

Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Aniska Septi Sabena^{1*}, Ceshelya Astra², Guntur Gunawan³, Kusen⁴

email: aniskasabena6@gmail.com¹, ceshelyaa@gmail.com¹,
gunturgunawan@iaincurup.ac.id³, kusen@iaincurup.ac.id⁴

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup

Jl. Dr. AK Gani No.1, Dusun Curup, Curup Utara, Kabupaten Rejang Lebong, Bengkulu

Article History:

Dikirim:

5 Desember 2024

Direvisi:

10 Januari 2025

Diterima:

6 Februari 2025

Korespondensi

Penulis:

0895393406358

ceshelya

Abstract: Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMPN 4 Rejang Lebong. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE, namun penelitian dibatasi hanya pada tahap analisis kebutuhan. Subjek penelitian meliputi 3 orang guru PAI serta 32 peserta didik kelas VII. Pengumpulan data dilakukan melalui angket analisis kebutuhan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kebutuhan guru terhadap media pembelajaran berbasis Canva mencapai 90,39%, sedangkan kebutuhan peserta didik sebesar 87,8%. Kedua persentase tersebut tergolong kategori sangat membutuhkan. Temuan ini mengindikasikan bahwa guru dan peserta didik memerlukan media pembelajaran berbentuk video yang interaktif, komunikatif, dan sesuai dengan perkembangan pembelajaran digital saat ini. Oleh karena itu, pengembangan media video berbasis Canva menjadi penting sebagai inovasi untuk meningkatkan minat belajar dan efektivitas pembelajaran PAI.

Kata Kunci: Pembelajaran, Model ADDIE, Pendidikan Agama Islam.

Pendahuluan

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi pada era modern telah memberikan dampak besar terhadap bidang pendidikan, termasuk dalam proses pembelajaran. Saat ini, media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam keberhasilan penyampaian materi, karena pemanfaatan media yang tepat mampu membantu peserta didik memahami informasi secara lebih mendalam. Selain itu, media yang dirancang secara baik dapat meningkatkan kemandirian belajar peserta didik, sehingga proses pembelajaran lebih berorientasi pada peserta didik. Namun, kondisi di lapangan masih menunjukkan bahwa banyak pendidik menggunakan media yang bersifat tradisional dan kurang bervariasi,

sehingga pembelajaran kurang menarik serta belum optimal dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

Untuk memperoleh gambaran awal, peneliti melakukan observasi pendahuluan di SMPN 4 Rejang Lebong, Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu, dengan fokus pada peserta didik kelas VII dan guru Pendidikan Agama Islam (PAI). Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi penggunaan buku teks dan metode ceramah. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran berlangsung monoton dan peserta didik menjadi kurang antusias serta kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran.

Kondisi tersebut berpengaruh pada rendahnya keterlibatan peserta didik dalam proses belajar serta kesenjangan pemahaman antara peserta didik. Selain itu, materi PAI memiliki karakteristik yang kompleks dan bersifat multidimensional, seperti materi sejarah kebudayaan Islam dan konsep keimanan, yang memerlukan penjelasan lebih visual dan kontekstual agar lebih mudah dipahami. Fakhrunnisaa menjelaskan bahwa peserta didik cenderung kurang berminat terhadap materi sejarah Islam karena dianggap abstrak, monoton, dan sulit diingat, terutama jika tidak dihubungkan dengan konteks kehidupan nyata peserta didik.

Tingginya materi dan cakupan pembelajaran PAI menambah tantangan guru dalam menyampaikan pembelajaran dengan cara yang menarik, efektif, dan sesuai karakteristik peserta didik saat ini. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran inovatif yang mampu membantu guru mengatasi keterbatasan metode tradisional. Salah satu solusi efektif adalah penggunaan video pembelajaran yang mampu menghadirkan visualisasi, animasi, serta ilustrasi pendukung pemahaman konsep. Media video juga dinilai efektif untuk meningkatkan minat dan antusias belajar peserta didik.

Dalam penelitian ini, media video pembelajaran dibuat menggunakan aplikasi Canva. Pemilihan Canva didasarkan pada ketersediaan berbagai fitur menarik dan mudah digunakan, seperti template video pendidikan, animasi, ikon, ilustrasi, audio, serta teks interaktif. Tampilan aplikasi yang sederhana dan mudah dipahami memungkinkan guru untuk membuat video pembelajaran yang kreatif tanpa harus memiliki kemampuan desain yang tinggi. Selain itu, video yang dihasilkan bersifat fleksibel karena dapat diakses kapan pun dan di mana pun, sehingga mendukung kemandirian belajar peserta didik.

Penggunaan video pembelajaran berbasis Canva telah terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang bersifat abstrak.¹ Sejalan dengan temuan tersebut, penelitian oleh menyatakan bahwa Canva dapat menghasilkan media belajar yang kreatif, modern, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.² Selain itu, studi yang dilakukan oleh menunjukkan bahwa media video yang dibuat melalui Canva mampu meningkatkan minat belajar serta capaian belajar peserta didik.³ Hasil penelitian turut mengonfirmasi bahwa siswa yang belajar menggunakan video Canva memiliki pemahaman konsep yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran secara konvensional.⁴ Di sisi lain, Canva juga dinilai efisien dan praktis bagi guru karena dapat diakses dengan mudah menggunakan laptop maupun ponsel pintar.⁵

Dengan mempertimbangkan berbagai keunggulan tersebut, peneliti memandang penting untuk melakukan analisis kebutuhan terhadap guru dan peserta didik dalam pengembangan media video pembelajaran berbasis Canva pada mata pelajaran PAI. Analisis kebutuhan ini menjadi aspek kebaruan (*novelty*) dalam penelitian, karena fokus pengembangan media interaktif berbasis Canva pada konteks pembelajaran PAI masih jarang dilakukan dan belum banyak dikaji secara mendalam. Pendekatan ini diharapkan mampu memastikan bahwa media yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan nyata di lapangan serta efektif dalam mengatasi permasalahan rendahnya minat belajar peserta didik.

Kebutuhan dalam pembelajaran terbagi menjadi target *needs* dan *learning needs*. Target needs merujuk pada kemampuan yang harus dicapai peserta didik dalam konteks nyata, sedangkan *learning needs* mencakup apa yang dibutuhkan untuk mendukung proses

¹ Nadila Fatin Fadillah and Nurafni Nurafni, "Pengembangan Media Pembelajaran Materi Berbagai Bentuk Pecahan Penjumlahan Dan Pengurangan Di Sekolah Dasar," *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 11, no. 3 (2022): 1933, <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i3.5280>.

² Feryana N Miftahul Jannah and dkk., "Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Media Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar* 11, no. 1 (2023), <https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>.

³ Yuyun Asnawati and Sutiah Sutiah, "Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Journal of Islamic Education* 9, no. 1 (2023): 64–72, <https://doi.org/10.18860/jie.v9i1.22809>.

⁴ Sekarwati Puji Ningrum and Safrul, "Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar IPAS," *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13, no. 4 (2024).

⁵ Dyan Yuliana and dkk., "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif," *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)* 6, no. 2 (2023): 247–57, <https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.1025>.

belajar mereka. Pemahaman kedua kebutuhan tersebut penting untuk menciptakan pembelajaran efektif dan sesuai kebutuhan peserta didik.

Untuk dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan menghasilkan peserta didik yang kompeten, sekolah perlu menyediakan fasilitas teknologi pendidikan yang memadai.⁶ Namun, masih banyak sekolah yang belum memiliki fasilitas tersebut, termasuk pada mata pelajaran PAI di beberapa sekolah umum.⁷ Oleh karena itu, pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran menjadi salah satu solusi tepat.

Menurut Macalister dan Nation, analisis kebutuhan penting dilakukan untuk mengidentifikasi tujuan pembelajaran, pemahaman peserta didik, serta relevansi materi yang akan dikembangkan. Dengan demikian, hasil analisis kebutuhan akan membantu menyusun media pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dan kondisi peserta didik.⁸

Pemanfaatan video berbasis Canva dalam pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan fleksibilitas penyampaian materi dan mempermudah peserta didik dalam memahami informasi secara mandiri. Oleh karena itu, penelitian ini memfokuskan pada analisis kebutuhan guru dan peserta didik terhadap pengembangan video pembelajaran Canva. Analisis ini dilakukan untuk memastikan media yang dirancang nantinya benar-benar relevan, efektif, dan mendukung tujuan pendidikan.

Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiyono, metode R&D merupakan serangkaian langkah penelitian yang dilakukan secara terstruktur untuk menciptakan sebuah produk tertentu, kemudian menguji kelayakannya sebelum digunakan secara luas dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Pendapat ini sejalan dengan Sudaryono, yang menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan bertujuan menghasilkan produk yang aplikatif, relevan, dan mampu menjawab kebutuhan nyata di lingkungan pendidikan⁹

⁶ Yeka Hendriyani and dkk., "Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial," *Jurnal Teknologi Informasi Dan Teknologi* 11, no. 2 (2018).

⁷ Yurike Sembaga, "Problematika Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah," *Komprehensif* 2, no. 2 (2024).

⁸ John Macalister and I S P Nation, *Language Curriculum Design*, 2nd ed. (Routledge, 2019), <https://doi.org/10.4324/9780429203763>.

⁹ Nadia Syavira, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V SD," *Optika: Jurnal Pendidikan Fisika* 5, no. 1 (2021): 87, <https://doi.org/10.37478/optika.v5i1.1039>.

Pada penelitian ini, pengembangan produk masih berada pada tahap awal, yaitu Analisis Kebutuhan (*Need Analysis*) yang dilakukan berdasarkan kondisi lapangan. Tahapan ini merupakan bagian dari model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Namun, penelitian ini dibatasi hanya sampai pada tahap Analysis, dengan tujuan mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan nyata dalam pengembangan media video pembelajaran berbasis Canva pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket yang diberikan kepada 3 orang guru PAI dan 32 peserta didik kelas VII A. Analisis data dilakukan menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan memanfaatkan skala Likert untuk mengukur tingkat kebutuhan guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran digital. Skala penilaian terdiri atas lima kategori tingkat kebutuhan, sebagaimana ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 1 Pedoman Skor Tingkat Kebutuhan Guru Dan Peserta Didik

Tingkat Kebutuhan (%)	Skor	Kategori
$85 < X \leq 100$	5	Sangat butuh
$75 < X \leq 85$	4	Butuh
$65 < X \leq 75$	3	Kurang butuh
$54 < X \leq 65$	2	Tidak butuh
$0 < X \leq 54$	1	Sangat tidak butuh

Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Analisis kebutuhan mengenai pengembangan media video pembelajaran berbasis Canva pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dilakukan melalui penyebaran angket oleh peneliti. Proses ini melibatkan 32 siswa kelas VII A serta 3 guru PAI pada semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026. Data yang diperoleh memberikan gambaran nyata tentang kebutuhan di lapangan terkait media pembelajaran yang sesuai dan diperlukan baik oleh guru maupun peserta didik. Hasil dari analisis kebutuhan tersebut ditampilkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Analisis Kebutuhan Guru

NO	Pertanyaan/Indikator Analisis	Identifikasi Masalah	Kesimpulan
1.	93,33% guru menyatakan bahwa perkembangan teknologi menuntut adanya kecakapan media pembelajaran berbasis digital	Guru menyadari tuntutan era digital terhadap kemampuan dalam memanfaatkan media pembelajaran modern	Guru sangat membutuhkan peningkatan kemampuan dalam penggunaan media pembelajaran digital
2.	93,33% guru menyatakan bahwa video berbasis canva terbukti menyajikan pembelajaran lebih rasional dan nyata	Guru mengetahui bahwa video pembelajaran membantu visualisasi materi secara efektif, namun belum seluruh guru mampu memaksimalkannya	Dibutuhkan media video pembelajaran yang mampu menyederhanakan konsep materi agar lebih mudah dipahami peserta didik
3.	95,33% guru menyatakan bahwa media video pembelajaran berbasis canva meminimalisir keterbatasan ruang, waktu, dan jarak	Guru memahami kelebihan video pembelajaran berbasis canva dalam pembelajaran fleksibel namun belum tersedia media yang optimal	Ketersediaan media video pembelajaran diperlukan untuk mendukung pembelajaran fleksibel.
4.	80% guru menyatakan bahwa media video pembelajaran dapat menambah wawasan kebahasaan peserta didik	Media yang saat ini dipakai belum secara optimal membantu peserta didik dalam penguasaan istilah dan konsep bahasa/materi	Diperlukan media video pembelajaran yang interaktif dan komunikatif agar peserta didik lebih mudah memahami istilah dan konsep
5.	90% guru menyatakan media video pembelajaran berbasis canva mampu memberikan stimulus dan respon kepada peserta didik	Guru melihat potensi video pembelajaran untuk meningkatkan interaksi pembelajaran namun implementasinya belum maksimal	Perlu pengembangan media video pembelajaran yang mampu meningkatkan stimulus belajar dan memberikan umpan balik cepat
	Rata-rata	90,39%	Kategori sangat dibutuhkan

Tabel 2. Hasil Analisis Kebutuhan Peserta didik

Pertanyaan Analisis	
1.	87,5% peserta didik menyatakan bahwa perkembangan teknologi menuntut adanya kemampuan menggunakan media pembelajaran digital dan mereka membutuhkan media yang mudah digunakan
2.	89,7% peserta didik menyatakan bahwa media digital membantu memahami materi secara lebih nyata dan menarik
3.	84,5% peserta didik menjawab bahwa media video pembelajaran dibutuhkan untuk mendukung pembelajaran mandiri dan fleksibel
4.	86,7% peserta didik menyatakan bahwa media video pembelajaran memudahkan pemahaman bahasa atau istilah dalam pembelajaran PAI
5.	90,5% peserta didik menjawab bahwa media video pembelajaran memberikan stimulus, respon belajar, dan meningkatkan minat
Rata-rata 87,8% : Kategori sangat dibutuhkan	

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang diperoleh melalui angket dari guru dan peserta didik mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMPN 4 Rejang Lebong, dapat disimpulkan bahwa kebutuhan akan pengembangan media video pembelajaran berbasis Canva tergolong sangat tinggi. Persentase kebutuhan guru tercatat sebesar 90,39%, sementara peserta didik mencapai 87,8%. Hal ini menunjukkan bahwa kedua kelompok sangat memerlukan media pembelajaran yang bersifat interaktif, komunikatif, dan mudah diakses. Tingginya kebutuhan tersebut sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21, yang menekankan pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar guna meningkatkan kualitas pendidikan.

Secara lebih rinci, kebutuhan guru menunjukkan bahwa 93,33% guru menyadari pentingnya literasi teknologi dalam pembelajaran digital. Selain itu, 95,33% guru menilai bahwa media video berbasis Canva mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dalam proses belajar mengajar. Temuan ini relevan dengan hasil penelitian yang menjelaskan bahwa guru membutuhkan dukungan media berbasis digital untuk menunjang proses pembelajaran yang lebih efektif dalam memfasilitasi interaksi dan pemahaman peserta didik.¹⁰

Sementara itu, hasil analisis peserta didik menunjukkan bahwa 89,7% peserta didik merasa media digital membantu memahami materi secara lebih nyata dan menarik, serta 84,5% peserta didik memerlukan media yang mendukung pembelajaran mandiri. Temuan

¹⁰ Rahmi Anita Azmi and dkk., "Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 4, no. 2 (2020).

ini diperkuat oleh penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran digital memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat dan hasil belajar peserta didik. Selain itu, 86,7% peserta didik menyatakan bahwa media video memudahkan pemahaman bahasa dan istilah keagamaan dalam PAI, serta 90,5% peserta didik menyatakan media tersebut meningkatkan minat belajar.¹¹ Hal ini sejalan dengan penelitian yang menemukan bahwa media video animasi mampu meningkatkan minat belajar peserta didik di tingkat sekolah dasar.¹²

Secara keseluruhan, data tersebut menunjukkan bahwa masih terdapat kesenjangan antara media pembelajaran yang saat ini digunakan dengan kebutuhan pembelajaran yang mengikuti perkembangan teknologi digital. Penggunaan metode ceramah dan media konvensional yang masih mendominasi menyebabkan rendahnya konsentrasi, minat, dan antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran PAI, sehingga peserta didik lebih cepat merasa bosan. Oleh karena itu, media video berbasis Canva menjadi solusi inovatif yang mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih visual, menarik, dan efektif sesuai karakteristik peserta didik era digital.

Hasil analisis kebutuhan ini menjadi dasar kuat untuk melanjutkan tahap pengembangan media pembelajaran dalam model ADDIE, meskipun penelitian ini dibatasi pada tahap analisis. Data empiris menunjukkan bahwa media video Canva merupakan pilihan tepat untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran PAI.

Penelitian mendukung temuan ini, di mana 90% guru dan 91,4% peserta didik menyatakan bahwa media video animasi berbasis Canva menarik dan layak diterapkan dalam pembelajaran IPA.¹³ Penelitian juga menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang memadukan visual, animasi, dan interaktivitas, sementara guru masih mengalami kendala dalam penggunaan media konvensional untuk menyampaikan

¹¹ Universitas Muria Kudus and dkk., "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa SDN 1 Sarirejo," *Jurnal Guru Sekolah Dasar* 2, no. 1 (2025): 50–60, <https://doi.org/10.70277/jgsd.v2i1.5>.

¹² Lizra Afrilia and dkk., "Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Cakrawala Pendas* 8, no. 3 (2022): 710–21, <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2559>.

¹³ Gita Permata Puspita Hapsari and Zulherman, "Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA," *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)* 6, no. 1 (2021): 22–29, <https://doi.org/10.24905/psej.v6i1.43>.

materi abstrak.¹⁴ Oleh karena itu, pengembangan media interaktif berbasis Canva dinilai penting untuk meningkatkan minat, pemahaman konsep, dan hasil belajar peserta didik.

Dapat disimpulkan bahwa sebelum pengembangan media pembelajaran dilakukan, sangat penting untuk terlebih dahulu melakukan analisis kebutuhan secara menyeluruh. Tahap ini bertujuan untuk memastikan bahwa media yang dibuat sesuai dengan kondisi, karakteristik, dan kebutuhan guru serta peserta didik, sehingga produk yang dihasilkan tepat sasaran. Melalui proses ini, pengembang dapat mengidentifikasi aspek-aspek krusial agar media yang dibuat tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga layak digunakan, efektif, serta mampu memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran dan motivasi belajar siswa.

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa 90,5% guru menginginkan inovasi media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, sedangkan 87,8% peserta didik memerlukan media video pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan minat belajar mereka. Temuan ini didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media video dalam pembelajaran memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa.¹⁵ Selain itu, juga menegaskan bahwa siswa yang belajar menggunakan media video menunjukkan tingkat ketertarikan dan partisipasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.¹⁶

Oleh karena itu, pengembangan media video pembelajaran berbasis Canva menjadi sangat penting sebagai langkah strategis untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik, serta mendukung penerapan pembelajaran digital pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

¹⁴ Sely Oktaria and dkk., “Analisis Kebutuhan Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Struktur Lapisan Bumi Kelas VIII,” *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS* 5, no. 1 (2025): 210–18, <https://doi.org/10.51878/social.v5i1.4888>.

¹⁵ Nurdin Nurdin, “Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Materi Mendongeng Di Masa Pandemi Covid 19,” *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2022, 43–52, <https://doi.org/10.37985/murhum.v3i1.75>.

¹⁶ Hapsari and Zulherman, “Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA.”

Simpulan Dan Saran

Hasil penelitian ini menegaskan bahwa pembelajaran PAI terutama pada materi yang bersifat abstrak dan historis memerlukan media interaktif yang mampu menjembatani kompleksitas materi serta mengakomodasi gaya belajar visual dan auditori peserta didik. Temuan analisis kebutuhan menunjukkan bahwa guru dan peserta didik memiliki tingkat urgensi yang tinggi terhadap pengembangan media video pembelajaran berbasis Canva, yang dinilai mampu meningkatkan perhatian, pemahaman, dan minat belajar peserta didik. Media ini tidak hanya relevan secara pedagogis, tetapi juga selaras dengan tuntutan pembelajaran digital pada era modern. Kedepan, pengembangan media berbasis Canva berpotensi diintegrasikan dengan model pembelajaran inovatif untuk memperkuat partisipasi peserta didik, meningkatkan pemahaman konseptual, serta mendukung proses belajar yang lebih aktif, menarik, dan bermakna secara berkelanjutan.

Daftar Pustaka

- Afrilia, Lizra, and dkk. "Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Cakrawala Pendas* 8, no. 3 (2022): 710–21. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2559>.
- Asnawati, Yuyun, and Sutiah Sutiah. "Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Journal of Islamic Education* 9, no. 1 (2023): 64–72. <https://doi.org/10.18860/jie.v9i1.22809>.
- Azmi, Rahmi Anita, and dkk. "Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 4, no. 2 (2020).
- Fadillah, Nadila Fatin, and Nurafni Nurafni. "Pengembangan Media Pembelajaran Materi Berbagai Bentuk Pecahan Penjumlahan Dan Pengurangan Di Sekolah Dasar." *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 11, no. 3 (2022): 1933. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i3.5280>.
- Hapsari, Gita Permata Puspita, and Zulherman. "Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA." *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)* 6, no. 1 (2021): 22–29. <https://doi.org/10.24905/psej.v6i1.43>.
- Hendriyani, Yeka, and dkk. "Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial." *Jurnal Teknologi Informasi Dan Teknologi* 11, no. 2 (2018).
- Jannah, Feryana N Miftahul, and dkk. "Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Media Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar* 11, no. 1 (2023). <https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>.
- Kudus, Universitas Muria, and dkk. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa SDN 1 Sarirejo." *Jurnal Guru Sekolah Dasar* 2, no. 1 (2025): 50–60. <https://doi.org/10.70277/jgsd.v2i1.5>.
- Macalister, John, and I S P Nation. *Language Curriculum Design*. 2nd ed. Routledge, 2019. <https://doi.org/10.4324/9780429203763>.
- Ningrum, Sekarwati Puji, and Safrul. "Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar IPAS." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13, no. 4 (2024).
- Nurdin, Nurdin. "Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Materi Mendongeng Di Masa Pandemi Covid 19." *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2022, 43–52. <https://doi.org/10.37985/murhum.v3i1.75>.
- Oktaria, Sely, and dkk. "Analisis Kebutuhan Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Struktur Lapisan Bumi Kelas VIII." *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS* 5, no. 1 (2025): 210–18. <https://doi.org/10.51878/social.v5i1.4888>.
- Sembaga, Yurike. "Problematika Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah." *Komprehensif* 2, no. 2 (2024).
- Syavira, Nadia. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V SD." *Optika: Jurnal Pendidikan Fisika* 5, no. 1 (2021): 87. <https://doi.org/10.37478/optika.v5i1.1039>.
- Yuliana, Dyan, and dkk. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif." *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)* 6, no. 2 (2023): 247–57. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.1025>.