YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN: 2808-2346
e-ISSN: 2808-1854

Terindeks: SINTA 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v6i4.11291

KONSEPTUALISASI VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK PADA MATERI PERILAKU TERPUJI MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA

Conceptualization of an Animated Learning Video for Akidah Akhlak on the Topic of Commendable Behavior Using the Canva Application

Khansa Qadisiyya & Nurmawati
IAIN Langsa
qadisiyyakhansa@gmail.com; nurmawati@iainlangsa.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Jun 1, 2026	Jun 28, 2026	Jul 11, 2026	Jul 16, 2026

Abstract

Although the use of the Canva application as a learning medium has been widely studied, research specifically examining the conceptual design of animated learning videos for *Akidah Akhlak* on the topic of Praiseworthy Conduct remains relatively limited. This study aimed to analyse media needs and develop a conceptual design for an animated *Akidah Akhlak* learning video on the topic of Praiseworthy Conduct using the Canva application. This study employed a qualitative approach with a descriptive design and involved two teachers and two students selected using purposive sampling. Data were collected through interviews, observations, and documentation and were subsequently analysed using the interactive model of Miles, Huberman, and Saldaña, which comprises data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results showed that the learning media used had not fully met students' learning needs because they remained limited in presenting the material in an engaging, concrete, and interactive manner. Based on the needs analysis, the conceptual design of the animated video was developed around six main components:

Yasin Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

content on Praiseworthy Conduct, an engaging visual design, the use of simple language, contextual presentation of the material, a short video duration, and the use of the Canva application as a development medium. This study confirms that needs analysis is an important foundation for designing learning media that align with students' characteristics and learning objectives. These findings provide a conceptual contribution to the development of learning media for Islamic Religious Education and practical implications for teachers and researchers in developing animated videos based on user needs. Future research should develop the conceptual design into a learning media product and assess its validity, practicality, and effectiveness.
Keywords: *Akidah Akhlak*; Needs Analysis; Canva; Conceptual Design; Animated Video

Abstrak: Meskipun penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran telah banyak dikaji, penelitian yang secara khusus membahas desain konseptual video animasi pembelajaran Akidah Akhlak pada materi Perilaku Terpuji masih relatif terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan media dan menyusun desain konseptual video animasi pembelajaran Akidah Akhlak pada materi Perilaku Terpuji menggunakan aplikasi Canva. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif dan melibatkan dua guru serta dua peserta didik yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña yang mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan belajar peserta didik karena masih terbatas dalam menyajikan materi secara menarik, konkret, dan interaktif. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, desain konseptual video animasi disusun dalam enam komponen utama, yaitu muatan materi Perilaku Terpuji, desain visual yang menarik, penggunaan bahasa yang sederhana, penyajian materi secara kontekstual, durasi video yang singkat, dan pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pengembangan. Penelitian ini menegaskan bahwa analisis kebutuhan merupakan landasan penting dalam merancang media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran. Temuan ini memberikan kontribusi konseptual terhadap pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam serta implikasi praktis bagi guru dan peneliti dalam mengembangkan video animasi berbasis kebutuhan pengguna. Penelitian selanjutnya perlu mengembangkan desain konseptual tersebut menjadi produk media pembelajaran serta menguji validitas, kepraktisan, dan efektivitasnya.

Kata Kunci: Akidah Akhlak; Analisis Kebutuhan; Canva; Desain Konseptual; Video Animasi

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah memberikan dampak yang luas terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran merupakan salah satu cara untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital. Pemanfaatan teknologi digital tidak hanya dimanfaatkan sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga berkontribusi dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, komunikatif, dan

bermakna (Zahra et al., 2025). Oleh karena itu, pendidik dituntut memiliki kemampuan dalam memanfaatkan berbagai media pembelajaran bebas teknologi secara optimal agar proses pembelajaran menjadi efektif dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, terutama pada pembelajaran Akidah Akhlak, media pembelajaran memegang peranan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Mata pelajaran Akidah Akhlak tidak hanya bertujuan memberikan pengetahuan mengenai ajaran Islam, tetapi juga mengembangkan karakter dan akhlak mulia peserta didik (Damanik et al., 2025). Salah satu materi yang berperan terhadap pembinaan karakter adalah Perilaku Terpuji**,** karena materi ini mengajarkan nilai-nilai etika yang diharapkan tidak hanya dipahami, tetapi juga diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, penyampaian materi tersebut memerlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar peserta didik sekaligus membantu mereka memahami dan menginternalisasi nilai-nilai tersebut. (Frikas et al., 2024)

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi merupakan salah satu strategi yang penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran, terutama pada mata pelajaran Akidah Akhlak yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan keagamaan, tetapi juga pada pembentukan karakter peserta didik (Fauzi et al., 2024). Oleh karena itu, diperlukan medis pembelajaran yang mampu menyajijan materi secara lebih yang menarik, interaktif, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik sehinga proses penyampaian materi dapat berlangsung lebih efektif dan mendukung internalisasi nilai-nilai perilaku terpuji dalam kehidupan sehari-hari (Giawa, 2024). Argumentasi tersebut sejalan dengan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh Mayer (2002) yang menjelaskan bahwa peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih mendalam ketika materi yang disampikan melalui kombinasi kata dan gambar dibandingkan hanya menggunakan teks atau penjelasan secara verbal. Dengan demikian, penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran berpotensi meningkatkan pemahaman sekaligus mendorong keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

Argumen tersebut didukung oleh pada penelitian yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat menyesuaikan dengan gaya belajar siswa, mengubah konsep yang abstrak menjadi lebih nyata, serta meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran. (Fitria et al., 2025) Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang kreatif, seperti video interaktif maupun aplikasi digital, mampu memberikan pengalaman belajar yang

lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. (Trikesumawati et al., 2025) Urgensi tersebut sejalan dnegan hasil wawancara bersama guru mata pelajaran Akidah Akhlak yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang selama ini digunakan, seperti buku paket, PowerPoint (PPT), gambar, dan video pembelajaran, telah membantu proses pembelajaran. Namun, media tersebut belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan peserta didik karena masih terbatas pada media visual sederhana dan kurang interaktif. Guru juga mengungkapkan bahwa peserta didik lebih tertarik pada media pembelajaran berbasis teknologi digital dengan tampilan visual yang menarik. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan konseptualisasi video animasi pembelajaran Akidah Akhlak pada materi Perilaku Terpuji menggunakan aplikasi Canva yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik serta kebutuhan pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sebelum media pembelajaran dikembangkan, diperlukan analisis kebutuhan sebagai dasar dalam menyusun desain media yang sesuai dengan karakteristik materi maupun kebutuhan peserta didik.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa peningkatan kualitas pembelajaran dapat diwujudkan melalui pemanfaatan media pembelajaran yang dirancang sesuai dengan kebutuhan peserta didik sehingga materi dapat disajikan secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Penelitian yang dilakukan oleh Juhairiyah et al. (2025) menunjukkan bahwa pengembangan media interaktif berbasis Canva pada materi Akhlak terpuji dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa PGMI melalui penyampain materi yang lebih menarik dan interaktif. Selanjutnya, penelitian oleh Muhammad Fandi Ilyas & Faridi (2024) menemukan bahwa video animasi yang dikembangkan menggunakan aplikasi Canva pada mata pelajaran Akidah Akhlak memiliki tingkat praktikalitas yang sangat tinggi sehingga layak untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Selain itu, Slamet (2024) mengembangkan video animasi menggunakan aplikasi Canva pada materi Rukun Iman dan Rukun Islam. Hasil Penelitian tersebut menujukkan bahwa media yang dikembangkan mampu dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, mendorong kreativitas, serta meningkatkan daya tarik pembelajaran sehingga dapat menjadi salah satu alternatif media dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut masih cenderung berfokus pada pengembangan video animasi menggunakan aplikasi Canva serta pengujian kelayakan media , seperti validitas, praktikalitas, dan efektivitas penggunaan dalam pembelajaran. Sementara itu, kajian yang secara khusus membahas mengenai konseptualisasi video animasi pembelajaran Akidah Akhlak pada materi Perilaku Terpuji menggunakan aplikasi Canva masih terbatas. Dengan demikian, masih terdapat kesenjangan penelitian

dalam integrasi antara hasil analisis kebutuhan dan desain konseptual media pembelajaran yang mencakup prinsip-prinsip desain media pembelajaran, karakteristik video animasi, serta pemanfaatan fitur-fitur Canva secara sistematis dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Kesenjangan tersebut menjadi dasar bagi dilaksanakannya penelitian ini.

Berdasarkan hasil kajian terhadap penelitian-penelitian terdahulu, kebaruan penelitian ini terletak pada konseptualisasi video animasi pembelajaran Akidah Akhlak pada materi Perilaku Terpuji menggunakan aplikasi Canva yang disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru dan peserta didik. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang umumnya berfokus pada pengembangan video animasi serta pengujian validitas, praktikalitas, dan efektivitasnya, penelitian ini mengintegrasikan hasil analisis kebutuhan sebagai dasar dalam penyusunan konsep video animasi yang sesuai dengan karakteristik materi Perilaku Terpuji pada pembelajaran Akidah Akhlak. Penelitian ini menggunakan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh Richard E. Mayer sebagai landasan teoretis dalam penyusunan konsep media pembelajaran. Teori tersebut menjelaskan bahwa efektivitas proses pembelajaran dapat meningkat ketika infromasi yang disampaikan melalui multimedia yang mengombinasikan unsur verbal dan visual (Mayer, 2002). Selain itu, penelitian ini juga mengacu pada konsep media pembelajaran dan analisis kebutuhan. Konsep media pembelajaran digunakan sebagai dasar dalam merancang media sebagai sarana dalam menyampaikan materi, sedangkan konsep analisis kebutuhan digunakan untuk mengindetifikasi kebutuhan guru dan peserta didik. (Annisa Oktianah et al., 2025) Kedua konsep tersebut menjadi landasan dalam konseptualisasi video animasi pembelajaran Akidah Akhlak pada materi Perilaku Terpuji menggunakan aplikasi Canva.

Berdasarkan uraian latar belakang, hasil analisis kebutuhan, serta kesenjangan penelitian yang telah diidentifikasi, penelitian ini berfokus pada konseptualisasi video animasi pembelajaran Akidah Akhlak pada materi Perilaku Terpuji menggunakan aplikasi Canva. Penelitian ini bertujuan menganalisis kebutuhan guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran, serta desain konseptual video animasi pembelajaran menggunakan aplikasi Canva yang sesuai dengan karakteristik materi Perilaku Terpuji dan kebutuhan pembelajaran Akidah Akhlak.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Sugiyono (2022) penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengkaji objek pada kondisi alamiah, dengan peneliti sebagai instrument utama. Pengumpulan data dilakukan melalui Teknik triangulasi data, analisis data bersifat induktif, serta hasil penelitian menekankan pada pemaknaan dibandingkan generalisasi. Metode ini dipilih karena sejalan dengan fokus penelitian, yaitu menganalisis kebutuhan guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran serta mengonseptualisasikan video animasi pembelajaran Akidah Akhlak pada materi Perilaku Terpuji menggunakan aplikasi Canva. Karakteristik utama penelitian ini terletak pada upaya memperoleh pemahaman secara mendalam mengenai kebutuhan media pembelajaran berdasarkan kondisi nyata di lapangan melalui observasi dan wawancara dan dokumentasi. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei 2026 sebagai bagian dari proses analisis kebutuhan guru dan peserta didik sebagai dasar dalam penyusunan desain konseptual video animasi pembelajaran Akidah Akhlak pada materi Perilaku Terpuji menggunakan aplikasi Canva.

Penelitian ini dirancang melalui dua tahapan utama yang disesuaikan dengan fokus penelitian. Tahap pertama dilakukan analisis kebutuhan media pembelajaran melalui kegiatan observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap guru serta peserta didik guna mengidentifikasi kebutuhan, permasalahan, serta karakteristik media pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran. Data yang diperoleh , kemudian dianalisis menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. (Miles et al., 1994). Tahap kedua dilakukan dengan menyusun konseptualisasi video animasi pembelajaran menggunakan aplikasi Canva berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah diperoleh. Konseptualisasi tersebut disusun dengan mengacu pada teori media pembelajaran, *Cognitive Theory of Multimedia Learning,* karakteristik video animasi, serta penggunaan fitur-fitur Canva untuk menghasilkan konsep video animasi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi Perilaku Terpuji dan kebutuhan pembelajaran Akidah Akhlak.

Informan dalam penelitian ini terdiri atas empat orang, yaitu dua guru yang mengampu pembelajaran Akidah Akhlak dan dua orang peserta didik. Guru dipilih karena memiliki pengalaman langsung dalam melaksanakan pembelajaran Akidah Akhlak serta menggunakan media pembelajaran di kelas, sedangkan peserta didik dipilih karena berperan

aktif dalam mengikuti proses pembelajaran Akidah Akhlak sehingga memberikan informasi mengenai pengalaman mereka selama mengikuti pembelajaran serta kebutuhan terhadap media pembelajaran. Pemilihan informan dilakukan dengan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan informan berdasarkan kriteria atau pertimbangan tertentu yang disesuaikan dengan tujuan penelitian (Lenaini, 2021). Teknik ini karena para informan dinilai mampu memberikan informasi yang relevan mengenai kebutuhan media pembelajaran sebagai dasar dalam konseptualisasi video animasi pembelajaran Akidah Akhlak pada materi Perilaku Terpuji menggunakan aplikasi Canva. Keempat informan tersebut dipilih sebagai informan utama untuk memperoleh informasi secara mendalam mengenai kebutuhan media pembelajaran. Pemilihan tersebut tidak dimaksudkan untuk menggambarkan kondisi seluruh peserta didik, melainkan untuk memperoleh data yang relevan dengan fokus penelitian.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Lembar observasi digunakan untuk mengamati secara langsung pelaksanaan pembelajaran serta penggunaan media pembelajaran di dalam kelas. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan media pembelajaran, media yang selama ini digunakan, serta kendala yang dihadapi saat proses pembelajaran. Data hasil wawancara digunakan sebagai dasar dalam menyusun konseptualisasi video animasi pembelajaran Akidah Akhlak pada materi Perilaku Terpuji menggunakan aplikasi Canva. Sementara itu, dokumentasi digunakan sebagai data penelitian yang meliputi foto kegiatan, perangkat pembelajaran, serta dokumen lain yang mendukung hasil penelitian (Khoirunnisa, 2024). Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa tahapan sistematis ,tahap pertama dilakukan melalui observasi terhadap proses pembelajaran Akidah Akhlak untuk memperoleh gambaran mengenai penggunaan media pembelajaran di kelas, tahap kedua melakukan wawancara kepada dua guru yang mengampu pembelajaran Akidah Akhlak dan dua peserta didik untuk menggali informasi terkait kebutuhan media pembelajaran. Selanjutnya, dokumentasi digunakan untuk melengkapi dan memperkuat temuan yang diperoleh melalui observasi dan wawancara. Keabsahan data dianalisis menggunakan teknik triangulasi sumber, yaitu membandingkan informasi yang sudah didapatkan dari guru, peserta didik, hasil observasi, serta hasil wawancara sehingga data yang dihasilkan memiliki tingkat kredibilitas yang lebih tinggi (Creswell, 2013).

Data dalam penelitian ini dianalisis menggunakan model analisis interaktif yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles et al., 1994). Tahap reduksi data dilakukan dengan memilih dan menyederhanakan data hasil wawancara,

observasi, serta dokumentasi yang sesuai dengan kebutuhan media pembelajaran. Selanjutnya, data disusun secara sistematis dalam bentuk uraian deskriptif agar memudahkan peneliti dalam menganalisis temuan penelitian. Tahap akhir dilakukan dengan menarik kesimpulan berdasarkan hasil analisis data untuk memperoleh gambaran mengenai kebutuhan guru dan peserta didik sebagai dasar dalam konseptualisasi video animasi pembelajaran Akidah Akhlak pada materi Perilaku Terpuji menggunakan aplikasi Canva. Hasil analisis kebutuhan tersebut selanjutnya diinterpretasikan untuk menyusun desain konseptual video animasi pembelajaran yang mencakup komponen materi, desain visual, bahasa, penyajian materi secara kontekstual, durasi video, dan pemanfaatan aplikasi Canva.

HASIL

Hasil penelitian ini diperoleh melalui proses observasi, wawancara, dan dokumentasi yang melibatkan dua guru dan dua peserta didik. Berdasarkan hasil analisis data, penelitian ini mengidentifikasi dua temuan, yaitu (1) analisis kebutuhan video animasi dalam pembelajaran Akidah Akhlak pada materi Perilaku Terpuji dan (2) desain konseptual video animasi pembelajaran Akidah Akhlak pada materi Perilaku Terpuji menggunakan aplikasi Canva. Kedua temuan tersebut disajikan secara sistematis berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh selama penelitian berlangsung.

Analisis Kebutuhan Video Animasi Pembelajaran Akidah Akhlak pada Materi Perilaku Terpuji

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang telah dilakukan , diperoleh beberapa temuan terkait kebutuhan video animasi pembelajaran Akidah Akhlak pada materi Perilaku Terpuji. Sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 1, temuan tersebut mencakup penggunaan media pembelajaran yang selama ini digunakan, kendala yang dihadapi guru, kebutuhan guru terhadap media pembelajaran, serta kebutuhan peserta didik terhadap media video animasi pembelajaran.

Tabel 1. Hasil Analisis Kebutuhan Video Animasi Berdasarkan Wawancara Guru

Aspek	Temuan
Media pembelajaran yang digunakan	Guru menggunakan buku paket, gambar, PowerPoint, dan video pembelajaran.
Kendala penggunaan media	Media yang digunakan belum sepenuhnya interaktif, selain itu terdapat kendala berupa keterbatasan waktu dalam persiapan media, jaringan internet, serta terbatasnya alokasi waktu pembelajaran.

Aspek	Temuan
Kebutuhan media	Guru menyatakan perlunya media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mampu membantu peserta didik memahami materi Perilaku Terpuji secara lebih konkret.
Karakteristik video animasi	Video animasi yang diharapkan menggunakan bahasa yang sederhana, visual yang menarik, dan berdurasi singkat sesuai karakteristik peserta didik.

Berdasarkan Tabel 1, guru telah memanfaatkan berbagai media pembelajaran, baik media cetak dan media digital sederhana dalam proses pembelajaran, seperti buku paket, gambar, *PowerPoint,* dan video pembelajaran. Meskipun demikian, media yang digunakan belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan pembelajaran karena masih kurang interaktif dan terkendala oleh keterbatasan waktu persiapan media, jaringan internet, serta terbatasnya alokasi waktu pembelajaran. Salah satu guru menyatakan bahwa

"Media yang digunakan saat ini sudah membantu dalam proses pembelajaran materi Perilaku Terpuji, tetapi belum sepenuhnya memenuhi seluruh kebutuhan pembelajaran. Beberapa media masih memiliki keterbatasan dalam menyajikan materi secara lebih mendalam dan menarik, sehingga diperlukan media yang lebih inovatif'." ***(G1)***

Guru lainnya juga mengungkapkan bahwa:

" Media yang tersedia cukup membantu dalam pembelajaran, tetapi belum mencukupi secara maksimal sehingga diperlukan media yang lebih bervariasi dan menarik bagi peserta didik." ***(G2)***

Berdasarkan pernyataan kedua informan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang digunakan saat ini belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan pembelajaran. Guru memerlukan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan dapat menyampaikan materi secara lebih nyata. Guru juga mengharapkan video animasi yang menggunakan bahasa sederhana, visual yang menarik, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Tabel 2. Hasil Analisis Kebutuhan Video Animasi Berdasarkan Wawancara Peserta Didik

Aspek	Temuan
Media pembelajaran yang digunakan	Buku paket, papan tulis, gambar, dan sesekali video pembelajaran.
Kendala penggunaan media	Pembelajaran kurang menarik jika hanya menggunakan buku dan gambar sehingga peserta didik mudah bosan dan kurang memahami materi.
Kebutuhan media	Peserta didik menginginkan video animasi pembelajaran agar pembelajaran lebih menarik dan materi mudah dipahami.
Karakteristik video animasi	Menggunakan visual bergerak yang menarik, cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari (kontekstual), serta bahasa yang sederhana dan mudah dipahami.

Berdasarkan Tabel 2, peserta didik mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Akidah Akhlak masih didominasi oleh buku paket, papan tulis, gambar, dan sesekali video pembelajaran. Meskipun media tersebut membantu proses pembelajaran, peserta didik merasa bahwa penggunaan buku dan gambar saja belum mampu membantu mereka memahami materi secara optimal sehingga pembelajaran terkadang terasa kurang menarik. Salah satu peserta didik mengungkapkan bahwa:

"Kalau belajar hanya menggunakan buku dan gambar, saya masih kurang paham. Kalau ada video animasi pasti lebih mudah dipahami." ***(P1)***

Peserta didik lainnya juga mengungkapkan bahwa:

"saya lebih senang belajar menggunakan video animasi karena lebih seru dan tidak membosankan." ***(P2)***

Berdasarkan pernyataan kedua informan tersebut, dapat diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan saat ini belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan belajar peserta didik secara optimal . Peserta didik mengharapkan video animasi pembelajaran yang mampu menyajikan materi dengan tampilan yang lebih menarik, mudah dipahami, serta tidak membosankan. Selain itu, peserta didik menginginkan video animasi yang menggunakan bahasa sederhana, visual bergerak yang menarik, serta menyjikan cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari sehingga membantu dalam memahami materi Perilaku Terpuji dalam pembelajaran Akidah Akhlak.

Berdasarkan hasil wawancara guru dan peserta didik, diperoleh informasi bahwa keduanya memiliki kebutuhan yang sama terhadap media pembelajaran Akidah Akhlak yang lebih menarik, interaktif, mudah dipahami, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik di jenjang pendidikan dasar. Guru menginginkan media yang dapat membantu menyampaikan materi secara lebih konkret serta mudah diterapkan dalam proses pembelajaran, sedangkan peserta didik menginginkan video animasi yang menggunakan bahasa yang sederhana, visual bergerak yang menarik, serta cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Temuan tersebut menjadi dasar dalam penyusunan desain konseptual video animasi pembelajaran Akidah Akhlak pada materi Perilaku Terpuji menggunakan aplikasi Canva.

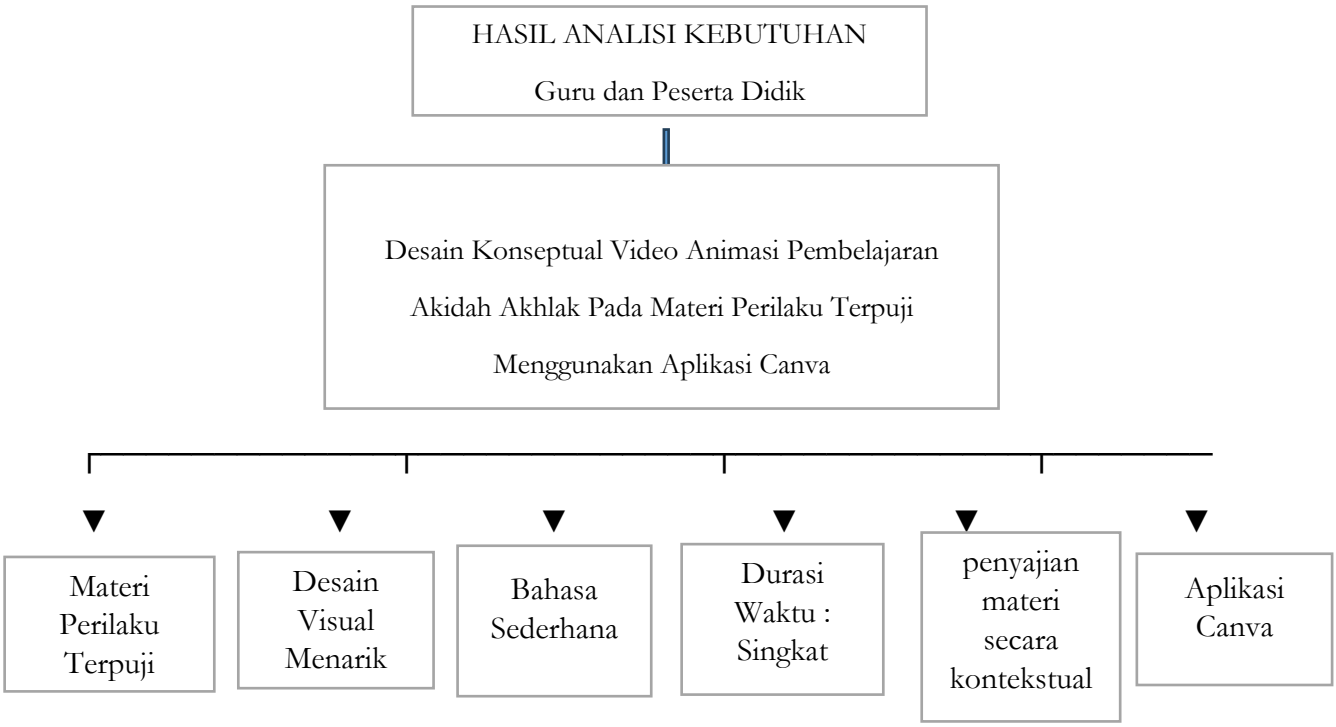
Meskipun guru dan peserta didik sama-sama mengharapkan penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran, hasil penelitian menunjukkan terdapat beberapa kendala yang perlu diperhatikan. Guru mengungkapkan adanya keterbatasan dalam mempersiapkan

media, kendala jaringan internet, serta kurangnya alokasi waktu dalam pembelajaran. Di sisi lain, peserta didik masih menghadapi kesulitan dalam memahami materi ketika pembelajaran lebih sering menggunakan buku paket dan gambar. Temuan tersebut menunjukkan bahwa kebutuhan terhadap video animasi pembelajaran bukan hanya didasarkan pada aspek inovasi media, melainkan juga sebagai upaya untuk mengatasi keterbatasan media pembelajaran yang selama ini digunakan.

Desain Konseptual Video Animasi Pembelajaran Akidah Akhlak pada Materi Perilaku Terpuji Menggunakan Aplikasi Canva

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru dan peserta didik, diperoleh desain konseptual video animasi pembelajaran Akidah Akhlak pada materi Perilaku Terpuji menggunakan aplikasi Canva. Desain konseptual ini disusun berdasarkan kebutuhan guru dan peserta didik, karakteristik peserta didik, karakteristik materi, serta tujuan pembelajaran sehingga menghasilkan rancangan video animasi yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Akidah Akhlak. Berdasarkan hasil analisis, guru dan peserta didik sama-sama mengharapkan media pembelajaran yang lebih menarik, mudah digunakan, mampu menyajikan materi secara konkret, serta menggunakan bahasa yang sederhana, visual bergerak yang menarik, dan penyajian materi yang kontekstual. Oleh karena itu, kebutuhan tersebut dijadikan dasar dalam penyusunan desain konseptual video animasi pembelajaran sebagaimana ditujukkan pada Gambar 1.

Desain Konseptual Video Animasi



Gambar 1. Desain Konseptual Video Animasi Pembelajaran Akidah Akhlak pada Materi Perilaku Terpuji Menggunakan Aplikasi Canva

Sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1, desain konseptual tersebut memuat beberapa komponen utama, yaitu materi Perilaku Terpuji, desain visual yang menarik, penggunaan bahasa yang sederhana, penyajian materi yang kontekstual, durasi video yang singkat, serta pemanfataan aplikasi Canva sebagai aplikasi pengembangan video animasi pembelajaran. Materi yang disajikan difokuskan pada materi Perilaku Terpuji yang sesuai dengan tujuan pembelajaran Akidah Akhlak. Penyajian materi dirancang menggunakan alur cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik sehingga nilai-nilai Perilaku Terpuji dapat dipahami melalui situasi yang kontekstual. Selain itu, bahasa yang digunakan dalam video disusun secara sederhana agar oleh peserta didik sekolah dasar dapat memahaminya dengan lebih mudah, sesuai dengan tahap perkembangan mereka.

Dari segi tampilan, video animasi dikonseptualisasikan menggunakan visual yang menarik, ilustrasi berwarna, serta animasi yang mendukung penyampaian materi. Video juga dirancang dengan durasi yang singkat agar mampu menjaga perhatian peserta didik selama proses pembelajaran. Seluruh komponen tersebut diintegrasikan dalam proses pengembangan video animasi menggunakan aplikasi Canva sehingga menghasilkan desain konseptual video animasi pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan guru dan peserta didik pada materi Perilaku Terpuji , serta karakteristik peserta didik sekolah dasar.

PEMBAHASAN

Analisis Kebutuhan Video Animasi Pembelajaran Akidah Akhlak pada Materi Perilaku Terpuji

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang selama ini digunakan dalam pembelajaran Akidah Akhlak belum sepenuhnya mampu memenuhi kebutuhan belajar peserta didik. Walaupun guru telah memanfaatkan berbagai media seperti buku paket, gambar, PowerPoint dan video pembelajaran, media tersebut masih memiliki keterbatasan dalam membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret, menarik, serta interaktif. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa guru dan peserta didik memerlukan media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan materi Perilaku Terpuji secara lebih menarik, mudah dipahami, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik di tingkat sekolah

dasar. Dengan demikian, temuan ini menjadi dasar dalam analisis kebutuhan video animasi pembelajaran Akidah Akhlak pada materi Perilaku Terpuji.

Temuan tersebut sejalan dengan pendapat Wijaya et al. (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam mendukung proses pembelajaran karena dapat membantu guru menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik, sistematis, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang interaktif mampu meningkatkan motivasi, serta minat belajar peserta didik, sehingga mereka lebih mudah memahami konsep dan menjadikan proses pembelajaran lebih efektif dan bermakna. Hasil penelitian ini juga memperkuat temuan bahwa media pembelajaran yang selama ini diginakan belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan pembelajaran Akidah Akhlak. Oleh karena itu, diperlukan media pembelaharan yang lebih interaktif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Temuan penelitian ini juga didukung oleh penelitian Frikas et al. (2024) yang menjelaskan bahwa video animasi menggunakan aplikasi Canva dalam mata pelajaran Akidah Akhlak memiliki tingkat praktikalitas yang sangat tinggi, sehingga cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Penelitian tersebut juga menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik selama kegiatan pembelajaran. Selain itu, dalam memilih media pembelajaran perlu memperhatikan karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, strategi pembelajaran, alokasi waktu, serta fasilitas pembelajaran yang tersedia. Berdasarkan temuan tersebut, konseptualisasi video animasi pembelajaran perlu diawali dengan analisis kebutuhan guru dan peserta didik agar media yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kebutuhan pembelajaran.

Hasil penelitian ini memberikan implikasi praktis bagi guru dalam menyusun media pembelajaran Akidah Akhlak yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Hasil analisis kebutuhan guru dan peserta didik yang diperoleh dalam penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai pedoman dalam menyusun desain konseptual video animasi pembelajaran. Hasil analisis tersebut memberikan pedoman dalam menentukan materi, merancang desain visual, menyusun alur penyajian materi, menggunakan bahasa yang mudah dipahami, serta memanfaatkan berbagai fitur aplikasi Canva dalam pengembangan media pembelajaran. Implikasi tersebut didukung oleh pandangan Shabrina et al. (2025) yang menyebutkan bahwa pemilihan media pembelajaran tidak hanya

memperhatikan karakteristik materi, tetapi juga karakteristik peserta didik. Oleh karena itu, media pembelajaran perlu disesuikan dengan kebutuhan dan gaya belajar peserta didik agar dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna.

Secara konseptual, penelitian ini memberikan kontribusi berupa rancangan desain konseptual video animasi pembelajaran Akidah Akhlak yang disusun berdasarkan hasial analisis kebutuhan guru dan peserta didik. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang berfokus pada pengembangan dan pengujian media pembelajaran, penelitian ini menekankan pentingnya analisis kebutuhan sebagai dasar dalam penyusunan desain konseptual media pembelajaran. Dengan demikian, hasil penelitian ini memberikan kontribusi konseptual berupa desain konseptual video animasi pembelajaran yang dapat dijadikan dasar dalam pengembangan media pembelajaran Akidah Akhlak pada materi Perilaku Terpuji di tahap selanjutnya. Selain memberikan manfaat dalam praktik pembelajaran, hasil penelitian ini juga dapat menjadi landasan bagi penelitian pengembangan (Research and Development) pada tahap selanjutnya. Desain konseptual video animasi yang dihasilkan dalam penelitian ini dapat dikembangkan menjadi produk media pembelajaran , kemudian diuji validitas, praktikalitas, dan efektivitasnya sehingga menghasilkan media pembelajaran yang layak diterapkan dalam pembelajaran Akidah Akhlak pada materi Perilaku Terpuji.

Desain Konseptual Video Animasi Pembelajaran Akidah Akhlak pada Materi Perilaku Terpuji Menggunakan Aplikasi Canva

Berdasarkan Gambar 1, desain konseptual video animasi pembelajaran Akidah Akhlak pada materi Perilaku Terpuji menggunakan aplikasi Canva merupakan rancangan awal pengembangan media yang disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru dan peserta didik. Desain konseptual tersebut menggambarkan hubungan antara kebutuhan pembelajaran dengan komponen rancangan media yang akan dikembangkan. Dalam desain konseptual ini terdapat enam komponen utama, yaitu materi Perilaku Terpuji, desain visual yang menarik, penggunaan bahasa yang sederhana, penyajian materi secara kontekstual, durasi video yang singkat, serta pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pengembangan video animasi. Komponen materi dalam desain konseptual disusun dengan mempertimbangkan kesesuaian antara isi pembelajaran dan tujuan pembelajaran Akidah Akhlak. Materi Perilaku Terpuji dirancang tidak hanya dengan penyampaian konsep, tetapi juga melalui contoh perilaku yang relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.

Komponen tersebut menjadi bagian penting dalam desain konseptual karena karakteristik materi Akidah Akhlak berkaitan dengan pembentukan pemahaman dan penerapan nilai dalam kehidupan. Oleh karena itu, penyajian materi melalui alur cerita kontekstual menjadi rancangan yang dipilih agar peserta didik dapat menghubungkan materi dengan pengalaman nyata.

Selain aspek materi, desain konseptual juga memperhatikan aspek penyajian media. Desain visual yang menarik, penggunaan ilustrasi berwarna, serta animasi pendukung dirancang sebagai elemen visual untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Pagarra et al. (2022) yang menyatakan bahwa unsur visual yang menarik dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Pemilihan bahasa sederhana juga menjadi bagian dari desain karena disesuaikan dengan karakteristik peserta didik tingkat dasar. Sementara itu, durasi video yang singkat dibuat untuk menyesuaikan kemampuan perhatian peserta didik selama proses pembelajaran. Pemanfaatan aplikasi Canva dalam desain konseptual ini didasarkan pada kemampuannya dalam mendukung penyusunan video animasi pembelajaran secara mudah dan praktis. Canva menyediakan berbagai fitur, seperti template, ilustrasi, animasi, teks, audio, dan transisi yang dapat diintegrasikan dalam satu media pembelajaran sehingga penyajian materi menjadi lebih menarik (Rahayu et al., 2026) Selain itu, kemudahan penggunaan Canva melalui konsep drag and drop memungkinkan guru mengembangkan media pembelajaran tanpa memerlukan kemampuan desain grafis yang kompleks (Hurrunain et al., 2026). Oleh karena itu, aplikasi Canva dipilih sebagai sarana dalam mewujudkan desain konseptual video animasi yang disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru dan peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Winda dan Sondari (2021) yang menyatakan bahwa Canva merupakan platform desain grafis yang menyediakan berbagai fitur visual dan animasi serta mudah digunakan dalam penyusunan media pembelajaran.

Dalam penelitian ini, aplikasi Canva dimanfaatkan sebagai media untuk menyusun desain konseptual video animasi pembelajaran Akidah Akhlak pada materi Perilaku Terpuji melalui pengintegrasian unsur visual, animasi, bahasa yang sederhana, dan alur cerita yang kontekstual sesuai dengan hasil analisis kebutuhan guru dan peserta didik. Rancangan tersebut juga sejalan dengan prinsip pembelajaran multimedia yang dikemukakan oleh Mayer (2002) yaitu menyatakan bahwa penyampaian materi melalui kombinasi unsur visual dan verbal dapat meningkatkan pemahaman informasi peserta didik secara lebih efektif. Oleh karena itu, integrasi berbagai fitur Canva dalam desain konseptual ini tidak sekedar bertujuan

menciptakan media yang menarik secara visual, tetapi juga mendukung proses belajar yang lebih efektif sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Desain konseptual tersebut sejalan dengan pandangan Nurrita (2018) bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana bagi guru untuk menyampaikan materi secara lebih sistematis, menarik, serta membantu peserta didik memahami materi pembelajaran. Dalam penelitian ini, prinsip tersebut diterapkan melalui penyusunan desain konseptual yang mengintegrasikan unsur materi, visual, bahasa, dan teknologi. Dengan demikian, desain konseptual yang disusun tidak hanya berorientasi pada aspek visual, tetapi juga memperhatikan keterpaduan antara materi, karakteristik peserta didik, serta tujuan pembelajaran.

Temuan penelitian ini juga diperkuat dengan penelitian Juhairiyah et al. (2025) yang menunjukkan bahwa video animasi berbasis Canva pada pembelajaran Akidah Akhlak memiliki tingkat praktikalitas yang tinggi sehingga layak diterapkan dalam pembelajaran. Penelitian tersebut menegaskan pentingnya memperhatikan karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, serta aspek teknis dari media dalam proses pengembangan. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan Canva sebagai media video animasi dan fokus terhadap kebutuhan pembelajaran Akidah Akhlak. Penelitian Suchi dkk. (2025) berfokus pada pengembangan serta pengujian media, sedangkan penelitian ini berfokus pada penyusunan desain konseptual sebagai tahap awal sebelum media dikembangkan. Selain itu, penelitian lain juga menunjukkan bahwa video animasi berbasis Canva pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam mampu menjadi media yang menarik dan praktis digunakan dalam pembelajaran. Hasil tersebut memperkuat bahwa pemanfaatan teknologi digital perlu didukung oleh rancangan media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran (Slamet, 2024). Berbeda dengan penelitian Slamet (2024), penelitian ini memberikan kontribusi pada tahap perancangan melalui penyusunan desain konseptual yang menjadi dasar dalam pengembangan video animasi pembelajaran Akidah Akhlak.

Desain konseptual yang dihasilkan dalam penelitian ini memberikan implikasi bahwa proses pengembangan media pembelajaran perlu diawali dengan penyusunan desain yang sistematis berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru dan peserta didik. Desain konseptual tersebut dapat menjadi pedoman dalam tahap pengembangan video animasi sehingga media yang dihasilkan memiliki kesesuaian antara tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, materi, serta teknologi yang digunakan. Dengan demikian, desain konseptual yang telah

disusun diharapkan dapat menjadi landasan dalam pengembangan video animasi pembelajaran Akidah Akhlak pada materi Perilaku Terpuji menggunakan aplikasi Canva.

Penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya dilakukan pada tahapan analisis kebutuhan dan desain konseptual video animasi pembelajaran Akidah Akhlak pada materi Perilaku Terpuji menggunakan aplikasi Canva. Penelitian ini belum mencapai tahap pengembangan produk media pembelajaran, sehingga desain konseptual yang dihasilkan belum melalui proses validasi ahli maupun pengujian kepada peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini belum dapat menunjukkan tingkat validitas, praktikalitas, dan efektivitas media pembelajaran yang dirancang. Selain itu, analisis kebutuhan dalam penelitian ini diperoleh berdasarkan pada hasil wawancara dan observasi pada satu sekolah sehingga desain konseptual yang dihasilkan masih menggambarkan kebutuhan dalam konteks penelitian tersebut. Dengan demikian, penerapan desain konseptual pada konteks pembelajaran yang berbeda memerlukan penyesuaian sesuai dengan karakteristik peserta didik, guru, materi dan kondisi pembelajaran yang ada di sekolah. Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan desain konseptual yang telah dihasilkan menjadi produk video animasi pembelajaran menggunakan aplikasi Canva melalui penelitian pengembangan (Research and Development). Selanjutnya, media dikembangkan perlu divalidasi oleh ahli, diuji tingkat praktikalitasnya oleh guru dan peserta didik, serta diuji efektivitasnya terhadap peningkatan pemahaman dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Akidah Akhlak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa guru dan peserta didik membutuhkan media pembelajaran Akidah Akhlak yang lebih menarik, interaktif, mudah dipahami, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, penelitian ini berhasil Menyusun desain konseptual video animasi pembelajaran Akidah Akhlak pada materi Perilaku Terpuji menggunakan aplikasi Canva sebagai alternatif media pembelajaran yang selarah dengan kebutuhan guru, karakteristik peserta didik, serta tujuan pembelajaran Akidah Akhlak

Penelitian ini memberikan kontribusi konseptual berupa desain awal video animasi pembelajaran yang disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru dan peserta didik. Kontribusi tersebut menegaskan pentingnya analisis kebutuhan sebagai dasar dalam

penyusunan desain media pembelajaran sehingga media yang dikembangkan memiliki kesesuaian dengan karakteristik peserta didik, materi, tujuan pembelajaran, dan teknologi yang digunakan.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan desain konseptual yang telah dihasilkan menjadi produk video animasi pembelajaran melalui penelitian dan pengembangan (Research and Development). Selain itu, produk yang dihasilkan perlu divalidasi oleh para ahli serta diuji kepraktisan dan efektivitasnya pada konteks pembelajaran yang lebih luas sehingga diperoleh media pembelajaran yang layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran Akidah Akhlak.

DAFTAR PUSTAKA

Creswell, J. W. (2013). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (3rd ed.). SAGE Publications.

Damanik, M. Z., & Ningrum, D. A. A. (2025). Pembelajaran Akidah Akhlak. *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian dan Pendidikan Agama Islam, 2*(2), 509–520. https://journal.staittd.ac.id/index.php/at/article/view/445

Fauzi, S. N., Thooriq, A., Ramadhan, E. E. A., & Sya'bani, S. N. (2026). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PAI. *Qolamuna: Keislaman, Pendidikan, Literasi dan Humaniora, 3*(1), 301–310. https://jurnal.qolamuna.id/index.php/JQ/article/view/412

Frikas, S. A., Nurdin, K., Yamin, M., Nasruddin, H., Alauddin, & Hamdany, M. Z. (2024). Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Aplikasi Canva pada Materi Adab kepada Sesama Manusia di Kelas IX MTsN Kota Palopo. *Jurnal Pendidikan Refleksi, 12*(4), 275–286. https://www.p3i.my.id/index.php/refleksi/article/view/303

Giawa, H. N. (2024). Peranan Media Pembelajaran Interaktif dengan Memanfaatkan Teknologi Digital dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar Pintu Cerdas. *Jurnal Teologi Rahmat, 10*(1), 30–42. https://doi.org/10.71055/jtr.v10i1.88

Hurrunain, F., Abdurrochman, M. F., Sa'adatuddaroeni, Lituhayu, N. P., & Anbiya, B. F. (2026). Meningkatkan Kreativitas Siswa dengan Menggunakan Canva sebagai Media Pembelajaran. *Journal of Islamic Education Studies, 4*(2), 130–138. https://doi.org/10.58569/9zmec940

Ilyas, M. F., & Faridi. (2024). Penggunaan Media Canva pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak. *Jurnal Cakrawala Akademika, 1*(1), 91–99. https://doi.org/10.70182/jca.v1i1.11

Juhairiyah, Sa'diyah, H., Kamila, I. F., Fitriayah, E., & Kamilia, D. (2025). Pengembangan Media Interaktif PAI Materi Akhlak Terpuji melalui Canva untuk Meningkatkan Motivasi Mahasiswa PGMI Semester VI UIN Madura. *Kabilah: Journal of Social Community, 10*(1). https://ejournal.iainata.ac.id/index.php/kabilah/article/view/515

Khoirunnisa, S. K. (2022). Analisis Manajemen Pendidikan Sekolah Dasar Berorientasi Multikultural. *Jurnal Eduscience, 9*(1), 306–312. https://doi.org/10.36987/jes.v9i1.2624

Lenaini, I. (2021). Teknik Pengambilan Sampel Purposive dan Snowball Sampling. *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Sejarah, 6*(1), 33–39. https://doi.org/10.31764/historis.v6i1.4075

Mayer, R. E. (2002). Multimedia learning. *Psychology of Learning and Motivation, 41*, 85–139. https://doi.org/10.1016/S0079-7421(02)80005-6

Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook* (2nd ed.). SAGE Publications.

Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah, 3*(1), 171–187. https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171

Oktianah, T. A., Karlimah, & Nuryadin, A. (2025). Analisis Kebutuhan Siswa terhadap Media Pembelajaran Berbasis Digital pada Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar. *DIDAKTIKA: Jurnal Pemikiran Pendidikan, 31*(2), 184–191. https://doi.org/10.30587/didaktika.v31i2.10224

Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM. https://eprints.unm.ac.id/25438/

Rahayu, F., & Sari, A. P. (2026). Penggunaan Media Berbasis Canva guna Meningkatkan Keterampilan Menyimak Peserta Didik dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Spektrum Ekonomi, 9*(6), 110–116. https://oaj.jurnalhst.com/index.php/jse/article/view/23224

Shabrina, A., Putri, R., & Khairi, A. (2025). Pentingnya Pemilihan Media Pembelajaran yang Tepat untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya, 1*(2), 120–131. https://jurnalinspirasimodern.com/index.php/Zaheen/article/view/108

Slamet, N. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 9*(1), 579–585. https://doi.org/10.29303/jipp.v9i1.2118

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif: Untuk Penelitian yang Bersifat Eksploratif, Interpretif, Interaktif, dan Konstruktif*. Alfabeta.

Trikesumawati, D., Ishamy, M. W., & Rizqullah, M. R. (2025). Peran Media dalam Mendukung Pengembangan Motivasi Belajar Siswa di Era Modern. *Jurnal Ilmiah Research Student, 2*(1), 531–539. https://doi.org/10.61722/jirs.v2i1.3749

Wijaya, F. R., Lubis, F. A. R., Siregar, M. N. S., & Batubara, A. A. F. (2025). Sumber Data, Subjek Penelitian, dan Isu Terkait. *Edukatif, 3*(2), 271–276. https://doi.org/10.65311/je.v3i2.1567

Widyaningrum, W., & Sondari, E. (2021). Implementasi Literasi Digital dalam Merancang Desain Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva. *Dharmas Education Journal, 2*(2), 321–328. https://doi.org/10.56667/dejournal.v2i2.512

Zahra, N. Z., & Fitri, W. (2025). Strategi Perkembangan Teknologi dalam Pembelajaran di Dunia Digital. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan, 2*(2), 230–234. https://doi.org/10.62383/hardik.v2i2.1461