corner rounding)

- c. Sesuaikan ukuran elemen hingga mampu menutupi seluruh area teks yang akan ditempatkan pada halaman modul. Elemen kotak berwarna putih ini kemudian dimanfaatkan sebagai latar belakang teks di setiap halaman modul, guna meningkatkan keterbacaan tulisan.



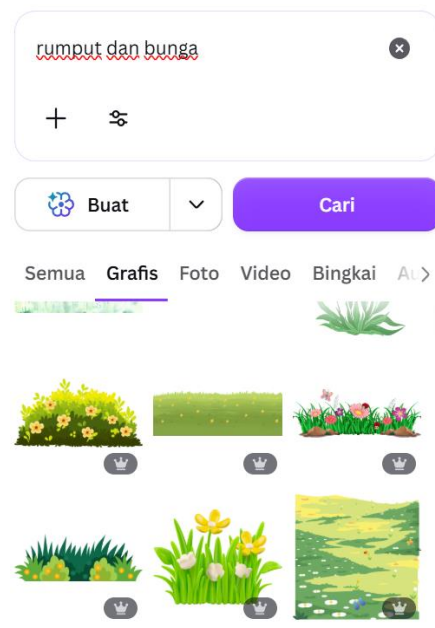
Gambar 25 Latar Belakang
Teks Modul

15. Sisipkan judul “Kata Pengantar” melalui menu Teks dengan menggunakan font *Recoleta* berukuran 25 pt dengan kalimat yang ditebalkan (*bold*) dan diberi garis bawah yang berada diatas lembar kerja.



Gambar 26 Fitur Bold dan
Garis Miring

Bagian bawah judul ditambahkan isi dari kata pengantar menggunakan font yang serupa berukuran 16 pt. Font *Recoleta* berukuran 25 pt dan isi teks berukuran 16 pt ini diterapkan secara konsisten pada seluruh subjudul dan isi teks kecuali pada daftar isi dan daftar Pustaka menggunakan font *Inter*. Pemilihan jenis dan ukuran huruf ini bertujuan untuk menjaga konsistensi visual serta meningkatkan keterbacaan materi modul. Untuk mencegah tampilan yang monoton, peneliti juga memasukkan elemen dekorasi seperti rumput, bunga, dan buku dibagian bawah kiri desain modul.



Gambar 27 Pencarian Elemen Rumput dan Bunga



Gambar 28 Kata Pengantar Modul

16. Lembar seterusnya, terapkan fitur duplikasi halaman seperti pada halaman sebelumnya. Setelah itu semua konten di halaman duplikat tersebut dihapus, teknik ini juga dimanfaatkan secara berulang untuk menambah halaman-halaman selanjutnya, diikuti penggantian teks dan elemen visual agar sesuai dengan materi yang akan disajikan.
17. Lembar ketiga, tambahkan judul “Daftar Isi”, lalu cantumkan seluruh bagian modul sesuai urutan materi, lengkap dengan nomor halaman dan garis penghubung secara manual.
 - a. Bagian kata pengantar sampai daftar gambar menggunakan penomoran romawi.

<u>Daftar Isi</u>	
A. Pendahuluan	
1. Kata Pengantar	i
2. Daftar Isi	ii
3. Daftar Tabel	iii
4. Daftar Gambar	iv

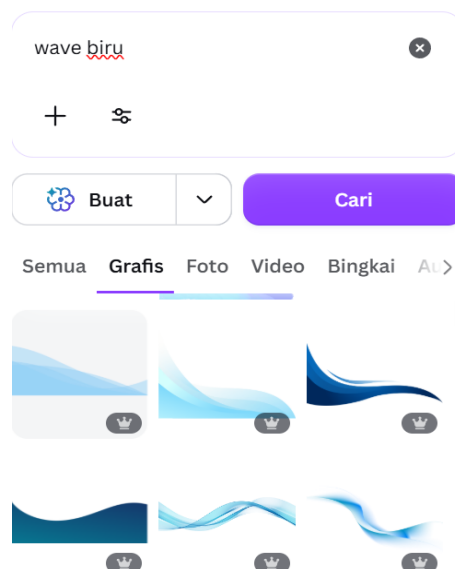
Gambar 29 Daftar Isi Romawi

- b. Bagian peta kedudukan modul sampai daftar pustaka menggunakan penomoran angka

Daftar Isi	
A. Pendahuluan	
1. Kata Pengantar	i
2. Daftar Isi	ii
3. Daftar Tabel	iii
4. Daftar Gambar	iv
B. Struktur Modul	
5. Peta Kedudukan Modul	1
6. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	1
7. Peta Konsep Panduan Pembuatan Video Animasi dan Peta Konsep Fikih Wudhu	2
8. Deskripsi Modul	3
9. Petunjuk Penggunaan Modul	3
10. Prasyarat	4
11. Tujuan Akhir Modul	4
C. Materi Modul	
1. Materi Canva	6
1.1 Pengertian Canva	6
1.2 Persiapan Pembuatan Video Animasi	6
1.3 Panduan Tools Canva Video Animasi	6
1.4 Panduan Pembuatan Video Animasi Canva	10
1.5 Link dan Barcode Materi Panduan Pembuatan Video Animasi Canva	16
2. Materi Fikih	17
2.1 Pengertian Wudhu	17
2.2 Dalil Keutamaan Wudhu	17
2.3 Tata Cara Wudhu Sesuai Syariat	17
2.4 Do'a Setelah Wudhu	18
D. Uji Kompetensi	
1. Uji Kompetensi Materi Canva	20
2. Uji Kompetensi Materi Fikih	21
E. Daftar Pustaka	24

Gambar 30 Daftar Isi Modul

- c. Untuk mempercantik tampilan, gunakan elemen “wave” berwarna biru dari Canva sebagai hiasan di bagian bawah setiap halaman isi modul, kecuali sampul depan dan belakang.



Gambar 31 Pencarian Elemen Wave

18. Lembar berikutnya dilakukan penyusunan daftar tabel dan daftar gambar.

Daftar Tabel

Tabel 1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Modul 1
 Tabel 2 Tools Canva Bagian Papan Kiri Desain 6
 Tabel 3 Tools Canva Bagian Atas Papan Desain 7

iii

Gambar 32 Daftar Tabel Modul

Daftar Gambar

Gambar 1 Peta Konsep Panduan Pembuatan Video Animasi 2
 Gambar 2 Peta Konsep Fikih Wudhu 2
 Gambar 3 Beranda Canva 10
 Gambar 4 Ikon Presentasi Video Horizontal 10
 Gambar 5 Tampilan Halaman Adegan Penjelasan Pengertian Wudhu 11
 Gambar 6 Tampilan Halaman Adegan Dalll Keutamaan Wudhu 12
 Gambar 7 Tampilan Halaman Tutorial Memberikan Motor/Gerakan Pada Elemen 13
 Gambar 8 Tampilan Halaman Tutorial Penambahan Voice Over 13
 Gambar 9 Tampilan Halaman Adegan Berwudhu 14
 Gambar 10 Tampilan Halaman Pengesuaian Timeline 15
 Gambar 11 Tampilan Halaman Proses Ekspor VideoAnimasi 16

iv

Gambar 33 Daftar Gambar Modul

19. Halaman 1 digunakan untuk membuat halaman peta kedudukan modul dan KI-KD dalam modul sebagai gambaran posisi modul dalam pembelajaran.

Peta Kedudukan Modul

Modul ini merupakan bagian dari mata pelajaran Fikih kelas IV pada materi ibadah, khususnya bab wudhu. Modul ini berperan sebagai sumber pembelajaran pendukung yang memadukan konten keagamaan dengan pemanfaatan media berbasis teknologi.

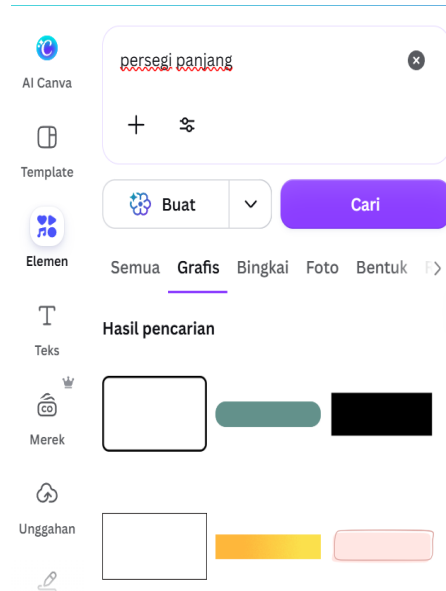
Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
3.1: Memahami pengertian wudhu, syarat-syarat wudhu, dan tata cara wudhu yang benar.	3.1.1 Siswa mampu menjelaskan pengertian wudhu dan fungsinya dalam Islam. 3.1.2 Siswa mampu menyebutkan dan membedakan syarat wudhu, wajib wudhu, dan sunnah wudhu dengan benar 3.1.3 Siswa dapat menjelaskan tata cara wudhu dengan baik dan benar
4.1: Menunjukkan sikap dan keterampilan dalam melaksanakan wudhu dengan baik dan benar melalui kegiatan praktik.	4.1.1 Menirukan gerakan wudhu sesuai urutan yang benar. 4.1.2 Menunjukkan sikap bersih, tertib, dan khusyuk saat melaksanakan wudhu.

Tabel 1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Dalam Modul

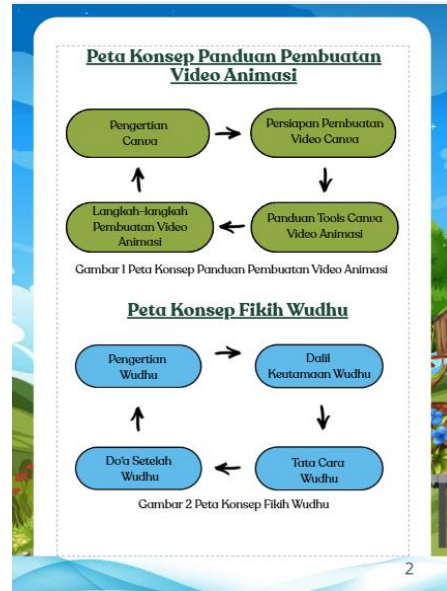
1

Gambar 34 Peta Kedudukan dan KI-KD Modul

20. Halaman 2 digunakan untuk membuat peta konsep materi Canva dan materi fikih wudhu menggunakan elemen berbentuk persegi panjang yang sudutnya dimodifikasi menggunakan fitur sudut (*corner reconding*).

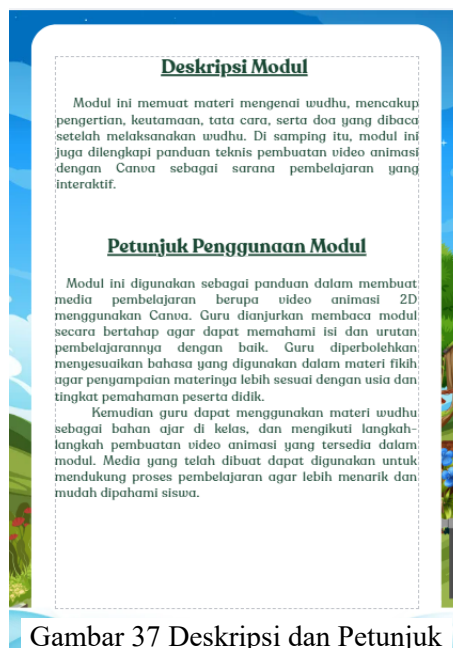


Gambar 35 Pencarian Elemen Persegi panjang



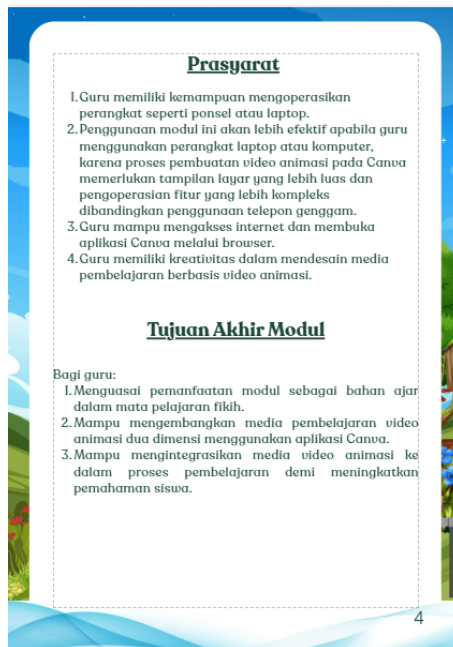
Gambar 36 Peta Konsep Modul

21. Halaman 3 digunakan untuk menuliskan deskripsi mengenai isi dan petunjuk penggunaan modul.



Gambar 37 Deskripsi dan Petunjuk Penggunaan Modul

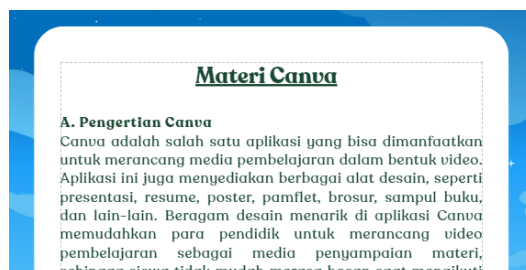
22. Halaman ke 4 dan 5 digunakan untuk menulis prasyarat dan tujuan akhir modul.



Gambar 38 Prasyarat dan Tujuan Akhir Modul

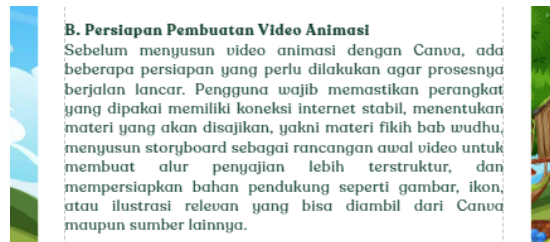
23. Susunan materi Canva di halaman enam sampai enam belas terbagi menjadi empat bagian pokok yaitu pengertian Canva, persiapan pembuatan video animasi, pengenalan alat-alat atau tools Canva untuk pengeditan, serta panduan pembuatan video animasi. Empat bagian materi tersebut diatur secara berurutan guna mempermudah pengguna memahami alur penggunaan Canva.

Masukkan materi pengertian Canva sebagai pengantar yang bertujuan memberikan pemahaman dasar bagi pengguna tentang fungsi dan manfaat aplikasi Canva dalam menciptakan media pembelajaran visual.








Gambar 39 Materi Pengertian Canva

24. Susun materi persiapan pembuatan video animasi, yang dimaksudkan untuk memberikan gambaran awal tentang persiapan-persiapan penting sebelum memulai proses produksi video, seperti menentukan konsep, menyusun naskah, dan memastikan penggunaan perangkat memiliki koneksi internet yang stabil.




Gambar 40 Materi Persiapan Pembuatan Video Animasi

25. Tambahkan materi pengenalan alat-alat Canva yang umum dipakai dalam pengeditan video animasi. Penyajian materi ini bertujuan membekali pengguna dengan pemahaman fungsi dasar masing-masing fitur, sehingga memudahkan pengoperasian aplikasi Canva selama proses pembuatan video.

 Elemen	Digunakan untuk menambahkan berbagai aset visual, seperti bentuk, ikon, karakter, garis, stiker, ilustrasi, frame, serta objek animasi
 Teks	Digunakan untuk menambahkan teks ke dalam desain
 Unggahan	Digunakan untuk mengunggah file dari perangkat, seperti karakter hasil AI, voice over, background, serta latar belakang khusus
 Proyek	Digunakan untuk menyimpan hasil desain dan menyelesaikan proyek sebelumnya, seperti menyimpan progres video dan memudahkan revisi desain
 Aplikasi	Digunakan untuk menghubungkan Canva dengan fitur tambahan, seperti menghapus latar belakang, menambahkan akit AI, efek visual, serta konversi teks ke gambar (text to image)

Tabel 2 Tools Canva Bagian Depan Kiri Papan Desain

2. Tools Canva Bagian Atas Papan Desain:

Tools	Fungsi
	Digunakan untuk kembali ke halaman utama Canva

Gambar 41 Materi Tools Canva

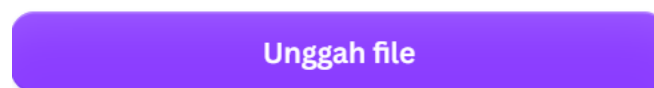
26. Halaman 10 adalah penyusunan panduan pembuatan video animasi yang dilengkapi tangkapan layar (screenshot) pada setiap tahapan melalui fitur unggahan media di Canva.

a. Proses tersebut dilakukan dengan memilih menu unggahan,



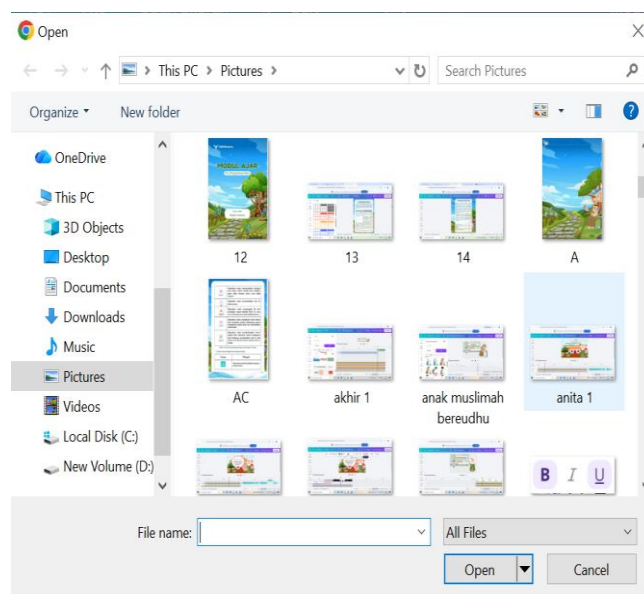
Gambar 42 Menu Unggahan Canva

b. klik unggah file



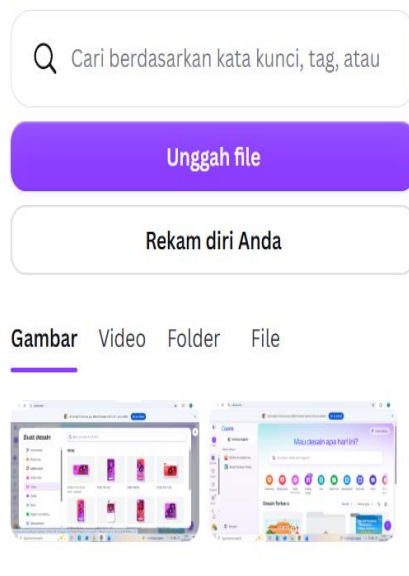
Gambar 43 Tahap I Unggah Gambar

c. pilih gambar tangkapan layar yang telah disimpan pada perangkat

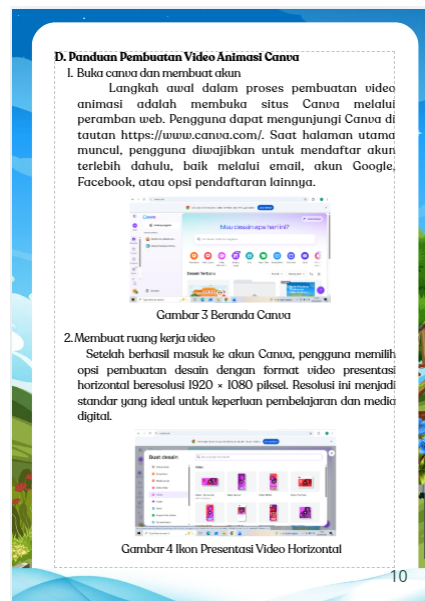


Gambar 44 Tahap II Unggah Gambar

d. Tempatkan gambar yang berhasil diunggah kedalam lembar kerja modul.

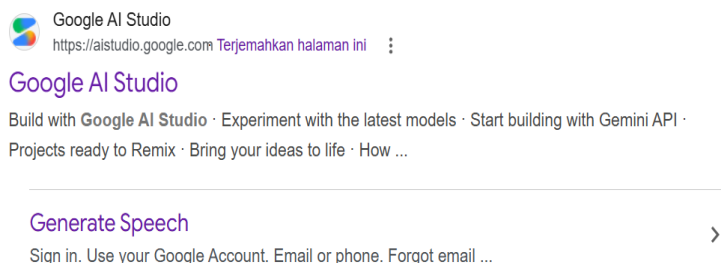


Gambar 45 Tahap III Unggah Gambar



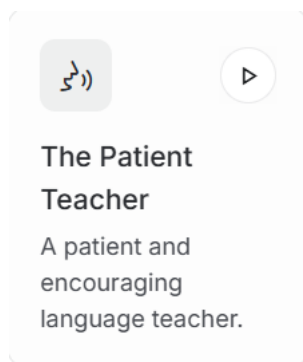
Gambar 46 Tahap IV Unggah Gambar

27. Bagian materi panduan pembuatan video animasi dilengkapi dengan *voice over* yang memuat penjelasan setiap langkah pembuatan video animasi Canva. *Voice over* tersebut dapat diakses melalui tautan link maupun barcode yang dicantumkan dalam modul. *Voice over* ini disusun untuk meningkatkan daya tarik modul serta memudahkan pengguna dalam mengikuti tahapan pembuatan video animasi secara berurutan dan mandiri.
- a. Voice Over dibuat melalui aplikasi Google AI Studio yang diakses melalui peramban web, Ketik Google AI Studio pada peramban web, dan pilih “*Generate Speech*”



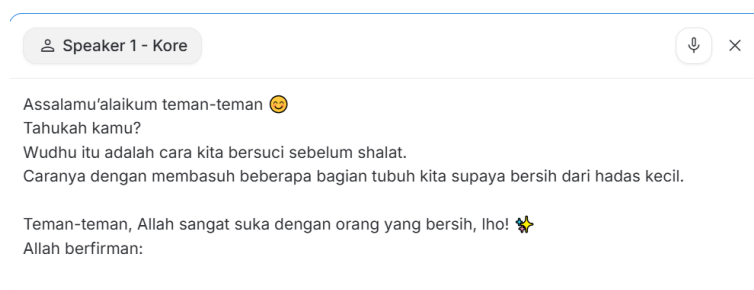
Gambar 47 Tampilan Web Google AI Studio

- b. Pilih “*The Patient Teacher*” pada halaman menu



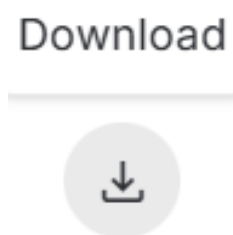
Gambar 48 Menu The Patient Teacher

c. Masukkan materi yang akan diubah menjadi audio



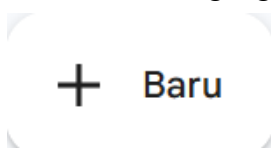
Gambar 49 Proses Input Materi Menjadi Audio

d. Unduh materi yang telah diubah menjadi audio melalui menu “Download”



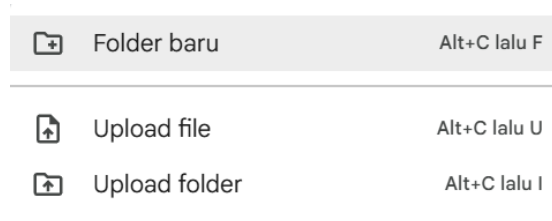
Gambar 50 Menu Download Google AI Studio

e. Dari file download tersebut, input ke dalam google drive untuk mendapatkan link akses. Buka google drive dan pilih ikon + (Baru)

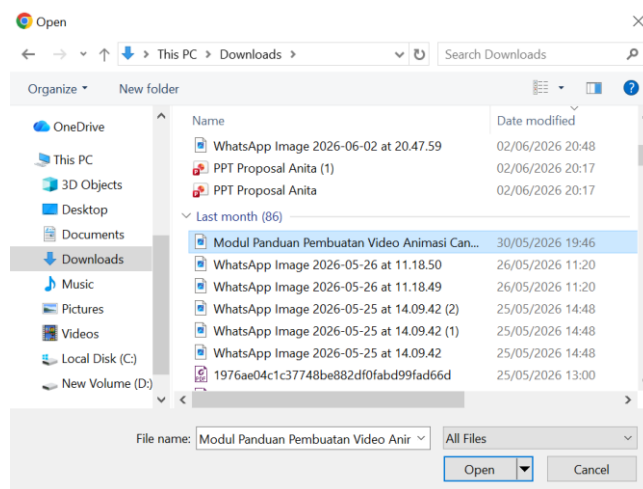


Gambar 51 Proses Input File ke Google Drive

- f. Pilih Upload File dan masukkan materi yang akan di upload ke dalam Google Drive

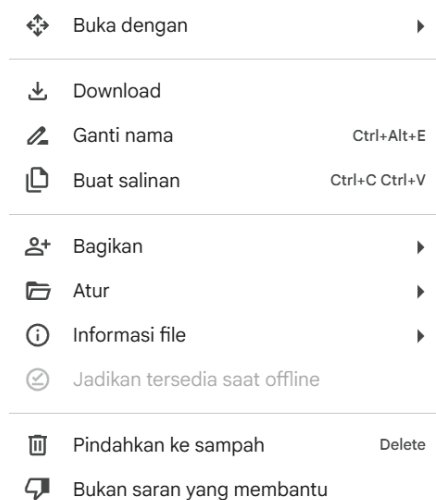


Gambar 52 Menu Upload File pada Google Drive

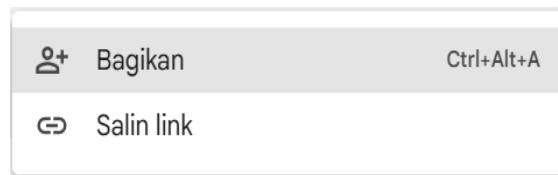


Gambar 53 Proses Input File ke Google Drive

- g. Setelah file yang dipilih masuk ke dalam Google Drive, pilih titik tiga di halaman kiri Google Drive, klik bagikan dan salin link yang muncul

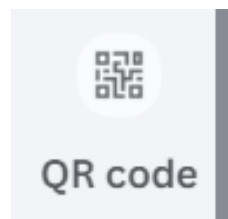


Gambar 54 Menu Bagikan pada Google Drive



Gambar 55 Proses Salin Link pada Google Drive

- h. Setelah link disalin, buka menu canva dibagian kiri bawah dan pilih QR code



Gambar 56 Menu QR code Pada Canva

- i. Masukkan link yang sudah disalin, dan pilih “Buat Kode”

 A screenshot of the Canva QR code creation interface. At the top, it says 'QR code' with a thumbs up icon, a thumbs down icon, and a three-dot menu icon. Below this is a paragraph of text: 'Tambahkan URL dan kami akan membuat QR code untuk ditambahkan ke desain Anda. Orang-orang dapat memindai QR code untuk membuka URL'. Underneath is a section labeled 'URL' with a text input field containing the URL 'zAOnN-z3fp9iZ_xeg-c7B/view?usp=drivesdk'. Below the input field is a dropdown menu labeled 'Sesuaikan' with a downward arrow. At the bottom is a large purple button with the text 'Buat kode'.

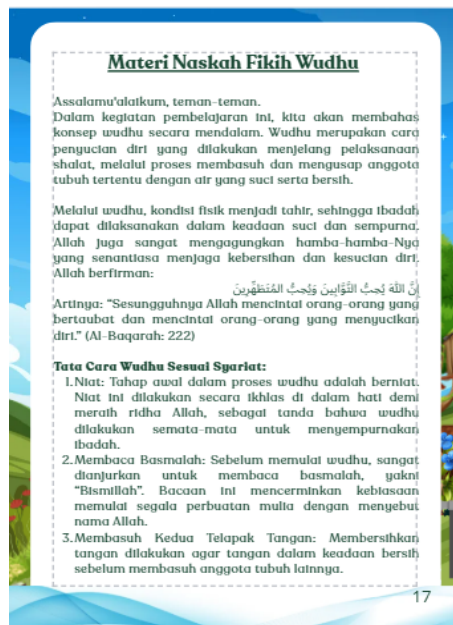
Gambar 57 Proses Input Link ke QR Code

- a. QR code yang diproses akan masuk secara otomatis ke dalam lembar kerja modul yang sedang dibuat



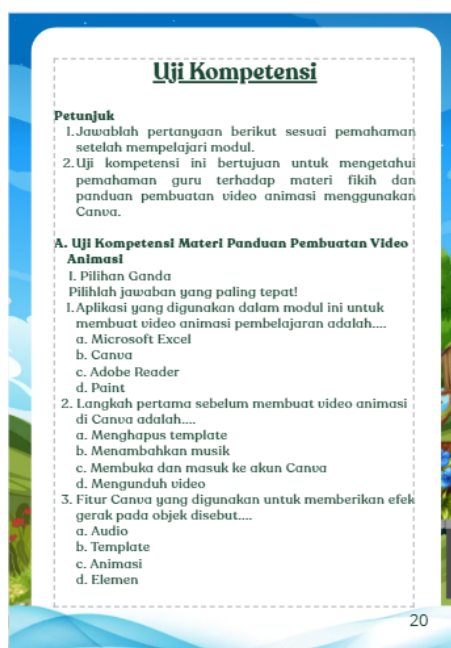
Gambar 58 Tampilan Akses QR Code Panduan Pembuatan Video Animasi

28. Halaman tujuh belas sampai sembilan belas diisi untuk materi naskah fikih wudhu. Materi wudhu yang telah dirancang pada tahap sebelumnya, kemudian dikembangkan menjadi bentuk penyajian yang lebih konkret dalam modul. Materi disajikan secara berurutan, mencakup pengertian, dalil, tata cara wudhu, serta doa setelah wudhu.



Gambar 59 Materi Fikih Dalam Modul

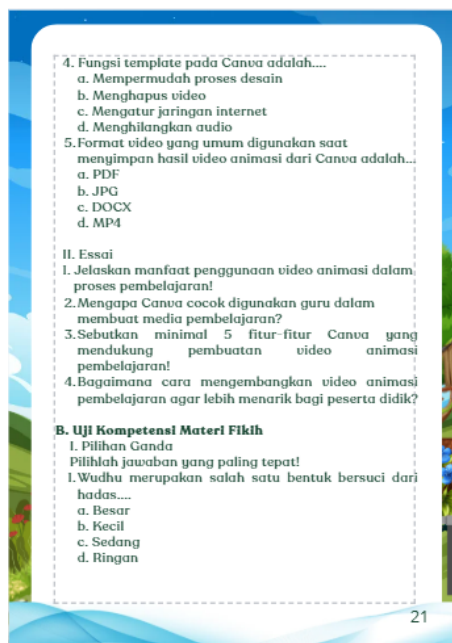
29. Halaman dua puluh sampai dua tiga digunakan untuk uji kompetensi terkait materi panduan pembuatan video animasi dan materi fiqih wudhu. Uji kompetensi ini dirancang sebagai instrumen untuk mengukur tingkat pemahaman pengguna terhadap materi yang telah dipelajari dalam modul. Pada materi panduan pembuatan video animasi, uji kompetensi berfokus kepada pemahaman terhadap langkah-langkah pembuatan video animasi pembelajaran menggunakan aplikasi Canva. Soal-soal yang disusun disesuaikan dengan materi yang telah dipelajari sebelumnya agar dapat mengukur penguasaan materi pengguna.



Gambar 60 Uji Kompetensi Materi Panduan Pembuatan Video Animasi

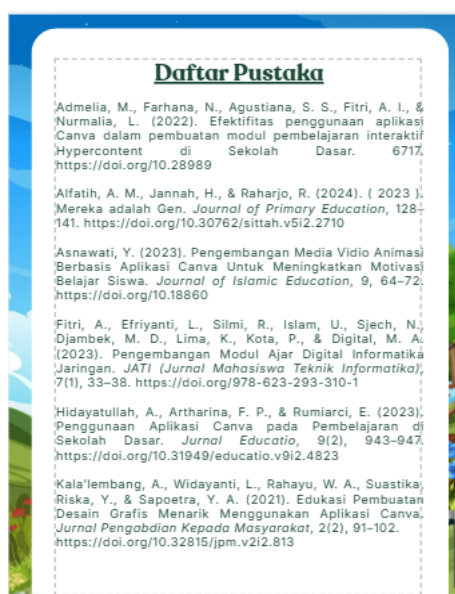
Bagian materi fiqih wudhu, uji kompetensi difokuskan pada pemahaman tata cara wudhu sesuai urutan dan ketentuan syariat Islam. Dengan adanya uji kompetensi ini, modul pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sumber materi dan panduan pembuatan media, tetapi juga sebagai sarana evaluasi bagi guru untuk mengukur

pemahaman serta kesiapan pengguna dalam memanfaatkan video animasi sebagai media pembelajaran fikih wudhu.



Gambar 61 Uji Kompetensi Materi Wudhu

30. Bagian penutup modul, peneliti menyusun halaman daftar pustaka yang berisi sumber-sumber rujukan utama untuk pengembangan materi. Daftar pustaka tersebut mencakup referensi-referensi yang dimanfaatkan dalam penyusunan isi modul.



Gambar 62 Daftar Pustaka Dalam Modul

31. Halaman terakhir yaitu cover modul bagian belakang mengikuti desain pada halaman pertama, namun peneliti memperkecil penggunaan latar belakang teks (*shape background*) pada bagian cover belakang modul guna menciptakan perbedaan visual antara cover dan halaman isi modul. Ukuran latar teks yang lebih kecil diterapkan agar tampilan cover belakang tetap proporsional dan tidak menyerupai desain halaman isi.

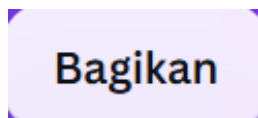


Gambar 63 Cover Belakang
(Gambaran Umum Modul)

Desain sampul belakang modul mencakup gambaran umum tentang isi modul. Bagian ini berisi ringkasan singkat mengenai materi yang dibahas, yakni pembelajaran fikih wudhu dan panduan membuat video animasi dengan aplikasi Canva. Penyusunan gambaran umum modul menggunakan bahasa yang padat serta jelas, yang bertujuan memberikan informasi pendahuluan kepada pembaca tentang isi serta manfaat modul sebelum dipakai. Bagian ini juga berperan menarik perhatian pembaca dan memberikan gambaran mengenai hubungan

antara materi fikih dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis video animasi yang ada dalam modul.

32. Proses pengunduhan modul dilakukan melalui menu Bagikan (Share) pada bagian kanan atas lembar kerja Canva



Gambar 64 Menu Bagikan Pada Canva

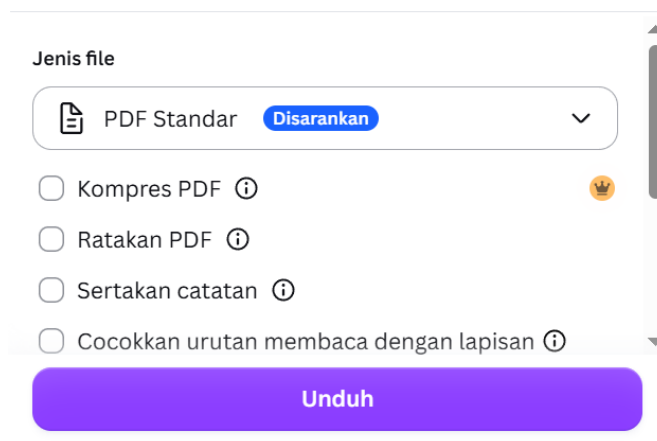
- a. kemudian memilih opsi Unduh (*Download*)



Unduh

Gambar 65 Proses Unduh Modul

- b. Tentukan format PDF dan pilih Unduh. setelah proses selesai, file modul otomatis tersimpan pada perangkat.

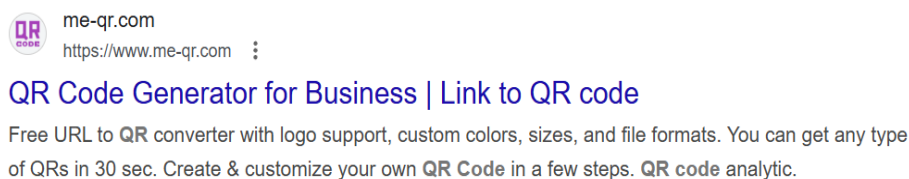


Gambar 66 Menentukan Format PDF Modul Modul

33. Setelah seluruh proses pengembangan dan penyusunan modul selesai dilakukan, peneliti membuat QR code yang terhubung dengan file modul dalam format PDF. QR code tersebut kemudian dicantumkan dalam naskah skripsi sebagai akses terhadap hasil akhir produk yang telah dikembangkan.

Penyediaan QR code bertujuan untuk mempermudah pembaca maupun pihak terkait dalam mengakses dan meninjau modul secara digital tanpa harus membuka file secara terpisah.

- a. QR code dibuat dengan aplikasi “*Link to QR code*” yang diakses melalui peramban web. Ketik “*Link to QR code*” dan pilih “*QR code Generator For Bussines*”



Gambar 67 Tampilan Web Link to QR Code

- b. Masukkan link, tentukan nama QR code, dan kategori konten. Setelah itu klik “*Customize & Download QR*”. QR code akan otomatis tersimpan dalam perangkat

The screenshot shows the form for generating a QR code. It includes a text input field for the link, a checkbox for 'Static QR Code', a text input field for the QR name, and a dropdown menu for the content category. At the bottom, there are two buttons: 'Customize & Download QR' and 'Try Pro Version*'. A note at the bottom right states '*All QR Codes Ads-free'.

Gambar 68 Proses Unduh QR Code Modul



Gambar 69 QR Code Akses Modul PDF

Modul panduan pembuatan video animasi berbasis Canva telah melalui proses pengembangan. Berdasarkan hasil tersebut, modul ini berhasil memenuhi sebagian besar karakteristik yang dikemukakan oleh Famulaqih dan Lukman, yaitu *self-instructional*, *self-contained*, *adaptive*, *user-friendly* dan *stand alone*. Pertama, karakteristik *self-instructional* tercapai karena modul dilengkapi dengan petunjuk penggunaan, uraian langkah-langkah pembuatan video animasi, serta ilustrasi yang mendukung pengguna dalam memahami materi secara mandiri tanpa bergantung sepenuhnya pada bantuan pihak lain. Dengan demikian, modul ini dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar mandiri bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva.

Kedua, karakteristik *self-contained* tercapai karena seluruh komponen yang diperlukan dalam proses pembuatan video animasi berbasis Canva disajikan secara lengkap dalam satu kesatuan modul, mulai dari pengenalan aplikasi hingga praktik penyusunan video pembelajaran. Kelengkapan materi tersebut memungkinkan pengguna memperoleh informasi yang dibutuhkan tanpa harus mencari sumber utama lainnya.

Ketiga, karakteristik *adaptive* tercapai karena memanfaatkan Canva sebagai platform digital yang relevan dengan perkembangan teknologi pembelajaran modern, sehingga pengguna juga dapat menyesuaikan desain video dengan kebutuhan materi yang berbeda. Keempat, karakteristik *user friendly* tercapai karena tingginya hasil validasi media terutama pada aspek keterbacaan, sehingga bahasa yang digunakan mudah dipahami, petunjuk penggunaan jelas, serta tata letak modul memudahkan pengguna mengikuti setiap tahapan pembuatan video animasi.

Kelima, karakteristik *stand-alone* belum sepenuhnya tercapai karena meskipun seluruh panduan telah dikemas dalam satu modul, pengguna masih memerlukan aplikasi Canva sebagai media untuk mengembangkan video animasi. Dengan demikian, draf modul yang telah dikembangkan oleh peneliti memenuhi kriteria modul pembelajaran yang baik sehingga

dapat dijadikan panduan bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi.

Sejalan dengan hasil diatas, proses pengembangan modul dalam penelitian ini tidak hanya didasarkan pada tahapan pengembangan produk, tetapi juga didasarkan pada kebutuhan nyata yang ditemukan di lapangan. Produk yang dihasilkan merupakan bentuk solusi terhadap kebutuhan siswa akan media pembelajaran visual dan kebutuhan guru akan panduan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.

D. Validasi Ahli dan Revisi

Sebagai tindak lanjut dari pengembangan modul yang telah dikembangkan, langkah selanjutnya adalah melakukan tahap validasi dan revisi. Produk draf modul divalidasi oleh dosen Pendidikan Bahasa Arab Ustadz Dr. Syaiful Anam, S.KH., M.Pd., M.Pd.I. Ustadz tersebut dipilih sebagai validator media karena memiliki kompetensi dan pengalaman di bidang teknologi pendidikan, dibuktikan dengan pengalaman mengajar sejak tahun 2018 di STITMA di bidang teknologi pendidikan, sertifikasi dosen profesional bidang teknologi pendidikan, publikasi berbagai buku dan karya ilmiah terkait teknologi pendidikan, serta pengalaman melakukan penelitian pengembangan (R&D) pada produk modul pembelajaran. Sedangkan materi fikih wudhu divalidasi oleh dosen Pendidikan Agama Islam Ustadz Dr. Agustiar Lc., M.H. Penentuan kedua ahli validator tersebut didasarkan pada kemampuan yang berkaitan dengan pemahaman materi yang dikuasai oleh masing-masing dosen. Berikut adalah hasil dari uji Validasi ahli Media dan Validasi ahli Materi:

1. Hasil Validasi Ahli Media

Penilaian ahli media dilakukan melalui angket berdasarkan empat aspek, yaitu tampilan modul, tingkat keterbacaan, kejelasan panduan ilustrasi, dan kelayakan desain modul pembelajaran. Hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Table 3 Hasil Uji Validasi Media

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Item	Skor Maksimal	Skor Perolehan	Presentase	Keterangan
1.	Tampilan Modul	3	15	14	93,3%	Sangat layak
2.	Tingkat Keterbacaan	3	15	15	100%	Sangat layak
3.	Kejelasan Panduan Ilustrasi	3	15	13	86,6%	Sangat layak
4.	Kelayakan Desain Modul Pembelajaran	3	15	15	100%	Sangat layak
Total		12	60	57	95%	Sangat layak

Berdasarkan hasil validasi ahli media, diperoleh skor total 57 dari skor maksimal 60, dengan persentase 95%. Hasil ini menunjukkan bahwa modul panduan pembuatan video animasi berbasis Canva termasuk dalam kategori “Sangat Layak”.

Persentase pada aspek tampilan modul mencapai 93,3%; aspek tingkat keterbacaan 100%; aspek kejelasan panduan ilustrasi 86,6%; serta aspek kelayakan desain modul pembelajaran 100%. Dengan demikian, modul dinyatakan layak digunakan dengan revisi kecil sesuai saran validator, yaitu halaman dari cover sampai daftar isi menggunakan abjad romawi diikuti dengan angka, pada voice over pembuatan video animasi sebaiknya dilengkapi dengan gambar tutorial pembuatan video animasi agar visualisasi lebih jelas dan penyampaian materi melalui voice over sebaiknya tidak terlalu cepat agar mudah difahami pengguna.

Berdasarkan masukan dari validator, modul telah direvisi dalam beberapa aspek, meliputi penyempurnaan penomoran halaman di bagian pembuka modul dengan menggunakan angka romawi, penambahan narasi suara (*voice over*) yang dilengkapi tutorial bergambar pada panduan pembuatan video animasi, dan pengurangan kecepatan penyampaian narasi suara agar penjelasan menjadi lebih jelas dan mudah dipahami oleh guru sebagai pengguna modul.

Penelitian ini menghasilkan temuan yang selaras dengan penelitian Malahayati yang memperoleh tingkat validitas media sangat tinggi pada pengembangan media berbasis Canva. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa Canva memiliki potensi yang besar sebagai sarana pengembangan produk pembelajaran digital yang layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

2. Hasil Validasi Ahli Materi

Penilaian ahli materi dilakukan melalui angket berdasarkan tiga aspek, yaitu aspek isi, bahasan dan penyajian. Hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Table 4 Hasil Uji Validasi Materi

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Item	Skor Maksimal	Skor Perolehan	Presentase	Keterangan
1.	Isi	5	25	20	80%	Layak
2.	Bahasa	4	20	16	80%	Layak
3.	Penyajian	3	15	12	80%	Layak
Total		12	60	48	80%	Layak

Semua aspek pada validasi materi diperoleh presentase sebesar 80%. Dengan demikian, modul dinyatakan layak digunakan tanpa revisi. Berdasarkan hasil tersebut, diperoleh skor total sebesar 48 dari skor maksimal 60 dengan persentase sebesar 80%. Hasil tersebut

menunjukkan bahwa modul pembelajaran Fikih materi wudhu termasuk dalam kategori “Layak” dengan revisi sedikit atau minor.

Presentase kelayakan menunjukkan bahwa isi materi dalam modul telah memenuhi standar yang ditetapkan untuk dapat digunakan sebagai pedoman pembelajaran. Penyajian materi tidak hanya terbatas pada panduan penggunaan Canva, melainkan juga mencakup materi fikih mengenai tata cara wudhu yang menjadi acuan dalam penyusunan video animasi. Dengan demikian, modul ini memiliki fungsi ganda yaitu sebagai panduan teknis sekaligus memastikan bahwa konten yang dikembangkan tetap mengacu pada materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa modul panduan pembuatan video animasi berbasis Canva telah memenuhi standar kelayakan yang ditetapkan, baik dari aspek desain maupun kelengkapan isi materi. Tingkat kelayakan yang tinggi menunjukkan bahwa modul yang dikembangkan berhasil menjawab kesenjangan yang muncul pada tahap analisis masalah. Dengan demikian, pengembangan produk yang didasarkan pada kebutuhan pengguna telah menghasilkan sebuah produk yang layak untuk diimplementasikan.

