

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBANTUAN
CANVA DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SEJARAH
KEBUDAYAAN ISLAM SISWA KELAS VIII MADRASAH TSANAWIYAH
LABORATORIUM KOTA JAMBI**

Winda¹, Yudi Kurniawan², Muhammad Ridwan³

^{1,2,3} Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

[¹windajha00@gmail.com](mailto:windajha00@gmail.com), [²yudikurniawan@uinjambi.ac.id](mailto:yudikurniawan@uinjambi.ac.id),

[³ridwan22jambi@gmail.com](mailto:ridwan22jambi@gmail.com)

ABSTRACT

This study aims to improve students' learning interest in Islamic Cultural History (Sejarah Kebudayaan Islam) through the implementation of animated video learning media assisted by the Canva application. The research employed Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The subjects of this study were 22 eighth-grade students of MTs Laboratorium Kota Jambi in the academic year 2025/2026. Data were collected through observation sheets, questionnaires on learning interest, interviews, and documentation. The indicators of learning interest measured in this study included students' enjoyment, attention, active participation, and motivation during the learning process. The results showed a significant improvement in students' learning interest after the implementation of animated video media assisted by Canva. In Cycle I, students' learning interest increased moderately, while in Cycle II it reached the expected success criteria with a percentage above 80%. These findings indicate that the use of Canva-assisted animated video learning media can create an engaging and interactive learning atmosphere, thereby effectively increasing students' learning interest in Islamic Cultural History. Therefore, this media can be recommended as an alternative innovative learning strategy to enhance students' engagement in the classroom.

Keywords: *learning media, animated video, Canva, learning interest, Islamic Cultural History*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran *Sejarah Kebudayaan Islam* melalui penerapan media pembelajaran video animasi berbantuan aplikasi Canva. Penelitian ini menggunakan metode *Penelitian Tindakan Kelas* (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 22 siswa kelas VIII A Madrasah Tsanawiyah Laboratorium Kota Jambi pada tahun ajaran 2025/2026. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket minat belajar, wawancara, dan dokumentasi. Indikator minat belajar yang diamati meliputi perasaan senang, perhatian, keterlibatan aktif, dan dorongan untuk

belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran video animasi berbantuan Canva mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Pada siklus I terjadi peningkatan minat belajar dengan kategori cukup, sedangkan pada siklus II peningkatan minat belajar mencapai kategori tinggi dengan persentase di atas 80%. Temuan ini membuktikan bahwa media video animasi berbantuan Canva efektif dalam menciptakan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Kata kunci: media pembelajaran, video animasi, Canva, minat belajar, Sejarah Kebudayaan Islam

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses yang memiliki peran strategis dalam membentuk kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, peserta didik diarahkan untuk mengembangkan potensi spiritual, intelektual, emosional, dan sosial secara seimbang. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan kemampuan serta membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada pencapaian kognitif semata, tetapi juga pada pembentukan sikap, nilai, dan keterampilan peserta didik secara utuh.

Dalam praktiknya, keberhasilan proses pembelajaran sangat

ditentukan oleh kualitas perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik. Guru dituntut untuk mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan agar peserta didik dapat terlibat secara optimal dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran adalah minat belajar siswa. Minat belajar merupakan kecenderungan psikologis yang ditandai dengan perasaan senang, perhatian, keterlibatan aktif, dan dorongan untuk mempelajari suatu materi tanpa adanya paksaan (Sunarsih, 2020).

Minat belajar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keberhasilan belajar siswa. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih fokus, antusias, dan aktif dalam mengikuti pembelajaran, sehingga berdampak pada peningkatan hasil

belajar. Sebaliknya, rendahnya minat belajar dapat menyebabkan siswa kurang memperhatikan materi, pasif dalam kegiatan pembelajaran, dan mudah merasa bosan (Almaghfi, 2023). Oleh karena itu, upaya peningkatan minat belajar siswa menjadi salah satu aspek penting yang harus diperhatikan dalam proses pembelajaran.

Dalam konteks pembelajaran di madrasah, mata pelajaran *Sejarah Kebudayaan Islam* (SKI) memiliki posisi yang sangat penting. SKI tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan historis tentang perkembangan Islam, tetapi juga sebagai media penanaman nilai-nilai keislaman, keteladanan tokoh, serta pembentukan karakter peserta didik. Melalui pembelajaran SKI, siswa diharapkan mampu memahami perjalanan peradaban Islam serta mengambil hikmah dari peristiwa dan tokoh-tokoh sejarah Islam untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari (Hasanah, 2025).

Namun, pada kenyataannya pembelajaran SKI sering menghadapi berbagai kendala. Salah satu permasalahan utama yang sering ditemukan adalah rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran

SKI. Pembelajaran SKI kerap dianggap membosankan karena didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks, sehingga siswa dituntut untuk menghafal materi yang bersifat naratif dan kronologis (Dewi Yuliani et al., 2024). Kondisi ini menyebabkan siswa kurang tertarik, kurang aktif, dan tidak optimal dalam memahami materi pembelajaran.

Permasalahan rendahnya minat belajar siswa tidak dapat dilepaskan dari penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif. Media pembelajaran memiliki peran penting sebagai sarana perantara dalam menyampaikan pesan pembelajaran dari guru kepada siswa. Media pembelajaran yang tepat dapat merangsang perhatian, perasaan, dan pikiran siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif (Ramdani, 2021). Sebaliknya, penggunaan media yang monoton dapat menyebabkan siswa cepat bosan dan kurang terlibat dalam pembelajaran.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan peluang besar bagi pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Media pembelajaran

berbasis teknologi, khususnya media audiovisual, dinilai mampu meningkatkan kualitas pembelajaran karena dapat menyajikan materi secara visual dan auditori secara bersamaan (Magdalena, 2021). Media audiovisual juga memungkinkan siswa untuk memahami materi yang abstrak menjadi lebih konkret melalui tampilan gambar, suara, dan animasi.

Salah satu media audiovisual yang dinilai efektif dalam pembelajaran adalah video animasi. Video animasi merupakan media pembelajaran yang menggabungkan unsur gambar bergerak, teks, suara, dan efek visual sehingga mampu menyajikan materi pembelajaran secara lebih menarik dan interaktif. Penggunaan video animasi dapat membantu siswa memahami alur peristiwa sejarah, tokoh-tokoh penting, serta konsep-konsep yang kompleks secara lebih mudah (Ratnasari, 2025). Selain itu, video animasi juga dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Seiring dengan berkembangnya teknologi digital, aplikasi Canva hadir sebagai platform desain grafis yang mudah digunakan dan menyediakan berbagai fitur pembuatan media

pembelajaran, termasuk video animasi. Canva memungkinkan guru untuk membuat media pembelajaran yang kreatif, menarik, dan profesional tanpa memerlukan keterampilan desain yang kompleks (Hendra, 2023). Dengan berbagai template, animasi, ilustrasi, dan audio yang tersedia, Canva dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa di era digital.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas VIII A MTs Laboratorium Kota Jambi, ditemukan bahwa minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI masih tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan oleh kurangnya perhatian siswa saat pembelajaran berlangsung, rendahnya partisipasi aktif dalam diskusi, serta anggapan bahwa pembelajaran SKI bersifat monoton dan membosankan. Guru masih dominan menggunakan metode konvensional dengan media pembelajaran yang terbatas pada buku teks, sehingga belum mampu menarik perhatian siswa secara optimal.

Bertolak dari permasalahan tersebut, diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang mampu

meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran video animasi berbantuan aplikasi Canva. Media ini diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, sehingga siswa lebih tertarik dan aktif dalam mengikuti pembelajaran SKI.

Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada penerapan media pembelajaran video animasi berbantuan aplikasi Canva dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi, tetapi juga memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan kajian media pembelajaran inovatif dalam pendidikan Islam.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu bentuk penelitian reflektif yang

dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui tindakan-tindakan tertentu dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses serta hasil pembelajaran secara berkelanjutan (Kemmis dan McTaggart, 2014). Pemilihan PTK dalam penelitian ini didasarkan pada kebutuhan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran secara langsung dan kontekstual, khususnya terkait rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Tsanawiyah Laboratorium Kota Jambi, dengan subjek penelitian adalah 22 siswa kelas VIII A pada tahun ajaran 2025/2026. Pemilihan subjek penelitian dilakukan secara purposif dengan mempertimbangkan kondisi kelas yang menunjukkan rendahnya minat belajar siswa berdasarkan hasil observasi awal. Guru mata pelajaran berperan sebagai pelaksana tindakan, sedangkan peneliti berperan sebagai perencana, pengamat, dan reflektor selama proses penelitian berlangsung.

Desain penelitian mengikuti model PTK yang dikembangkan oleh

Kemmis dan McTaggart, yang terdiri atas empat tahapan utama, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari satu kali pertemuan pembelajaran yang disesuaikan dengan alokasi waktu dan materi yang diajarkan. Setiap siklus dirancang untuk memperbaiki kelemahan yang ditemukan pada siklus sebelumnya agar tujuan penelitian dapat tercapai secara optimal.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran yang meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), materi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, serta media pembelajaran berupa video animasi berbantuan aplikasi Canva. Selain itu, peneliti juga menyiapkan instrumen penelitian, seperti lembar observasi minat belajar siswa, angket minat belajar, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Media video animasi yang digunakan dirancang agar sesuai dengan karakteristik siswa dan materi pembelajaran sehingga dapat menarik perhatian dan meningkatkan

keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Tahap pelaksanaan tindakan merupakan tahap penerapan rencana pembelajaran yang telah disusun. Pada tahap ini, guru melaksanakan pembelajaran SKI dengan memanfaatkan video animasi berbantuan Canva sebagai media utama dalam penyampaian materi. Pembelajaran dilaksanakan secara interaktif dengan melibatkan siswa melalui diskusi, tanya jawab, dan penugasan sederhana untuk mengukur keterlibatan dan minat belajar siswa. Penggunaan media video animasi diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.

Tahap observasi dilakukan secara bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Pada tahap ini, peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Aspek yang diamati meliputi indikator minat belajar siswa, yaitu perasaan senang, perhatian, partisipasi aktif, dan motivasi belajar. Selain observasi, pengumpulan data juga dilakukan

melalui pengisian angket minat belajar oleh siswa, wawancara dengan guru dan beberapa siswa, serta dokumentasi berupa foto dan catatan kegiatan pembelajaran.

Tahap refleksi dilakukan setelah pelaksanaan tindakan dan observasi pada setiap siklus. Refleksi bertujuan untuk mengevaluasi hasil tindakan yang telah dilakukan serta mengidentifikasi kelemahan dan kelebihan dalam pelaksanaan pembelajaran. Hasil refleksi pada siklus I digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki perencanaan dan pelaksanaan tindakan pada siklus II. Proses refleksi ini dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru mata pelajaran untuk memperoleh hasil yang lebih objektif dan komprehensif (Arikunto, 2019).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengetahui tingkat minat belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Angket digunakan untuk mengukur persepsi dan respon siswa terhadap penggunaan media video animasi berbantuan Canva. Wawancara dilakukan untuk memperoleh data

pendukung terkait respon guru dan siswa terhadap pembelajaran yang diterapkan. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan, RPP, dan hasil angket siswa.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan langkah-langkah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles, Huberman, dan Saldaña, 2014). Data hasil observasi dan angket dianalisis dengan menghitung persentase pencapaian indikator minat belajar siswa pada setiap siklus. Hasil analisis tersebut digunakan untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran video animasi berbantuan Canva.

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini ditetapkan apabila minat belajar siswa mencapai persentase $\geq 80\%$ dengan kategori tinggi. Apabila indikator tersebut belum tercapai pada siklus I, maka penelitian dilanjutkan ke siklus berikutnya dengan melakukan perbaikan pada perencanaan dan pelaksanaan tindakan. Penetapan indikator keberhasilan ini bertujuan untuk memastikan bahwa tindakan yang dilakukan benar-benar

memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat belajar siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini diawali dengan kegiatan observasi awal untuk memperoleh gambaran faktual mengenai kondisi minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sebelum diterapkannya media pembelajaran video animasi berbantuan aplikasi Canva. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum menunjukkan minat belajar yang optimal. Hal ini tampak dari rendahnya perhatian siswa saat guru menjelaskan materi, minimnya partisipasi dalam kegiatan tanya jawab, serta sikap pasif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks menyebabkan siswa mudah merasa jenuh, sehingga berdampak pada rendahnya keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

Pada tahap siklus I, guru mulai menerapkan media pembelajaran video animasi berbantuan Canva sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun. Video animasi

digunakan sebagai media utama untuk menyampaikan materi Sejarah Kebudayaan Islam dengan tujuan menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar siswa. Hasil pengamatan selama pelaksanaan tindakan menunjukkan adanya perubahan positif pada sebagian besar siswa. Siswa tampak lebih fokus memperhatikan pembelajaran, menunjukkan rasa ingin tahu terhadap materi yang disajikan, serta mulai terlibat dalam kegiatan diskusi kelas. Namun demikian, keterlibatan siswa belum merata, karena masih terdapat beberapa siswa yang cenderung pasif dan kurang berpartisipasi secara aktif.

Berdasarkan hasil observasi dan angket minat belajar pada siklus I, diperoleh data bahwa minat belajar siswa mengalami peningkatan dibandingkan dengan kondisi awal. Indikator perasaan senang dan perhatian siswa terhadap pembelajaran menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan, sementara indikator partisipasi aktif dan motivasi belajar masih berada pada kategori cukup. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi berbantuan Canva telah memberikan dampak awal yang positif, namun belum

sepenuhnya memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan dalam penelitian ini.

Hasil refleksi pada siklus I menunjukkan beberapa kendala yang perlu diperbaiki. Durasi video yang relatif panjang menyebabkan sebagian siswa kehilangan fokus pada bagian akhir pembelajaran. Selain itu, belum optimalnya kegiatan tindak lanjut setelah pemutaran video membuat siswa kurang memiliki kesempatan untuk mengekspresikan pemahaman dan pendapat mereka secara aktif. Oleh karena itu, pada siklus II dilakukan perbaikan strategi pembelajaran dengan mempersingkat durasi video, menambahkan pertanyaan pemantik, serta melibatkan siswa dalam diskusi kelompok dan presentasi singkat untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar.

Pelaksanaan siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan siklus I. Siswa tampak lebih antusias sejak awal pembelajaran, aktif memperhatikan tayangan video animasi, serta lebih terlibat dalam diskusi dan kegiatan tanya jawab. Penggunaan video animasi yang lebih terstruktur dan disertai dengan kegiatan interaktif

mampu menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan. Siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga berperan aktif dalam mengemukakan pendapat, bertanya, dan menyampaikan hasil diskusi kelompok.

Hasil observasi dan angket minat belajar pada siklus II menunjukkan bahwa seluruh indikator minat belajar mengalami peningkatan yang signifikan. Indikator perasaan senang, perhatian, partisipasi aktif, dan motivasi belajar mencapai kategori tinggi dengan persentase di atas 80%, sehingga telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi berbantuan Canva, apabila dirancang dan diterapkan secara optimal, mampu meningkatkan minat belajar siswa secara menyeluruh.

Peningkatan minat belajar siswa yang terjadi dari siklus I ke siklus II menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi berbantuan Canva memiliki keunggulan dalam menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran SKI. Visualisasi

peristiwa sejarah, tokoh-tokoh penting, dan alur kronologis melalui animasi membantu siswa memahami materi yang sebelumnya dianggap abstrak dan membosankan menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran yang menyatakan bahwa penggunaan media audiovisual dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran karena melibatkan lebih dari satu indera siswa secara bersamaan (Magdalena, 2021).

Selain itu, temuan penelitian ini juga mendukung pendapat Ramdani (2021) yang menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengurangi kejenuhan siswa. Media video animasi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun motivasi dan minat belajar siswa. Ketika siswa merasa tertarik dan menikmati proses pembelajaran, mereka cenderung lebih aktif dan bertanggung jawab terhadap kegiatan belajar yang diikuti.

Penggunaan aplikasi Canva sebagai alat bantu pembuatan video

animasi memberikan kemudahan bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Fitur-fitur yang tersedia dalam Canva memungkinkan guru untuk menyesuaikan tampilan media pembelajaran dengan karakteristik siswa dan materi pelajaran. Dengan demikian, guru dapat lebih fleksibel dan kreatif dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa di kelas.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran video animasi berbantuan aplikasi Canva memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Peningkatan minat belajar siswa tidak hanya terlihat dari aspek perhatian dan antusiasme, tetapi juga dari keterlibatan aktif dan motivasi belajar yang semakin meningkat. Temuan ini menegaskan bahwa inovasi media pembelajaran berbasis teknologi merupakan salah satu solusi efektif dalam mengatasi permasalahan rendahnya minat belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran SKI di madrasah.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran video animasi berbantuan aplikasi Canva terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran *Sejarah Kebudayaan Islam* di kelas VIII A Madrasah Tsanawiyah Laboratorium Kota Jambi. Penggunaan media ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, sehingga siswa menunjukkan peningkatan perhatian, keterlibatan aktif, serta motivasi belajar selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa secara bertahap. Pada siklus I, minat belajar siswa mengalami peningkatan dibandingkan kondisi awal, namun belum sepenuhnya mencapai indikator keberhasilan. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, seluruh indikator minat belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan dan mencapai kategori tinggi dengan persentase di atas 80%.

Hal ini menunjukkan bahwa perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran dengan media video animasi berbantuan Canva yang tepat dapat memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran SKI.

Dengan demikian, media pembelajaran video animasi berbantuan Canva dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif bagi guru dalam meningkatkan minat belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran yang bersifat historis dan naratif seperti *Sejarah Kebudayaan Islam*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi pendidik dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi, serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang relevan dengan pengembangan media pembelajaran digital di madrasah.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2019. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dewi Yuliani, et al. 2024. *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah*. Jakarta: Kencana.
- Hasanah. 2025. *Sejarah Kebudayaan Islam dan Implementasinya dalam*

- Pendidikan. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hendra. 2023. "Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Digital." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 7 (2): 45–53.
- Kemmis, Stephen, dan Robin McTaggart. 2014. *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*. Singapore: Springer.
- Magdalena, Ina. 2021. *Media Pembelajaran dalam Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Miles, Matthew B., A. Michael Huberman, dan Johnny Saldaña. 2014. *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Ramdani. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Ratnasari, D. T. 2025. *Video Animasi sebagai Media Pembelajaran*. Surabaya: Unesa Press.
- Sunarsih. 2020. "Minat Belajar dan Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan* 5 (1): 12–20.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Sekretariat Negara Republik Indonesia.