

Perancangan Media Belajar Mandiri Berbasis *Canva* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Siswa Sma N 1 Matur

Ahmad Zulkarnain Nasution¹, Hari Antoni Musril^{2*}, Sarwo Derta³, Tasnim Rahmat⁴

^{1,2,3,4}Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Bukittinggi, Indonesia

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:
Submit : 28 Mei 2025
Revisi : 26 Juni 2025
Diterima : 29 Juni 2025
Diterbitkan: 30 Juni 2025

Kata Kunci

Media Pembelajaran, PAI, *Canva*

Correspondence

E-mail:
hariantonimusril@uinbukittinggi.ac.id*

A B S T R A K

Penelitian ini berangkat dari permasalahan penggunaan media pembelajaran yang belum optimal dalam mendukung proses belajar Pendidikan Agama Islam di SMA N 1 Matur. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan siswa, diketahui bahwa media yang digunakan masih terbatas pada buku cetak, papan tulis, serta metode ceramah sebagai pendekatan utama. Padahal, pemanfaatan teknologi komputer dalam dunia pendidikan tidak hanya mempermudah jalannya pembelajaran, tetapi juga memberikan peluang besar untuk menghadirkan inovasi dan menciptakan pembelajaran mandiri yang lebih interaktif. Melalui pemanfaatan *platform* digital seperti *Canva*, guru berkesempatan menyajikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Hasil observasi dan wawancara peneliti dengan guru PAI menunjukkan bahwa penggunaan media digital masih minim dan dominan menggunakan metode ceramah serta buku paket, sehingga membuat siswa kurang aktif serta tidak terlalu termotivasi untuk belajar mandiri. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan pendekatan Hannafin dan Peck yang mencakup tiga tahapan, yaitu analisis kebutuhan, desain, dan implementasi. Produk media yang dikembangkan kemudian diuji melalui uji validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa media yang dihasilkan termasuk kategori sangat valid dengan skor 0,948. Pada uji praktikalitas diperoleh nilai tinggi sebesar 0,97, sedangkan uji efektivitas memberikan hasil tinggi dengan skor 0,73. "Dengan demikian, media pembelajaran mandiri berbasis *Canva* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam ini dinyatakan valid, praktis, serta efektif untuk digunakan dalam proses belajar siswa SMA N 1 Matur, sekaligus mampu mendorong mereka agar lebih aktif dan mandiri dalam belajar. Penelitian ini berkontribusi dalam memperkaya literatur mengenai pengembangan media pembelajaran digital pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, memberikan alternatif solusi praktis bagi guru dalam menciptakan pembelajaran interaktif, serta dapat dijadikan acuan bagi penelitian selanjutnya dalam pengembangan media pembelajaran inovatif.

Abstract

This research was motivated by the use of learning media that has not yet supported the learning process of Islamic Religious Education at SMA N 1 Matur. Based on interviews conducted by the author with teachers and students, it was found that the learning media used in Islamic Religious Education consisted of printed books, blackboards, and the teaching method was mostly lecture-based. The use of computer technology in education not only facilitates the learning process but also opens up new opportunities for innovation and more interactive self-directed learning. By using digital platforms such as *Canva* in the development of learning media, teachers can present materials in a more engaging and easily understood manner for students. Based on the results of observations and interviews with Islamic Religious Education (PAI) teachers at SMA N 1 Matur, it was found that the use of digital learning media is still limited and predominantly relies on lecture methods and textbooks. This condition causes students to be less active in the learning process and less motivated to study independently. This study uses the *Research and Development (R&D)* model with the Hannafin and Peck approach, which consists of three stages: needs analysis, design, and implementation. The developed product was tested for its validity, practicality, and effectiveness. The validity test results showed that the developed media fell into the "very valid" category with a score of 0,948. The practicality

test obtained a high score of 0.97, and the effectiveness test also showed a high result with a score of 0.73. Therefore, the Canva-based self-learning media in the Islamic Religious Education subject is declared valid, practical, and effective for use in the learning process of students at SMA N 1 Matur, and it can encourage students to learn actively and independently.

This is an open access article under the CC-BY-SA license



1. Pendahuluan

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu guru dalam mengajar agar materi yang disampaikan lebih mudah dipahami oleh siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara baik dan efisien. Di era digital saat ini, kebutuhan akan media pembelajaran semakin meningkat seiring dengan perubahan gaya belajar generasi Z yang lebih akrab dengan teknologi. Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2023 mencatat bahwa lebih dari 210 juta penduduk Indonesia telah terhubung ke internet, dan sekitar 75% di antaranya berasal dari kalangan usia pelajar dan mahasiswa. Fenomena ini menunjukkan bahwa siswa lebih terbiasa mengakses informasi melalui perangkat digital dibandingkan hanya mengandalkan buku teks atau metode ceramah. Oleh karena itu, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai perantara penyampaian materi, tetapi juga menjadi sarana inovasi yang mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman siswa dalam proses belajar [1].

Media memainkan peranan penting dalam proses belajar. Keuntungan yang pertama adalah memberikan arahan bagi pengajar untuk mencapai sasaran pembelajaran, sehingga mereka dapat menyampaikan materi dengan cara yang menarik, terstruktur, dan teratur serta meningkatkan mutu pembelajaran yang kedua, dapat meningkatkan semangat dan perhatian siswa dalam belajar, sehingga mereka mampu berpikir, menganalisis, dan memahami materi yang diajarkan oleh guru dalam suasana belajar yang menyenangkan [2].

Di dalam kelas, pembelajaran Pendidikan Agama Islam sering kali masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku paket sebagai sumber belajar utama. Fenomena ini membuat siswa cenderung pasif, mudah merasa jenuh, serta kurang terdorong untuk belajar secara mandiri. Padahal, materi ajar PAI membutuhkan keterlibatan aktif siswa agar pemahaman nilai-nilai yang terkandung dapat tertanam lebih kuat dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan media pembelajaran yang monoton tidak jarang menjadi penghambat dalam mencapai tujuan pembelajaran, sehingga guru perlu mencari strategi dan media yang lebih interaktif untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa [3].

Integrasi teknologi dalam pendidikan telah secara signifikan mengubah metode mengajar dan belajar. Aplikasi seperti *Canva*, yang awalnya dikenal sebagai alat desain grafis, kini dimanfaatkan dalam dunia pendidikan untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan kreatif. *Canva* adalah aplikasi desain grafis berbasis daring yang ramah pengguna, bahkan bagi pemula. Aplikasi ini dapat diakses melalui ponsel pintar maupun komputer, serta menawarkan berbagai fitur yang memudahkan guru dalam menyampaikan pelajaran kepada siswa.

Canva menyediakan banyak fitur yang memungkinkan pendidik merancang bahan ajar yang menarik secara visual dan interaktif, sehingga membantu siswa memahami konsep abstrak dengan lebih mudah. Dengan mengintegrasikan *Canva* ke dalam proses pembelajaran, baik guru maupun siswa dapat mengembangkan kemampuan memanfaatkan teknologi dalam pendidikan, sehingga meningkatkan literasi digital, khususnya dalam mata pelajaran PAI [4].

Canva digunakan sebagai media membuat *mind map*. Dengan berbagai fitur desain menarik, *Canva* mempermudah guru maupun siswa merancang materi pembelajaran yang lebih interaktif. Pembuatan *mind map* membantu siswa memahami materi secara singkat, jelas, dan visual. Hasil rancangan siswa

dapat dipresentasikan di kelas, sekaligus melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi (C1-C6: mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, mencipta) [5].

Supaya pengetahuan dan keterampilan siswa bisa meningkat, guru perlu punya kreativitas dalam mengajar. Ada banyak cara buat jadi guru yang kreatif di kelas, salah satunya dengan memakai media pembelajaran biar proses belajar jadi lebih menarik dan mudah dipahami [6]. Penelitian ini sangat diperlukan Di era digital sekarang, permintaan akan media pembelajaran yang baru dan sesuai perkembangan zaman semakin besar. Pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar bukan hanya membuat akses lebih mudah, tapi juga menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Khusus dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, penggunaan teknologi bisa menumbuhkan motivasi belajar sekaligus memperdalam pemahaman siswa tentang nilai-nilai agama. Karena itu, penelitian ini diharapkan memberi kontribusi penting bagi peningkatan kualitas pembelajaran sekaligus penguatan keterampilan digital dalam pendidikan [7].

Peneliti melaksanakan wawancara dengan pengajar Pendidikan Agama Islam di SMA N 1 Matur, pada tanggal 31 Januari 2025. Penulis juga telah menelepon 15 murid dari kelas X SMA N 1 Matur pada tanggal yang sama. Siswa mengalami kesulitan dalam menangkap konsep tertentu, terutama terkait dengan Al-Qur'an dan hadis, akidah, akhlak, serta ibadah. Sumber ajar yang dipakai oleh guru hanya terbatas pada buku paket. Minimnya penggunaan media pembelajaran digital yang bisa dimanfaatkan untuk belajar mandiri membuat siswa kurang berminat untuk belajar di rumah.

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Canva* menjadi penting dilakukan karena selama ini pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas masih didominasi metode ceramah dan buku paket, yang membuat siswa cenderung pasif serta kurang termotivasi. Di sisi lain, generasi siswa saat ini merupakan generasi digital yang terbiasa menggunakan *smartphone* dan aplikasi visual dalam keseharian mereka. Dengan memanfaatkan *Canva*, guru tidak hanya terbantu dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan interaktif, tetapi siswa juga dapat mengulang kembali pembelajaran secara mandiri melalui perangkat mereka di rumah. Hal ini menjadikan media berbasis *Canva* relevan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman siswa terhadap materi ajar, sekaligus menjadi solusi praktis atas keterbatasan media pembelajaran konvensional yang ada di sekolah.

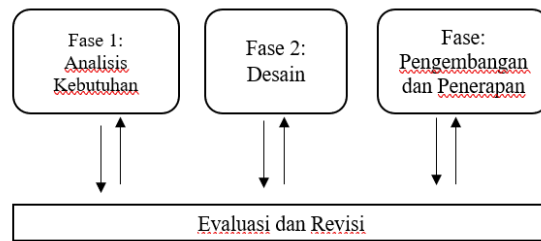
Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. *Canva*, sebagai aplikasi desain grafis yang mudah digunakan, menawarkan berbagai fitur untuk membuat media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai kebutuhan siswa. Dengan media berbasis *Canva*, materi gaya dapat divisualisasikan melalui gambar, animasi, maupun ilustrasi sederhana sehingga lebih mudah dipahami siswa. Selain itu, media ini juga mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*), sehingga siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga aktif dalam proses belajar [8].

Media belajar mandiri ini dirancang dengan menggunakan aplikasi *canva*. *canva* adalah sebuah platform desain grafis berbasis web (*online*) yang digunakan untuk membuat berbagai macam desain visual dengan mudah.

2. Metodologi Penelitian

2.1. Metode Penelitian

Metode akan diterapkan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Metode ini digunakan buat merancang sebuah produk serta menilai sejauh mana produk tersebut efektif. Dalam ranah pendidikan, pendekatan R&D berfungsi buat mengembangkan maupun memvalidasi berbagai sarana pendukung pembelajaran [9]. Atas penjelasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa *Research and Development* (R&D) penelitian ini akan difokuskan atas pembuatan produk tertentu, serta pengtesan terhadap keabsahan dan efektivitas produk tersebut dalam praktik. Penelitian ini mengadopsi model pengembangan akan dikembangkan oleh Hannafin dan Peck.



Gambar 1. Tahapan Model pengembangan Hannafin & Peck [10]

2.2. Tahapan Pengembangan

Tahapan- tahapan pengembangan penelitian ini diterangkan sebagai berikut :

2.2.1. Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis dalam model Hannafin & Peck, penelitian ini dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan guru dan siswa terkait media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Peneliti melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran Informatika kelas X untuk mengetahui kesulitan yang dialami dalam penyampaian materi serta kebutuhan media yang relevan. Selain itu, peneliti juga menyebarkan angket kepada siswa guna menggali sejauh mana mereka membutuhkan media pembelajaran yang menarik, mudah diakses, dan interaktif. Data dari hasil wawancara dan angket ini akan dianalisis untuk merumuskan tujuan pembelajaran serta menentukan kompetensi yang harus dicapai siswa. Pada akhir tahap ini, peneliti akan melakukan kajian ulang terhadap hasil analisis sebelum melanjutkan ke tahap desain.

2.2.2. Desain

Pada tahap desain, peneliti menyusun rancangan awal media pembelajaran berbasis canva. Desain mencakup penyusunan alur materi, pemilihan template yang sesuai, penentuan warna, *font*, serta elemen visual yang mendukung keterbacaan dan daya tarik. Peneliti juga membuat *storyboard* untuk menggambarkan urutan penyajian materi serta interaksi yang akan terjadi di dalam media. Selain itu, instrumen penilaian berupa angket validasi untuk ahli materi dan ahli media akan disusun pada tahap ini. Hasil rancangan kemudian akan direview dan direvisi sebelum dilanjutkan ke tahap pengembangan."

2.2.3. Pengembangan dan penerapan

2.2.3.1. Tahap *Develop*

Tahap pengembangan serta aplikasi ialah langkah di mana alat penataran mulai terbuat, dicoba, serta ditaksir. Atas langkah ini, produk dibesarkan dan dicoba buat mengenali apakah alat itu sanggup mensupport pendapatan seluruh tujuan penataran akan sudah diformulasikan. Sedangkan itu, aplikasi ialah cara penyampaian modul atas partisipan ajar atas cara langsung atas menggunakan alat akan sudah disiapkan.

2.2.3.2. *Testing*

Tata cara *Blackbox Testing* maksudnya metode pengetesan aplikasi yg relatif efisien dipakai karena cuma membutuhkan batasan minimal serta maksimal asal informasi yg diharapkan. Jumlah informasi percobaan bisa diperkirakan berpangkal atas jumlah field kata kepala informasi akan dicoba, determinasi pengisian informasi, dan permasalahan batasan atas dan batasan dasar. Lewat tata cara ini, bisa dikenal apakah sesuatu fungsionalitas sedang menyambut input yg tidak cocok, akan berpotensi menyebabkan informasi akan tersembunyi selaku tidak asi. Pengetesan ini dicoba tanpa memandang isyarat kegiatan, namun cuma memperhitungkan apakah sistem berperan begitu juga mestinya [11].

2.2.3.3. Uji Validitas

Buat menciptakan produk akan bermutu hingga dibutuhkan pengetesan keatas produk ini. Pengetesan produk dicoba oleh pakar alat akan bisa berbentuk guru ataupun dosen akan mengerti hal alat [12].

Rumus akan digunakan adalah Aiken's V [13]:

$$V = \frac{\sum s}{n(c - 1)}$$

Keterangan:

s : $r - I_0$

I_0 : Skor peringkat paling rendah

c : Skor peringkat validasi yang paling tinggi

r : Jumlah yang diberikan penilai

n : Jumlah nilai

Tabel 1. Kriteria Penentuan Validitas Aiken's V

Persentase %	Kriteria
0,60 – 1,00	Valid
< 0,60	Tidak Valid

2.2.3.4. Uji Praktikalitas

Tahap tes praktikalitas bertujuan buat mengetahui tanggapan dan penilaian atas para pengtes terhadap produk akan dikembangkan. Data akan diperoleh atas angket tes praktikalitas kemudian dianalisis menggunakan rumus *moment kappa*. Tujuan dari uji kelayakan adalah untuk mengevaluasi sejauh mana media pembelajaran informatika yang dibuat berguna, mudah digunakan, dan efisien dalam hal waktu pembelajaran saat menerapkan media tersebut. Kepraktisan modul dievaluasi melalui angket praktikalitas. Data yang terkumpul dianalisis dengan rumus *momen kappa*, yaitu : [14]

$$Moment\ Kappa\ (K) = \frac{p - p_e}{1 - p_e}$$

Keterangan:

K: moment kappa akan menunjukkan tingkat kepraktisan produk.

P: proporsi akan terealisasi, dihitung atas cara jumlah nilai akan diberikan oleh pengtes dibuat jumlah maksimal.

Pe: proporsi akan tidak terealisasi, dihitung atas cara jumlah nilai maksimal dikurangi atas jumlah

Tabel 2. Kriteria Penentuan Praktikalitas *Moment kappa*

Interval	Kategori
0,81 – 1,00	Sangat Tinggi
0,61 – 0,80	Tinggi
0,41 – 0,60	Sedang
0,21 – 0,40	Rendah
0,01 – 0,20	Sangat Rendah
$\leq 0,00$	Tidak Praktis

2.2.3.5. Uji Efektivitas

Uji coba efektivitas media ini dilakukan dengan penilaian kuesioner yang diisi oleh siswa dan guru mata pelajaran. Hasil dari kuesioner efektivitas itu kemudian dianalisis menggunakan rumus statistik Richard R. Hake (*G-Score*) seperti berikut: [15].

$$<g> = \frac{(\% < Sf > - \% < Si >)}{(100 - \% < Si >)}$$

Keterangan:

<g> : *G-Score*

<Sf>: Skor Total

Si : Awal Skor

Berikut persyaratan setiap indikator pada lembar ujian:

Jika "*high-g*" memiliki (*g*>) >, ini sangat efektif. ; 0,7

Jika "*Medium-g*" memiliki 0,7 (<*g*>)>, maka dianggap cukup efektif. 3.0

Jika "*low-g*" memiliki (<*g*>)<0,3, maka itu tidak efektif.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil Penelitian

3.1.1. *Planning* (Perencanaan)

Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi masalah dalam pembelajaran pendidikan agama islam di SMA N 1 Matur. Dengan menentukan kelas, profile, petunjuk media, rangkuman dan penjelasan materi berdasarkan silabus yang diberikan oleh guru sesuai dengan kurikulum di lokasi penelitian. Materi yang akan dibuat yaitu tentang analisis data yang bisa diakses leh peserta didik melalui *android*.

3.1.1.1. Penelitian Awal

3.1.1.1.1. Studi Literatur

Dalam penelitian ini, penulis merujuk pada beberapa buku dan jurnal sebagai landasan teori utama. Salah satunya adalah buku *Instructional Media and Technology for Learning* karya Heinich dkk. (2019) yang menjelaskan konsep dasar media pembelajaran dan perannya dalam meningkatkan efektivitas penyampaian materi. Selain itu, buku *Desain Pembelajaran: Teori dan Praktek* karya Azhar Arsyad (2020) juga digunakan untuk memahami prinsip desain pembelajaran yang interaktif dan mudah diakses oleh siswa.

3.1.1.1.2. Studi Lapangan

Penelitian ini, penulis menggunakan observasi dan wawancara sebagai teknik pengumpulan data. Pedoman observasi disusun berdasarkan hasil wawancara awal dengan guru PAI di SMA N 1 Matur. Hasil pengamatan di lapangan menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran, guru PAI masih dominan menggunakan metode ceramah dan media konvensional seperti buku teks, papan tulis, serta slide *PowerPoint* sederhana. Media interaktif berbasis teknologi jarang digunakan, meskipun di sekolah tersedia fasilitas seperti proyektor dan jaringan internet.

Selain itu, saat kegiatan belajar berlangsung, sebagian siswa tampak kurang fokus, ada yang berbicara dengan teman sebangku, bahkan beberapa siswa terlihat pasif hanya mencatat tanpa bertanya. Guru mengakui bahwa keterbatasan waktu untuk membuat media yang lebih menarik serta keterampilan menggunakan aplikasi digital menjadi kendala utama. Siswa juga menyampaikan bahwa mereka sering merasa bosan karena materi PAI hanya disampaikan melalui ceramah dan latihan soal di buku paket.

Fenomena lain yang ditemukan adalah kurangnya variasi dalam penyajian materi, sehingga siswa kesulitan memahami konsep abstrak dalam PAI. Padahal, mayoritas siswa memiliki *smartphone* yang bisa dimanfaatkan untuk belajar mandiri di luar jam pelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media ajar berbasis aplikasi digital seperti Canva, agar pembelajaran lebih interaktif, menarik, dan mendorong siswa untuk aktif serta mandiri dalam memahami materi.

3.1.1.2. Desain (Perancangan)

3.1.1.2.1. Perancangan struktur navigasi

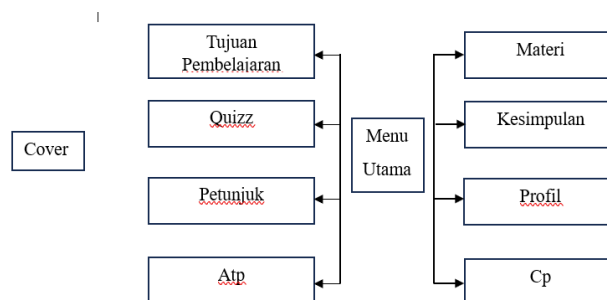
Struktur navigasi merupakan rancangan alur atau peta hubungan antarhalaman dalam sebuah media pembelajaran, yang berfungsi untuk memudahkan pengguna dalam mengakses materi secara sistematis dan terarah. Dalam pengembangan media pembelajaran, struktur navigasi berperan penting untuk memastikan siswa dapat berpindah dari satu menu ke menu lain dengan mudah tanpa kebingungan.

Pada penelitian ini, struktur navigasi dirancang menggunakan model hierarki yang dimulai dari halaman utama (*home*), kemudian bercabang ke beberapa menu utama seperti *kompetensi dasar*, *materi pembelajaran*, *latihan soal*, dan *evaluasi*. Dari setiap menu utama, pengguna dapat memilih sub-menu sesuai kebutuhan, misalnya materi terbagi menjadi beberapa bab yang bisa dipelajari secara terpisah.

Pemilihan model hierarki ini didasarkan pada hasil analisis kebutuhan di lapangan, di mana siswa membutuhkan tampilan sederhana dan alur navigasi yang tidak membingungkan. Guru PAI juga menyampaikan bahwa media pembelajaran sebaiknya memberikan akses langsung ke materi inti dan evaluasi agar sesuai dengan alokasi waktu pembelajaran di kelas. Dengan struktur ini, siswa dapat belajar lebih mandiri karena bisa langsung memilih bagian yang ingin dipelajari, sementara guru tetap terbantu dalam mengarahkan jalannya pembelajaran.

3.1.1.2.2. Perancangan Navigasi Menu

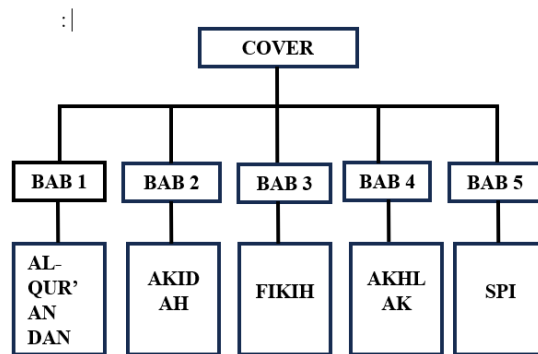
Struktur navigasi menu merupakan alur yang digunakan dalam perancangan media menggunakan *canva*. Struktur perancangan media pembelajaran berbasis *cana* dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 2. Struktur Navigasi Menu

3.1.1.2.3. Struktur Navigasi Materi

Struktur navigasi materi merupakan alur menu yang digunakan dalam perancangan media pembelajaran pendidikan agama islam berbasis *canva* dimana materi yang dimuat dalam aplikasi *canva*. Struktur navigasi *canva* dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 3. Struktur Navigasi Materi

3.1.1.2.2. Perancangan *Storyboard*

Pada desain *storyboard* dilakukan pembuatan scene, mulai dari tampilan home sampai petunjuk pada bagian akhir *scene*. Hasil dari pembuatan *storyboard* adalah bagian dari tahap awal dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *android*. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. *Storyboard* Ringkas

Scene	Keterangan
Scene 1	Cover
Scene 2	Petunjuk
Scene 3	Profil
Scene 4	Cp
Scene 5	Atp
Scene 6	Menu Utama
Scene 7	Tujuan Pembelajaran
Scene 8	Materi
Scene 9	Quizz
Scene 10	Petunjuk Quiz 1
Scene 11	Soal Quiz 1-5
Scene 12	Jawaban Benar
Scene 13	Jawaban Salah
Scene 14	Petunjuk Quiz 2
Scene 15	Soal Quiz 1-10
Scene 16	Kesimpulan

3.1.1.2.3. Perancangan Tampilan (*interface*)

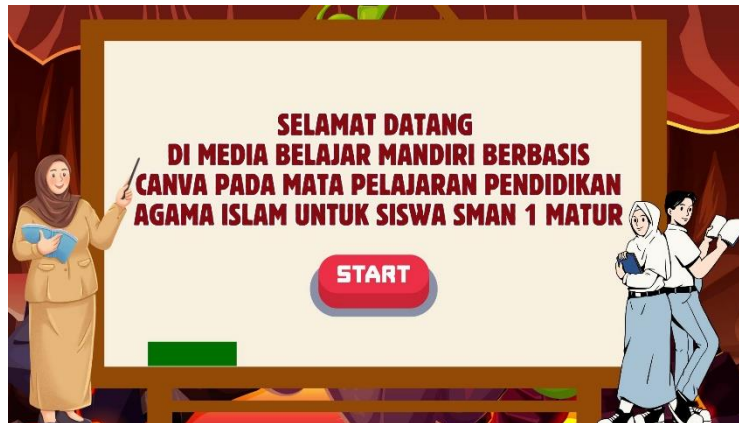
Aplikasi *Canva* ini dibuat untuk SMA, maka desain yang dibuat terdapat unsur fitur yang menarik sehingga peserta didik lebih termotivasi dan tertarik dalam menggunakan *canva*.

3.1.2. Production (Produksi)

3.1.2.1. Pembuatan objek dan *background*

Pada pembuatan objek dan latarbelakang pada aplikasi ini di pakai pada memakai *image* yang telah ada dalam internet untuk memberikan sebuah tampilan awal yang menunjukkan ilustrasi pada sebuah mata pelajaran pendidikan agama islam.

Sedangkan untuk memberikan sebuah efek animasi pada objek, bisa menggunakan fitur pada menu *animation* yang ada pada aplikasi *canva* dengan cara pilih objek yang akan di berikan animasi, kemudian pilih *animation*, dan pilih jenis animasi yang akan kita terapkan pada menu *cover*, petunjuk, menu utama, materi, soal, tujuan pembelajaran, dan pengembang oleh objek, berikut contoh gambar background pada gambar bawah ini :



Gambar 4. Tampilan Objek dan *Background*

3.1.2.2. Tampilan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

3.1.2.2.1. Tampilan Menu *Home*

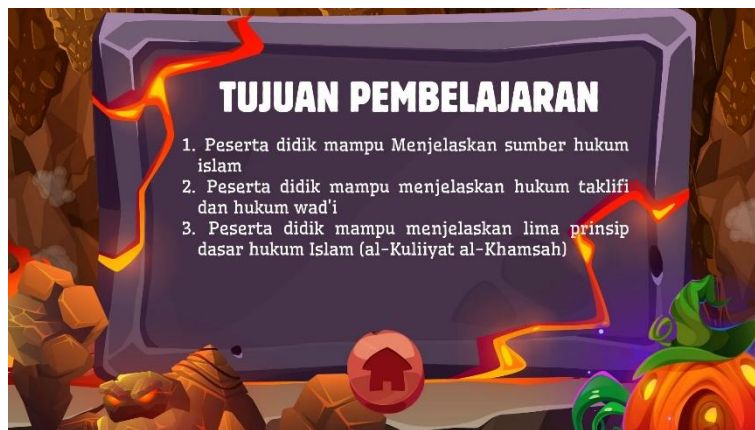
Tampilan menu *home* terdiri dari menu tujuan pembelajaran, materi, *quiz*, rangkuman, petunjuk, cp, atp dan profil pengembangan. Berikut tampilan dari menu *home*:



Gambar 5. Tampilan Menu *Home*

3.1.2.2.2. Tampilan Menu Kompetensi

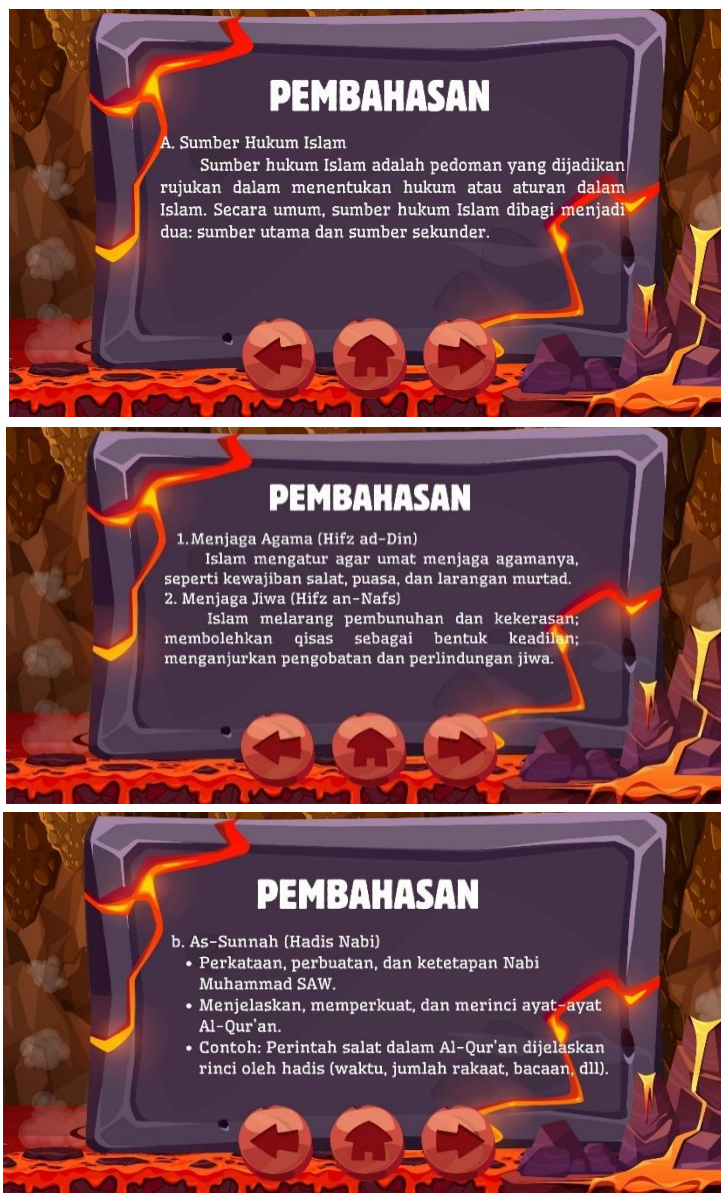
Tampilan menu kompetensi berisi tujuan pembelajaran yang akan dicapai dari materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu fikih sumber hukum islam dan lima prinsip dasar hukum islam. Berikut tampilan menu tujuan pembelajaran:



Gambar 6. Menu Kompetensi

3.1.2.2.3. Tampilan Menu Materi

Tampilan menu materi berisi materi yang akan dipilih dan menjelaskan mengenai isi materi yang akan dipelajari pada pembelajaran agama islam. Berikut tampilan menu materi:



Gambar 7. Tampilan Materi

3.1.2.2.4. Tampilan Menu Evaluasi

Pada bagian menu evaluasi terdapat soal-soal latihan mengenai materi yang diajarkan sebelumnya dan berisikan skor yang diperoleh setelah menjawab soal. Berikut tampilan menu evaluasi:



Gambar 8. Tampilan Quiz

3.1.2.2.5. Tampilan Kesimpulan

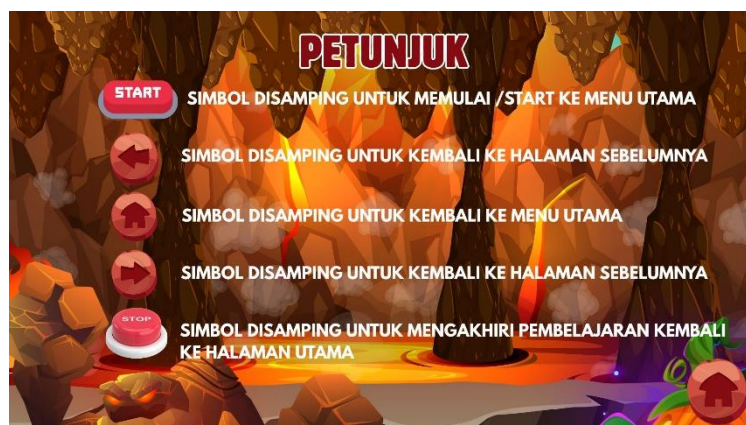
Tampilan menu rangkuman menjelaskan mengenai sisi rangkuman dari materi pembelajaran pendidikan agama islam tentang sumber hukum islam dan lima prinsip sumber hukum islam. Berikut tampilan menu rangkuman:



Gambar 9. Tampilan Rangkuman

3.1.2.2.6. Tampilan Menu Petunjuk

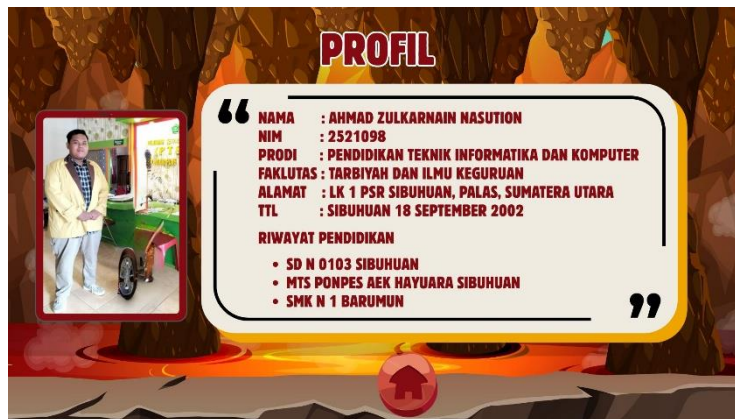
Tampilan menu petunjuk berisi mengenai petunjuk penggunaan media pembelajaran pendidikan agama islam berbasis *canva* menggunakan aplikasi *canva*. Berikut tampilan menu petunjuk :



Gambar 10. Tampilan Petunjuk

3.1.2.2.7. Tampilan Menu Profil Pengembangan

Pada tampilan menu profil pengembangan berisi tentang biodata pembuat aplikasi media pembelajaran pendidikan agama islam berbasis *canva* menggunakan aplikasi *canva*. Berikut tampilan profil pengembangan :



Gambar 11. Tampilan Profil Pengembangan

3.1.3. Evaluation

3.1.3.1. Testing

Pada tahap ini media pembelajaran ini diuji coba kepada sekelompok siswa di SMA N 1 Matur. Selama uji coba, siswa diberi akses untuk menggunakan media pembelajaran ini. data penggunaan dan respons siswa terhadap kesalahan anatrmuka (*interface errors*) dan kesalahan performasi (*performance errors*) pada media yang disebarluaskan.

Analisis hasil uji coba data yang dikumpulkan dari uji coba lapangan dianalisis untuk mengevaluasi efektivitas pada media pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik (*User*) dan guru merasa media pembelajaran ini sangat membantu dalam memahami materi Pendidikan agama islam ini.

3.1.3.2. Uji Validitas Produk

Hasil keabsahan berawal alat penataran pembelajaran agama islam kategori X mengenakan *canva* di SMAN 1 Matur ini dicoba oleh 5 orang pakar memakai pandangan modul, pandangan kebahasaan serta pandangan penyusunan alat penataran. akan hendak terjalin kepingan keabsahan berawal 5 orang ahli pakar perorangan pc ataupun alat perorangan pc memakai angka 0, 89, pakar perorangan pc memakai angka 0, 98, ahli pc ataupun alat atas angka, 0, 98, pakar ilmu bahasa menyambut angka akhir 0,948, akan dihitung memakai mengenakan metode statistik Aiken' s, hingga angka berawal alat penataran ini diklaim asi.

3.1.3.3. Uji Praktikalitas Produk

Hasil percobaan praktikalitas produk riset tertuju atas 2 guru pembelajaran agama islam. Sehabis melaksanakan cara kalkulasi lembar kepraktisan atas guru pembelajaran agama islam diperoleh angka akhir 0, 97 sehabis diaplikasikan memakai metode *moment kappa* angka kepraktisan itu diklaim besar.

3.1.3.4. Uji Efektivitas

Evaluasi daya guna alat ini ditaksir oleh satu guru mata pelajaran serta 24 orang partisipan ajar diperoleh angka akhir 0, 73. Hingga bisa disimpulkan kalau percobaan daya guna alat penataran memakai metode Richard R. Hake (*G- Score*) mempunyai tingkatan daya guna besar.

3.2. Pembahasan

Penelitian ini membuktikan bahwa media pembelajaran PAI berbasis *Canva* valid, praktis, dan efektif digunakan pada pembelajaran kelas X di SMA N 1 Matur. Hal ini menjawab pertanyaan penelitian tentang kelayakan media yang dikembangkan. Jika dibandingkan dengan penelitian Nurhasanah & Kurniawati (2022) yang juga mengembangkan media *Canva* dengan skor efektivitas 0,70, hasil penelitian ini menunjukkan nilai efektivitas lebih tinggi, yakni 0,73. Perbedaan ini dapat dijelaskan karena penelitian dilakukan pada tingkat SMA dengan akses perangkat dan literasi digital siswa yang relatif lebih baik. Namun, bila dibandingkan dengan penelitian Handayani dkk. (2021) di *iJET* yang melaporkan efektivitas 0,80 pada mata pelajaran sains, maka capaian penelitian ini masih sedikit lebih rendah, yang menunjukkan perlunya peningkatan pada aspek interaktivitas media dalam konteks PAI.

Implikasi praktis dari penelitian ini adalah guru dapat memanfaatkan *Canva* sebagai media digital sederhana untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PAI. Pihak sekolah juga dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai dasar kebijakan dalam mendorong guru menggunakan media digital murah, ringan, dan mudah diakses. Secara sosial, media ini berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap PAI yang selama ini dianggap monoton. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan. Validitas internal dibatasi oleh jumlah responden yang hanya berasal dari satu sekolah. Validitas *eksternal* dipengaruhi oleh sarana prasarana, seperti ketersediaan internet dan perangkat digital, yang belum tentu sama di semua sekolah. Validitas konstruk juga masih terbatas karena instrumen penilaian berupa angket sederhana yang perlu dikembangkan lebih lanjut.

Dari sisi potensi bias, perlu diakui bahwa siswa mungkin memberikan respon positif karena hubungan kedekatan dengan peneliti maupun guru, bukan semata karena kualitas media yang diujikan. Selain itu, karena penelitian ini hanya dilakukan dalam satu semester, maka belum dapat diketahui dampak jangka panjang media terhadap hasil belajar siswa. Dari sisi etika, penelitian ini tetap memperhatikan kerahasiaan identitas siswa, dan guru berperan sebagai pendamping selama proses uji coba media, sehingga integritas penelitian tetap terjaga.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *Canva* yang dikembangkan dinyatakan **sangat valid, praktis, dan efektif** untuk digunakan pada pembelajaran kelas X di SMA N 1 Matur. Temuan ini menjawab pertanyaan penelitian bahwa media berbasis *Canva* mampu meningkatkan motivasi serta kemandirian belajar siswa, sekaligus menjadi alternatif dari metode ceramah yang selama ini dominan digunakan. Kontribusi utama penelitian ini adalah memberikan bukti empiris bahwa media digital sederhana seperti *Canva* dapat dimanfaatkan guru PAI untuk menyajikan materi lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan belajar generasi digital. Dari sisi praktis, hasil ini dapat dijadikan acuan bagi sekolah untuk mendorong inovasi pembelajaran berbasis teknologi dengan biaya rendah. Dari sisi akademis, penelitian ini menambah kajian pengembangan media pembelajaran berbasis model Hannafin & Peck dalam konteks mata pelajaran agama. Penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan cakupan lebih luas, misalnya di sekolah lain dengan jumlah *responden* lebih banyak, pada jenjang SMP maupun perguruan tinggi, serta dengan materi yang lebih beragam. Selain itu, penelitian ke depan perlu mengeksplorasi fitur *Canva* lebih lanjut dengan mengintegrasikan multimedia interaktif (misalnya animasi, video interaktif, atau kuis *online*) serta menguji dampak jangka panjang terhadap capaian belajar siswa. Hasil dari validasi materi menunjukkan kategori valid. Validasi dari ahli desain juga menunjukkan kategori valid, sedangkan validasi dari ahli materi menunjukkan hasil yang valid dengan nilai rata-rata 0,948. Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran menggunakan *canva* dinyatakan valid. Hasil analisis responden guru dan peserta didik menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan *canva* memiliki tingkat keefektifitasan akan tinggi atas nilai 0,73. Sehingga disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan *canva* direspon positif oleh guru dan peserta didik kelas X

SMA N 1 Matur. Buat pratikalitas atas media pembelajaran menggunakan *canva* diperoleh hasil analisis atas respon dua orang guru pendidikan agama islam, akan mana hasilnya memiliki tingkat praktikalitas akan sangat tinggi atas nilai 0,97, sehingga dinyatakan praktis digunakan dalam pembelajaran. Atas terdapatnya media pembelajaran pendidikan agama islam ini diharapkan bisa membantu guru dalam menjelaskan pelajaran pendidikan agama islam, bisa menolong siswa terutama siswa kelas X di SMA N 1 Matur dalam mempelajari pendidikan agama islam, dapat menarik minat belajar peserta didik agar lebih semangat lagi dalam mengikuti pembelajaran.

Daftar Pustaka

- [1] T. Nurrita, "Pengembangan Media pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," Misykat, vol. 03, no. 2, pp. 171-187, 2018.
- [2] M. Miftah, "Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa," J. Kwangsan, vol. 1, no. 2, pp. 95-105, 2013, doi: 10.31800/jkwangsan-jtp.v1n2.p95--105.
- [3] M. S. Ulfa, H. A. Musril, Khairuddin, and R. Okra, "Perancangan Media Pembelajaran Informatika Berbasis Android Menggunakan Google Sites dan Appsgeyser," J. INTEK, vol. 5, no. 2, pp. 65-70, 2022.
- [4] R. P. Gunadi, A. Sujana, and A. Ismail, "Development of Canva-Based 'PANDERA' Learning Media to Enhance Elementary Students' Understanding of the Five Human Senses," J. Pendidik. Progresif, vol. 15, no. 1, pp. 691-699, 2025, doi: 10.23960/jpp.v15i1.pp691-699.
- [5] F. Amalia, R. Salahuddin, and A. P. Astutik, "Utilisation of Canva Application and Student Worksheet Digital-based Islamic learning," Edunesia J. Ilm. Pendidik., vol. 5, no. 1, pp. 70-83, 2023, doi: 10.51276/edu.v5i1.546.
- [6] I. Prasetyo and H. A. Musril, "Perancangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator 3," J. Manaj. Inform., vol. 8, no. 2, pp. 91-98, 2022, doi: 10.51530/jumika.v8i2.546.
- [7] Jumriani, H. Thaha, and Makmur, "Pengembangan E-modul Berbasis Aplikasi Canva Bidang Studi Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 12 Kolaka Utara," Refleksi, vol. 13, no. 3, pp. 383-396, 2024.
- [8] A. R. Assegaf, H. Khaulasari, M. Thohir, A. Ali, and R. Pangastuti, "The Effectiveness of Peaceful Education Learning Strategies for Students at Emergency Madrasahs Following Natural Disasters in Sidoarjo," J. Pendidik. Agama Islam, vol. 22, no. 1, pp. 57-80, 2025, doi: 10.14421/jpai.v22i1.8369.
- [9] Megawati, L. Efriyanti, Supriadi, H. A. Musril, and S. M. Dewi, "Perancangan Media Pembelajaran TIK Kelas XI Menggunakan Google Sites di SMA Negeri 1 Junjung Sirih," Indones. Res. J. Educ., vol. 2, no. 1, pp. 164-175, 2022, doi: 10.31004/irje.v2i1.256.
- [10] H. N. Nadzir, "Pengembangan E-Modul Menggunakan Model Hannafin and Peck pada Mata Pelajaran Seni Budaya," J. Media dan Teknol. Pendidik., vol. 3, no. 1, pp. 47-55, 2023, doi: 10.23887/jmt.v3i1.58570.
- [11] F. Fajri, "Pengembangan Media Mobile Learning Menggunakan 3D Display System Berbasis Hologram," J. Teknol. Inf. dan Komun., vol. 18, no. 3, pp. 1-199, 2020.
- [12] A. Anggara, Amini, Faridah, M. Siregar, M. Faraiddin, and N. Syafrida, "Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar pada Satuan Pendidikan Jenjang SMP," J. Pendidik. dan Konseling, vol. 5, no. 1, pp. 1899-1904, 2023.
- [13] M. Fikri and H. A. Musril, "Perancangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Aplikasi Adobe Animate Di SMKN 1 Bukittinggi," J. Inform. Upgris, vol. 7, no. 2, pp. 59-63, 2021.
- [14] N. Dewara and M. Azhar, "Validitas dan Praktikalitas Modul Larutan Penyangga Berbasis Guided Discovery dengan Menggunakan Tiga Level Representasi Kimia untuk Kelas XI SMA," Edukimia, vol. 1, no. 1, pp. 16-22, 2019, doi: 10.24036/ekj.v1.i1.a10.
- [15] M. Ikhbal and H. A. Musril, "Perancangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Android," vol. 5, no. 1, pp. 15-24, 2020.