



**IMPLEMENTASI VIDEO ANIMASI BERBASIS APLIKASI CANVA UNTUK  
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN FIKIH  
MTsN 7 ACEH UTARA**

**Muharmi 'Asyrina**

Guru MTsN 7 Aceh Utara

[muharmiasyrina25@gmail.com](mailto:muharmiasyrina25@gmail.com)

---

<b>Info Artikel</b>	<b>Abstract</b>
<b>Received:</b> 2025-07-10	<i>The development of information and communication technologies encourages learning innovations that are adaptive to the needs of the digital generation. One potential medium is animated videos, which are able to present material visually, interactively and contextually. This research was motivated by students' low interest in learning in the Jurisprudence class IX MTsN 7 North Aceh subject due to the dominance of conventional monotonous methods. The aim of the research is to analyze the implementation and influence of the use of Canva application-based animated videos on increasing students' interest in learning in Qurban and Aqiqah materials. The research used a descriptive qualitative approach with data collection techniques in the form of observations, semi-structured interviews and documentation. Data analysis is carried out through reduction, presentation and verification stages. Results showed that the application of Canva animated videos significantly contributed to the improvement of attention, understanding, and participation of students, while supporting the pedagogical effectiveness of teachers. Despite technical constraints, this medium has proved to be relevant and effective in strengthening learning motivation.</i>
<b>Accepted:</b> 2025-09-03	
<b>Published:</b> 2025-09-10	
<b>Keywords:</b> <i>Implementation of Animated Videos, Canva Application, Increasing Student Learning Interest, Jurisprudence</i>	

---

**PENDAHULUAN**

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) membawa pengaruh besar terhadap kehidupan sehari-hari. Menurut Kemdikbud RI, ini berdampak pada berbagai aspek kehidupan manusia karena memudahkan berbagai aktivitas dan pekerjaan manusia. Oleh karena itu, kita harus mampu

beradaptasi dengan perubahan tersebut. (Yuyun, 2021)

Seiring perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, ada peluang besar bagi pendidik untuk melakukan hal-hal baru dalam cara mereka mengajarkan siswa. Video animasi interaktif adalah salah satu media yang sangat berpotensi untuk digunakan karena memiliki kemampuan untuk menyajikan materi pelajaran secara visual, dinamis, dan menarik. Dengan demikian, media ini dapat meningkatkan perhatian dan minat siswa. Konsep abstrak dalam Fikih dapat disampaikan dengan lebih mudah dipahami dan menyenangkan dengan menggunakan kombinasi suara, gambar, dan gerakan. Selain itu, elemen interaktif dalam video animasi memungkinkan siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran. (Hambali et al., 2023)

Pendidikan agama Islam di Madrasah Tsanawiyah sangat memengaruhi karakter dan akhlak siswa. Fikih adalah salah satu mata pelajaran utama dalam pendidikan agama. Ini adalah ilmu yang membahas hukum-hukum Islam yang berguna dalam kehidupan sehari-hari. Siswa diharapkan dapat memahami dan mengamalkan ajaran Islam secara efektif. Metode pengajaran fikih harus disesuaikan dengan perkembangan zaman dan karakteristik siswa karena fikih adalah ilmu yang dinamis dan aplikatif. Oleh karena itu, kolaborasi antara guru, teknologi, dan pendekatan yang berpusat pada siswa sangat penting untuk membuat pendidikan menyenangkan, dan berdampak jangka panjang. (Aidah & Ali, 2024)

Berdasarkan hasil observasi lapangan yang dilakukan pada siswa kelas IX MTsN 7 Aceh Utara menunjukkan bahwasanya proses pembelajaran kurang efektif dan tidak menarik sehingga siswa merasa jenuh dengan model pembelajaran yang monoton, karena tidak menemukan sesuatu yang menghibur atau menarik dari materi yang disampaikan, sehingga minat belajar siswa masih rendah. Minat terhadap proses belajar mengajar dapat didefinisikan sebagai kemauan untuk melanjutkan tugas belajar, termasuk membuat rencana belajar dan berinisiatif untuk mewujudkan upaya tersebut. Beberapa contoh minat dalam proses belajar adalah kegembiraan, rasa ingin tahu, fokus penuh, dan keterlibatan dalam proses belajar. (Nasyriyah, 2024)

Untuk menjawab tantangan tersebut, guru perlu berinovasi dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21, yang akrab dengan teknologi digital dan penyajian visual. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah Canva, yang mulanya dikenal sebagai aplikasi desain grafis, namun kini telah berkembang menjadi platform pembelajaran yang memungkinkan pendidik merancang video animasi

edukatif secara praktis, menarik, dan relevan dengan kebutuhan siswa.(Febriana & Muflihin, 2025) Video animasi sebagai alat pembelajaran interaktif sangat relevan untuk digunakan dalam pembelajaran Fikih khususnya materi Qurban dan Aqiqah kelas IX MTsN 7 Aceh Utara. Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk membuat media pembelajaran yang efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sehingga meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Diharapkan bahwa media ini akan menjadi solusi inovatif untuk masalah siswa yang tidak memiliki minat yang tinggi dalam belajar dan akan menjadikan pembelajaran Fikih lebih bermakna dan menyenangkan. (Aidah & Ali, 2024)

Para peneliti sebelumnya banyak menggunakan media video animasi untuk mengatasi minat dan motivasi belajar siswa serta hasil belajar mereka. Dalam penelitian mereka, Sunami dan Aslam menemukan bahwa penggunaan video animasi sebagai alat pembelajaran di Zoom meeting secara signifikan memengaruhi minat dan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar.(Sunami, 2021) Dalam penelitian mereka, Febriani dkk menggunakan video animasi untuk mengajar materi tekanan zat cair dan berhasil meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. (Febriana & Muflihin, 2025) Susanti dan Damayanti juga melakukan penelitian pada siswa SMPN 1 Geger selama pandemi dengan menggunakan media animasi. Hasil studinya menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik untuk belajar setelah menggunakan video pembelajaran animasi. (Dewi vera susanti, 2022)

Pada penelitian ini, video animasi dibuat melalui aplikasi canva. Aplikasi Canva, sebagai platform desain grafis yang praktis dan mudah digunakan, menyediakan berbagai fitur animasi yang memungkinkan guru untuk menyusun materi ajar yang bersifat visual, interaktif, dan menarik bagi peserta didik.(KRISTIANITA, 2024) Media ini tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga membantu siswa memecahkan masalah yang terkait dengan pelajaran. Dengan melihat gambar yang lebih nyata, siswa dapat memahami konsep yang sebelumnya tidak jelas, sehingga proses belajar menjadi lebih interaktif dan efektif.(Hambali et al., 2023) Media pembelajaran berbasis video animasi adalah salah satu pendekatan inovatif yang dapat membantu siswa belajar melalui film atau kartun yang menarik dan informatif. Mengingat pentingnya media pembelajaran, pendidik harus menjadikannya bagian integral dari proses pembelajaran untuk menarik perhatian, insentif, dan rasa ingin tahu siswa. Dengan menggabungkan elemen audio-visual, video animasi dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa. (Wulan, 2024)

Video animasi adalah jenis media pembelajaran yang menggunakan audio dan animasi untuk menarik perhatian peserta didik. Desain video animasi harus disesuaikan dengan mata pelajaran dan karakteristik peserta didik, dan animasi dan audio yang ditayangkan harus sangat menarik sehingga membuat peserta didik bersemangat dan ingin tahu tentang apa yang diajarkan. Penggunaan video animasi dapat bermanfaat dalam pembelajaran fiqih karena dapat menunjukkan bagaimana tata cara penyembelihan hewan qurban dengan cara visual dan interaktif. (Solihati, 2023)

Dengan mempertimbangkan latar belakang tersebut, peneliti memandang perlu untuk menelusuri sejauh mana penerapan video animasi yang dibuat melalui aplikasi Canva dapat memengaruhi minat belajar siswa dalam mempelajari materi Qurban dan Aqiqah kelas IX MTsN 7 Aceh Utara. Kajian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih kreatif, adaptif, dan selaras dengan karakter serta kebutuhan peserta didik di era modern. (Widiarti et al., 2024)

## **METODE PENELITIAN**

Metodologi penelitian ini mengidentifikasi variable utama yaitu variable bebas berupa implementasi video animasi berbasis aplikasi Canva, dan variable terikat berupa Minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih yang diukur dari partisipasi belajar, pemahaman terhadap materi, dan keaktifan dalam belajar siswa kelas IX MTsN 7 Aceh Utara. Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas IX dan guru mata pelajaran fiqih sebagai pelaksana pembelajaran. Peneliti berperan sebagai instrumen utama yang terlibat secara langsung dalam proses interaksi dengan sumber data di lapangan.

Desain penelitian menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif, yang merupakan suatu pendekatan yang difokuskan untuk mendeskripsikan dan memahami suatu fenomena secara mendalam sesuai dengan perspektif partisipan penelitian. (Waruwu, 2024) Dalam pendekatan ini, peneliti berupaya menggali makna, pengalaman, serta situasi nyata yang berlangsung di lapangan melalui keterlibatan langsung, baik melalui observasi, wawancara, maupun dokumentasi. (Fernanda et al., 2025)

Untuk menunjang proses pengambilan data yang lebih terstruktur dan mendalam, peneliti juga menyusun beberapa alat bantu penelitian, seperti lembar observasi, panduan wawancara, dan format dokumentasi, agar proses pengumpulan data dapat berjalan lebih sistematis dan dapat dipertanggung

jawabkan secara ilmiah. (Febriana & Muflihah, 2025)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dimaksudkan untuk menggambarkan secara mendalam proses penerapan media video animasi berbasis aplikasi Canva dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih kelas IX MTsN 7 Aceh Utara. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi lapangan, wawancara secara langsung dengan informan, serta dokumentasi berbagai aktivitas yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. (Firdaus et al., 2023)

Observasi lapangan dilakukan secara langsung pada beberapa sesi pembelajaran Fiqih kelas IX MTsN 7 Aceh Utara yang menggunakan media video animasi berbasis aplikasi Canva. Tujuan observasi ini adalah untuk mengamati secara langsung perilaku siswa, interaksi di dalam kelas, serta suasana belajar selama penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran. (Ardiansyah et al., 2023) Selama pemutaran video animasi, sebagian besar siswa menunjukkan perhatian yang tinggi. Mereka duduk menghadap layar, mata terfokus pada tayangan video, dan kebanyakan tidak memperlihatkan tanda-tanda bosan atau hilang konsentrasi. Beberapa siswa juga tampak bersemangat, sesekali tersenyum atau mengangguk sebagai tanda pemahaman terhadap materi. Selain itu, sejumlah siswa aktif mencatat hal-hal penting yang mereka anggap menarik dari video tersebut. Keaktifan ini sangat berbeda jika dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya yang menggunakan metode ceramah atau pendekatan konvensional, di mana siswa cenderung lebih pasif dan kurang berpartisipasi. Setelah video selesai diputar, guru mengadakan sesi tanya jawab yang berlangsung dengan penuh antusiasme. Banyak siswa mulai mengajukan pertanyaan seputar materi yang baru mereka saksikan. Bahkan beberapa siswa yang biasanya pendiam menjadi lebih berani menyampaikan pendapat dan menjawab pertanyaan guru dengan penuh percaya diri. Situasi ini menggambarkan bahwa video animasi tidak hanya berfungsi sebagai media penyampai materi, tetapi juga sebagai pemicu agar siswa aktif terlibat dalam pembelajaran. Kelas menjadi lebih interaktif dan kolaboratif, dengan guru berperan sebagai fasilitator yang membantu memperjelas pemahaman siswa.

Observasi juga menunjukkan bahwa suasana kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Warna warni dan gerakan dalam video animasi berhasil menciptakan lingkungan belajar yang tidak membosankan atau monoton. Hal

ini memberikan dampak positif pada motivasi belajar siswa, yang tampak dari antusiasme mereka untuk mengikuti pelajaran hingga selesai. Selain itu, guru mengajak siswa melakukan kegiatan lanjutan seperti diskusi kelompok kecil dan latihan soal yang berhubungan langsung dengan materi video, sehingga semakin memperdalam pemahaman sekaligus meningkatkan semangat belajar mereka.

Wawancara dilakukan kepada dua kelompok responden, yaitu guru pengampu mata pelajaran Fiqih serta sejumlah siswa yang telah mengikuti proses pembelajaran menggunakan media video animasi melalui aplikasi Canva. Teknik wawancara yang digunakan bersifat semi terstruktur, sehingga peneliti dapat menggali informasi secara mendalam mengenai pandangan dan pengalaman para informan, namun tetap mengikuti alur dan tujuan penelitian yang telah ditetapkan. (Nasution Inom, Hakim Maulana, 2025)

Guru menjelaskan bahwa sebelum pemanfaatan media video animasi, kegiatan pembelajaran Fiqih cenderung berlangsung secara monoton dan berpusat pada guru. Penyampaian materi yang hanya melalui penjelasan lisan atau buku teks dinilai kurang mampu menarik perhatian siswa, terlebih pada topik-topik prosedural seperti thaharah, tayamum, dan tata cara salat. Namun, setelah menggunakan video animasi berbasis aplikasi Canva, guru mulai melihat adanya perubahan suasana belajar di kelas. Saat video ditayangkan, mayoritas siswa langsung menunjukkan ketertarikan dan fokus pada layar. Bahkan, beberapa di antaranya mengakses kembali video tersebut secara mandiri di rumah melalui tautan yang telah dibagikan. Guru juga menyampaikan bahwa Canva sangat membantu dalam menyusun media pembelajaran yang menarik dan sesuai konteks. Ia merasa dimudahkan karena dapat membuat konten visual yang efektif tanpa harus memiliki keahlian khusus dalam desain grafis.

Sejumlah siswa yang menjadi responden wawancara menyampaikan tanggapan positif terhadap pemanfaatan video animasi dalam proses pembelajaran. Mereka mengaku lebih antusias dan merasa nyaman saat belajar Fiqih karena tampilan visual dalam video tidak membosankan. Para siswa juga mengungkapkan bahwa setelah menyaksikan video tersebut, mereka menjadi lebih percaya diri untuk terlibat dalam diskusi kelas. Hal ini dikarenakan mereka telah memiliki pemahaman visual yang konkret, sehingga tidak merasa ragu untuk mengajukan pertanyaan maupun memberikan jawaban.

Di samping temuan positif, hasil wawancara juga mengungkap adanya

beberapa kendala dalam penerapan video animasi di kelas. Guru menyampaikan bahwa terbatasnya sarana pendukung seperti proyektor LCD atau koneksi internet yang tidak stabil kerap menjadi hambatan teknis dalam menayangkan video pembelajaran. Meski demikian, kendala tersebut masih dapat diatasi dengan melakukan persiapan sebelumnya dan memanfaatkan perangkat pribadi, seperti laptop guru atau tambahan speaker untuk memperkuat audio. Dari sisi siswa, muncul beberapa harapan agar video yang digunakan lebih bervariasi, baik dalam hal tokoh animasi, desain visual, maupun durasinya. Mereka juga menyatakan lebih menyukai video yang disertai dengan musik latar dan narasi suara yang ekspresif, karena elemen-elemen tersebut membantu meningkatkan keterlibatan emosional mereka dalam mengikuti pembelajaran, sehingga materi lebih mudah dicerna dan diingat.

Dokumentasi menjadi salah satu sumber data utama dalam penelitian ini, berperan sebagai bukti visual dan administrasi yang memperkuat hasil observasi serta wawancara. (Nasution Inom, Hakim Maulana, 2025) Dalam studi tentang penerapan video animasi menggunakan aplikasi Canva pada pembelajaran Fikih kelas IX MTsN 7 Aceh Utara, dokumentasi dikumpulkan dalam berbagai bentuk, antara lain foto aktivitas pembelajaran, cuplikan layar dari video animasi, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), serta karya dan catatan siswa.

### **Implementasi Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva**

Penerapan media video animasi yang dikembangkan melalui aplikasi Canva dalam pembelajaran Fikih di kelas IX MTsN 7 Aceh Utara dilakukan sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang terkesan monoton dan kurang memotivasi siswa. Penggunaan media ini bertujuan untuk mendukung guru dalam menyampaikan materi pelajaran secara lebih visual, menarik, serta mudah dipahami oleh peserta didik.

Pada tahap perencanaan, guru menyusun RPP dengan menempatkan media video animasi sebagai komponen utama dalam penyampaian materi. Konten video dirancang menggunakan aplikasi Canva, dengan mengombinasikan elemen teks, ilustrasi visual, animasi bergerak, dan narasi suara. Setiap bagian video disesuaikan dengan karakter materi serta tingkat pemahaman siswa, sehingga pesan yang disampaikan lebih mudah dipahami dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Saat proses belajar berlangsung, guru memulai pelajaran dengan pengantar singkat sebelum memutar video

animasi melalui perangkat proyektor. Siswa diarahkan untuk menyimak tayangan secara saksama sambil mencatat poin-poin penting yang ditampilkan dalam video. Durasi video telah disesuaikan agar tetap singkat dan padat, guna menjaga fokus dan minat siswa selama pembelajaran. Selama pemutaran berlangsung, guru aktif berperan sebagai pemandu proses belajar. Pada bagian-bagian tertentu, video dihentikan sejenak untuk memberi penjelasan tambahan atau memancing diskusi dengan pertanyaan yang relevan, agar siswa lebih terlibat secara aktif.

Setelah pemutaran video selesai, guru melanjutkan dengan kegiatan interaktif berupa diskusi kelas dan sesi tanya jawab. Siswa diminta untuk mengulas kembali isi video, menjelaskan ulang tahapan-tahapan materi yang telah mereka pahami, serta berdiskusi dalam kelompok kecil. Penguatan materi juga dilakukan melalui latihan soal, praktik langsung seperti simulasi ibadah, maupun presentasi kelompok sebagai bentuk penerapan konsep yang telah dipelajari. Sebagai bagian dari proses refleksi pembelajaran, guru melakukan evaluasi informal terhadap tingkat pemahaman siswa melalui diskusi, pengamatan sikap, dan tugas-tugas individu maupun kelompok. Selain itu, guru juga membagikan tautan video animasi kepada siswa melalui platform digital seperti WhatsApp, sehingga mereka dapat mengakses ulang materi secara mandiri di luar jam pelajaran sebagai bentuk penguatan belajar.

### **Implikasi Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva**

Materi Qurban dan Aqiqah dalam pelajaran Fikih kerap kali dianggap bersifat teoritis dan kurang menggugah minat siswa apabila hanya diajarkan melalui ceramah atau membaca dari buku teks. Untuk mengatasi hal tersebut, penggunaan media video animasi melalui aplikasi Canva menjadi solusi inovatif dalam menyampaikan materi secara lebih menarik, visual, dan sesuai konteks kehidupan siswa.

Berdasarkan hasil observasi di kelas IX MTsN 7 Aceh Utara, pemanfaatan video animasi menunjukkan pengaruh yang positif terhadap peningkatan minat belajar siswa. Saat video mengenai pelaksanaan Qurban dan Aqiqah diputar di kelas, para siswa terlihat lebih fokus dan menunjukkan rasa antusiasme yang tinggi. Mereka menyimak dengan saksama tahapan-tahapan ibadah, seperti waktu pelaksanaan, kriteria hewan yang diperbolehkan, hingga tata cara penyembelihan dan niat. Visualisasi dalam bentuk animasi gerak, narasi, serta tampilan informasi yang komunikatif membuat materi terasa lebih hidup dan menarik.

Selain memperjelas konsep, video animasi juga berperan sebagai jembatan antara teori dan praktik. Bagi siswa yang sebelumnya kesulitan memahami proses Qurban dan Aqiqah hanya melalui teks, kehadiran visualisasi menjadikan mereka lebih mudah mengerti urutan kegiatan beserta makna yang terkandung di dalamnya. Hal ini mendorong siswa untuk lebih aktif berdiskusi, mengajukan pertanyaan, bahkan berbagi pengalaman pribadi seputar pelaksanaan ibadah di keluarga mereka.

**Tabel 1. Dampak penggunaan video animasi berbasis aplikasi canva terhadap minat belajar peserta didik kelas IX MTsN 7 Aceh Utara**

No	Aspek	Sebelum Penggunaan Vidio Animasi	Setelah Penggunaan Vidio Animasi Canva
1.	Perhatian Siswa	Cenderung kurang fokus, mudah bosan saat mendengarkan ceramah	Lebih fokus, antusias, dan memperhatikan video dengan penuh minat
2.	Pemahaman Materi	Sulit memahami konsep Qurban dan Aqiqah hanya melalui teks	Visualisasi video memudahkan pemahaman langkah-langkah ibadah secara menyeluruh
3.	Partisipasi Kelas	Pasif, jarang bertanya atau menjawab	Aktif berdiskusi, bertanya, dan menjawab setelah menonton video
4.	Minat Belajar	Minat rendah, belajar hanya karena kewajiban	Tumbuh minat intrinsik; siswa belajar mandiri dan menonton ulang video dirumah
5.	Peran Guru	Dominan sebagai penyampai materi secara lisan	Berperan sebagai fasilitator; menjelaskan, memantik diskusi, dan membimbing siswa
6.	Efisiensi Pembelajaran	Penjelasan materi memakan waktu dan kurang menarik	Materi tersampaikan secara padat, visual, dan efisien melalui video
7.	Suasana Belajar	Monoton dan membosankan	Interaktif, hidup, dan menyenangkan

Secara umum, penggunaan media video animasi dalam penyampaian materi Qurban dan Aqiqah telah berhasil membawa perubahan positif dalam dinamika pembelajaran Fikih di kelas. Media ini menjadikan proses belajar lebih atraktif, partisipatif, dan bermakna. Tidak hanya sebagai pelengkap metode ceramah yang konvensional, video animasi kini berperan sebagai alat pembelajaran yang efektif dalam menjelaskan konsep-konsep keagamaan secara konkret dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Menyajikan visual yang bergerak, seperti simulasi proses penyembelihan, jenis hewan yang dibolehkan untuk Qurban dan Aqiqah, serta penjelasan niat dan ketentuan waktu pelaksanaannya, siswa memperoleh gambaran yang nyata dan dekat dengan praktik kehidupan sehari-hari. Ini tidak hanya mempermudah pemahaman mereka, tetapi juga membentuk pengalaman belajar yang menyeluruh mereka tidak hanya mengetahui teori, namun juga mampu memahami makna serta tahapan pelaksanaannya secara utuh. Selain menumbuhkan minat belajar siswa, media ini juga memperkaya pengalaman belajar mereka, memperkuat pemahaman terhadap materi, serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran yang lebih hidup dan bermakna.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil temuan penelitian di MTsN 7 Aceh Utara, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi yang dirancang melalui aplikasi Canva memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan minat belajar peserta didik, terutama dalam mata pelajaran Fikih pada topik Qurban dan Aqiqah.

Pemanfaatan video animasi mampu mengatasi kejenuhan yang sering muncul dalam pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah. Visualisasi yang interaktif diperkaya dengan animasi gerak, narasi audio, serta infografis menarik menjadi daya tarik tersendiri yang memudahkan siswa dalam memahami materi sekaligus menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik keagamaan. Dari sisi peserta didik, video animasi menumbuhkan semangat belajar yang lebih tinggi, mendorong keaktifan dalam proses diskusi kelas, serta memicu motivasi intrinsik untuk belajar secara mandiri di luar jam pelajaran. Adapun dari sisi guru, media ini membantu menyampaikan materi secara lebih efektif, sistematis, dan selaras dengan kebutuhan serta karakteristik siswa, sehingga peran guru beralih dari sekadar penyampai informasi menjadi

fasilitator pembelajaran.

Meski demikian, penelitian ini juga mencatat adanya kendala teknis, seperti keterbatasan perangkat penunjang dan akses internet yang belum optimal. Namun demikian, kendala tersebut dapat diatasi dengan strategi persiapan yang baik dan pemanfaatan perangkat alternatif secara mandiri. Secara keseluruhan, media video animasi berbasis Canva terbukti menjadi pendekatan inovatif yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21, khususnya dalam konteks pendidikan agama Islam. Media ini tidak hanya mampu meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, bermakna, dan aplikatif, khususnya dalam memahami materi yang bersifat prosedural seperti Qurban dan Aqiqah.

## REFERENSI

- Aidah, L. S., & Ali, M. (2024). Implementasi Pembelajaran Berbasis Digital Mata Pelajaran SKI Siswa Kelas 10 Di MAN 3 Sragen Tahun Pelajaran 2023/2024. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1565–1572.
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Dewi vera susanti, D. A. (2022). *2024-Article Text-6565-1-10-20220814.pdf*.
- Febriana, N. L., & Muflihini, A. (2025). *Tantangan Guru PAI dalam Menghadapi Generasi Alpha : Kebutuhan Pembaruan Metode Belajar di Era Digital*. 2(1), 1–5. <https://doi.org/00.00000/cendekia.v99i1.paperID>
- Fernanda, S. A., Fernica, V. O., & Pratama, M. B. (2025). *Penerapan Evaluasi Autentik Dalam Pembelajaran Pendidikan*. 1, 334–340.
- Firdaus, I., Hidayati, R., Hamidah, R. S., Rianti, R., Cahyuni, R., & Khotimah, K. (2023). Model-Model Pengumpulan Data dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, Vol.1 No.2(2), 107.
- Hambali, U. N., Natsir, R. Y., & Nasir, N. (2023). Tinjauan Literatur tentang Integrasi Teknologi dalam Proses Pembelajaran Keterampilan Bahasa Inggris. *Jurnal Dieksis Id*, 3(2), 128–141. <https://doi.org/10.54065/dieksis.3.2.2023.346>

- Kristianita, B. P.-A. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran PKN Materi Persatuan Dan Kesatuan Kelas V Sd Negeri 065013 Medan*. 2, 1–23.
- Nasution Inom, Hakim Maulana, A. O. (2025). *Model dan Praktik Evaluasi Program Pendidikan untuk Meningkatkan Mutu*. 5, 458–466.
- Nasyriyah, I. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Video Teks Animasi dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa MTs Sunan Kalijaga. *Islamika*, 6(2), 560–575. <https://doi.org/10.36088/islamika.v6i2.4571>
- Nurhasanah, E., & Alfisyah, N. F. (2024). *Pembuatan Video Animasi Gerakan Sholat Materi Fiqih Berdasarkan 4 Mazhab di Madrasah Tsanawiah Pendahuluan Dalam era teknologi yang semakin maju , media pembelajaran berbasis teknologi , seperti video animasi , semakin populer dalam mendukung kegiatan mem*. 5636(4), 688–699.
- Solihati, I. N. (2023). Inovasi Bahan Ajar Atau Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 1– 23.
- Sunami, M. A. dan A. (2021). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940–1945.
- Waruwu, M. (2024). Pendekatan Penelitian Kualitatif: Konsep, Prosedur, Kelebihan dan Peran di Bidang Pendidikan. *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 5(2), 198–211. <https://doi.org/10.59698/afeksi.v5i2.236>
- Widiarti, M., Laksono, K., & Amri, M. (2024). Penggunaan Dampak Positif Terhadap Eksplorasi Kreativitas Literasi Digital Painting Canva Pembelajaran Puisi Kelas 5 SDN Gondek. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 14–21. <https://doi.org/10.37329/cetta.v7i1.2965>
- Wulan, S. (2024). *JOURNAL OF SCIENTIFIC STUDIES Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata*. 1(2), 95–103.
- Yuyun, A. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>