



Inovasi Pengembangan Media Pembelajaran Keagamaan melalui Canva bagi Siswi SMA Islam Terpadu

Shofa Nabila As-Salafy^{1✉}, Sholeh Hidayat², Lukman Nulhakim³

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Indonesia^{1,2,3}

e-mail : 7772220026@untirta.ac.id

Abstrak

Pendidikan agama memegang peranan penting dalam membentuk karakter dan nilai-nilai siswa putri, khususnya di SMAIT Putri Al Hanif Cilegon. Tantangan utamanya adalah meningkatkan efektivitas pembelajaran agama dengan memanfaatkan teknologi untuk menarik minat dan keterlibatan siswa putri. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif berbasis platform Canva yang diharapkan mampu meningkatkan pemahaman konsep agama, kreativitas, dan keterlibatan siswa putri dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan R&D (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang meliputi lima tahap utama yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran agama berbasis Canva terbukti dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas XII MIPA 2 SMAIT Putri Al Hanif. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) khususnya pada mata pelajaran Fiqih dengan materi jual beli dalam agama Islam menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Kesimpulannya, Canva merupakan media yang efektif untuk mendukung pengembangan pembelajaran agama yang lebih menarik, kreatif, dan interaktif pada jenjang pendidikan menengah. Penerapan Canva membuka peluang baru bagi guru untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam pendidikan agama secara lebih optimal.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Pendidikan Keagamaan, Canva.

Abstract

Religious education plays a crucial role in shaping the character and values of female students, especially at SMAIT Putri Al Hanif Cilegon. The main challenge is to increase the effectiveness of religious learning by utilizing technology to attract the interest and involvement of female students. This study aims to develop innovative learning media based on the Canva platform, which is expected to be able to improve the understanding of religious concepts, creativity, and involvement of female students in the learning process. The study used the R&D (Research and Development) development method with the ADDIE model, which includes five main stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results of the study showed that the use of Canva-based religious learning media was proven to improve the understanding of class XII MIPA 2 students of SMAIT Putri Al Hanif. Islamic Religious Education (PAI) learning, especially in the PAI subject with the material on buying and selling in Islam, became more interesting and easier to understand. In conclusion, Canva is an effective media to support the development of more interesting, creative, and interactive religious learning at the secondary education level. The implementation of Canva opens up new opportunities for teachers to integrate technology into religious education more optimally.

Keywords: Learning Media, Religious Education, Canva.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembentukan individu yang kompeten, berkarakter, dan berdaya saing. Dalam era globalisasi yang ditandai dengan perkembangan teknologi, sektor pendidikan mengalami transformasi yang signifikan, termasuk dalam aspek metode dan media pembelajaran (Zahwa & Syafi'i, 2022). Media pembelajaran memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas dan efektivitas proses belajar mengajar. Seiring dengan perubahan paradigma pendidikan, penggunaan teknologi dalam media pembelajaran semakin menjadi kebutuhan, baik di tingkat dasar, menengah, maupun lanjutan (Susilo et al., 2022).

Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), media pembelajaran yang efektif memiliki peran strategis dalam membantu siswa memahami konsep-konsep keagamaan yang terkadang bersifat abstrak. Media berbasis teknologi, seperti gambar, video, dan animasi, memungkinkan pembelajaran menjadi lebih menarik, relevan, dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar (Yuliandra et al., 2023). Studi sebelumnya menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat belajar, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan (Suryana et al., 2023).

Meski demikian, tantangan dalam implementasi media pembelajaran digital di sekolah tetap menjadi kendala. Penelitian yang dilakukan oleh Bakara (Bakara, 2023) mengungkapkan bahwa banyak guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah dan penggunaan buku teks, yang membuat siswa merasa bosan dan kurang tertarik. Hasil penelitian Manurung (Manurung et al., 2020) menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital, seperti PowerPoint atau video interaktif, secara konsisten mampu meningkatkan pemahaman siswa. Namun, penelitian ini juga mencatat bahwa penerapan media pembelajaran berbasis teknologi belum sepenuhnya terintegrasi dalam sistem pembelajaran di banyak sekolah.

SMAIT Putri Al Hanif Cilegon, sebagai sekolah Islam terpadu, menghadapi situasi serupa. Sekolah ini memiliki visi dan misi yang kuat dalam membentuk siswa yang berakidah lurus, berakhlak mulia, dan memiliki kompetensi akademik yang tinggi. Namun, dalam pelaksanaan pembelajaran PAI, terutama pada materi jual beli dalam Islam, siswa menunjukkan minat yang rendah dan kesulitan dalam memahami konsep yang diajarkan. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan variasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru, meskipun fasilitas seperti proyektor sudah tersedia di kelas.

Penelitian terdahulu menunjukkan potensi besar dari media pembelajaran digital seperti Canva untuk mengatasi masalah tersebut. Canva, dengan fitur-fitur seperti animasi, hyperlink, dan desain visual yang menarik, telah digunakan dalam berbagai konteks pendidikan. Penelitian jannah dkk menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran sains membantu siswa memahami konsep-konsep kompleks secara visual, meningkatkan keterlibatan mereka, dan memungkinkan pembelajaran mandiri di rumah (Jannah et al., 2023). Penelitian Melanda dkk juga mencatat bahwa Canva menjadi alat yang efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan relevan, terutama dalam mata pelajaran berbasis teori (Melanda et al., 2023).

Namun, studi-studi tersebut belum banyak mengeksplorasi penggunaan Canva dalam konteks pendidikan keagamaan. Kesenjangan ini menjadi motivasi bagi penelitian ini untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran berbasis Canva dalam pembelajaran PAI. Fokus penelitian ini adalah pada materi jual beli dalam Islam, sebuah topik penting yang bertujuan untuk membentuk siswa yang jujur, amanah, dan transparan dalam bertransaksi, sesuai dengan prinsip-prinsip syariah.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif berbasis platform Canva yang diharapkan mampu meningkatkan pemahaman konsep agama, kreativitas, dan keterlibatan siswa putri dalam proses pembelajaran. Penelitian ini juga memberikan alternatif solusi bagi guru dalam mengatasi tantangan pembelajaran PAI yang monoton, sekaligus memberikan kontribusi praktis dan teoretis dalam pengembangan media pembelajaran keagamaan berbasis teknologi. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat

memberikan bukti empiris bahwa media berbasis Canva mampu meningkatkan pemahaman siswa, sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan relevan dengan kebutuhan kurikulum.

Dalam konteks keagamaan media pembelajaran juga sangat penting untuk membantu siswa dalam memahami konsep-konsep agama dengan lebih baik dan menarik. Diantaranya dengan cara mengaktifkan kegiatan pembelajaran, memperkaya pengalaman belajar, meningkatkan keterlibatan siswa, memfasilitasi pembelajaran mandiri dan mengatasi keterbatasan sumber daya dengan memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari pembelajaran konvensional. Melalui penggunaan gambar, video, dan animasi, siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep agama yang abstrak.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D), yang dirancang untuk menghasilkan produk baru serta mengevaluasi efektivitasnya dalam memenuhi kebutuhan spesifik pengguna (Ishtiaq, 2019). Dalam konteks ini, penelitian difokuskan pada pengembangan media pembelajaran keagamaan berbasis Canva, yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman konsep keagamaan, kreativitas, dan keterlibatan siswi. Pendekatan R&D yang digunakan mengadopsi model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan utama: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ini dipilih karena kemampuannya memberikan struktur sistematis dalam mengembangkan produk pembelajaran yang efektif. Analisis : Tahapan ini melibatkan identifikasi kebutuhan pembelajaran keagamaan di SMAIT Putri Al Hanif Cilegon, termasuk tantangan dalam menggunakan teknologi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Analisis ini dilakukan melalui wawancara dan observasi untuk memahami karakteristik siswi serta kebutuhan guru. Design : Berdasarkan hasil analisis, desain media pembelajaran berbasis Canva dirancang. Tahap ini mencakup perencanaan materi, tata letak visual, dan fitur interaktif yang relevan dengan pembelajaran keagamaan. Development : Pada tahap ini, media pembelajaran dikembangkan menggunakan platform Canva. Konten diuji secara internal untuk memastikan kualitas materi, desain, dan interaktivitas. Implementation : Media pembelajaran yang telah dikembangkan diimplementasikan dalam kelas, melibatkan siswi sebagai pengguna. Kegiatan pembelajaran dievaluasi secara langsung untuk menilai respons dan efektivitas media tersebut. Evaluation : Tahapan ini mencakup evaluasi akhir terhadap media pembelajaran melalui pengukuran hasil belajar, kreativitas, dan keterlibatan siswi. Penyesuaian dilakukan berdasarkan umpan balik dan temuan di lapangan.

Hasil dari proses ini adalah media pembelajaran berbasis Canva yang tidak hanya memenuhi kebutuhan pembelajaran keagamaan tetapi juga mampu menarik minat dan meningkatkan keterlibatan siswi secara signifikan. Model ADDIE dalam penelitian ini terbukti menjadi kerangka yang efektif untuk merancang dan menguji media pembelajaran yang inovatif dan relevan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran keagamaan yang inovatif melalui platform Canva bagi siswa SMAIT Putri Al Hanif khususnya kelas XII MIPA 2. Proses pengembangan media pembelajaran keagamaan berbasis *Canva* ini mengikuti model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Berikut adalah langkah-langkah yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini:

Hasil Tahap Analisis (Analyze)

Tahap analisis merupakan langkah pertama dalam model pengembangan ADDIE. Pada tahap ini, dilakukan penelitian melalui observasi dan wawancara untuk memahami kondisi dan kebutuhan bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran keagamaan khususnya mata pelajaran PAI pada materi Jual Beli siswa SMAIT

Putri Al Hanif kelas XII MIPA 2. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, ditemukan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada materi jual beli masih kurang menarik dan memerlukan peningkatan dalam penggunaan media pembelajaran. Siswa merasa bahwa metode penyampaian yang saat ini digunakan cenderung membosankan dan kurang variatif, sehingga sulit memahami konsep dan terminologi yang diajarkan. Meskipun guru terkadang menggunakan media pembelajaran, namun penggunaannya belum konsisten dan masih terbatas pada media konvensional seperti buku teks dan papan tulis.

Siswa menyebutkan bahwa mereka lebih mudah memahami materi dan merasa lebih tertarik ketika media pembelajaran yang digunakan bersifat interaktif, seperti presentasi, video, dan aplikasi pembelajaran. Guru yang diwawancarai menyatakan bahwa siswa seringkali kurang antusias dan mengalami kesulitan dalam memahami materi jual beli dalam Islam. Media pembelajaran yang digunakan saat ini dirasa belum sepenuhnya efektif dan tepat. Guru mengakui bahwa mereka telah menggunakan beberapa media seperti poster, *mind map*, dan *PowerPoint*, namun belum maksimal. Penggunaan aplikasi *Canva* yang memiliki potensi untuk membuat materi lebih menarik dan interaktif belum diterapkan oleh guru. Guru berharap adanya media pembelajaran yang lebih interaktif dan dapat memvisualisasikan konsep-konsep abstrak dengan lebih jelas, serta dapat diakses oleh siswa di luar jam sekolah untuk memperdalam pemahaman mereka secara mandiri.

Dari analisis ini, disimpulkan bahwa baik siswa maupun guru setuju bahwa pembelajaran PAI pada materi jual beli memerlukan peningkatan dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Terdapat kebutuhan mendesak untuk mengadopsi teknologi dan aplikasi pembelajaran seperti *Canva*, yang dapat membuat materi lebih *engaging*. Selain itu, media pembelajaran yang dapat diakses di rumah juga penting untuk membantu siswa belajar secara mandiri. Rekomendasi dari analisis ini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya menggunakan aplikasi *Canva* untuk mengoptimalkan penggunaan media digital dalam proses pembelajaran.

Hasil Tahap Desain (Design)

Tahap perancangan merupakan langkah kedua dalam model ADDIE. Pada tahap ini, dilakukan pembuatan rancangan media pembelajaran berbasis *Canva* dalam bentuk presentasi yang menarik dan interaktif.

Perancangan Materi

Pada tahap ini, pengembang merancang dan menyusun materi yang dibutuhkan untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi Jual Beli dalam Islam.

Perancangan Storyboard

Pada tahap ini, pengembang menyusun desain media pembelajaran berbasis *Canva* menggunakan *storyboard*. *Storyboard* ini menggambarkan desain yang akan digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *Canva*. *Storyboard* disajikan dalam bentuk tabel yang berisi informasi mengenai nomor *slide*, tampilan visual *slide*, dan keterangan yang menjelaskan penempatan materi pada setiap *slide*, termasuk media pendukung seperti gambar. Setiap elemen dalam *storyboard* dirancang untuk memastikan bahwa tampilan visual dan konten saling mendukung untuk memberikan pengalaman belajar yang menarik dan efektif bagi siswa kelas XII. Penggunaan *storyboard* membantu dalam merencanakan dan mengorganisasi presentasi secara menyeluruh sebelum mulai menggunakan *Canva*, memastikan bahwa setiap *slide* memiliki tujuan yang jelas dan mendukung pemahaman materi jual beli dalam Islam.

Desain Produk Awal

Tahap desain produk adalah proses merancang media pembelajaran keagamaan berbasis *Canva* yang dikembangkan. Pada tahap ini, beberapa langkah penting harus dilakukan, termasuk menyusun materi jual beli untuk siswa kelas XII, memilih aplikasi pembuat presentasi yang memiliki fitur-fitur menarik bagi siswa, dan dalam penelitian ini, pengembang memilih aplikasi *Canva*. Langkah-langkah lainnya mencakup menentukan

templat di *Canva*, memilih elemen, *font*, warna, dan gambar yang menarik bagi siswa kelas XII. Dengan menggunakan *Canva*, pengembang dapat membuat presentasi yang tidak hanya informatif tetapi juga visual menarik, sehingga dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi jual beli dalam Islam. Berikut ini akan dijelaskan secara rinci hasil dari desain produk.



(Tampilan Cover Awal)



(Tampilan Cover Pembuka)



(Tampilan Content Materi Pembelajaran)

Gambar 1 Tampilan Halaman Pembuka dan Halaman *List of Content*

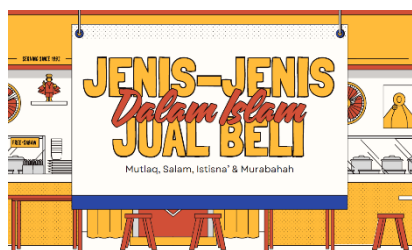
Gambar 1 menggambarkan tampilan awal saat presentasi jual beli dibuka. Halaman pertama menampilkan judul presentasi serta peserta didik yang dituju, selain itu juga dicantumkan nama pengembang serta dosen pembimbing pada produk ini. Halaman selanjutnya menggambarkan materi pembelajaran yang akan disampaikan pada presentasi ini. Dilanjutkan dengan halaman materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan disajikan secara runtut.



(Manfaat Jual Beli dalam Islam)



(Pengertian, Rukun dan Syarat Sah Jual Beli dalam Islam)



(Jenis-jenis Jual Beli dalam Islam)



(Larangan dalam Jual Beli)



(Etika Jual Beli dalam Islam)



(Implementasi dalam Kehidupan Sehari-hari)

Gambar 2 Tampilan Judul Materi

Pada gambar 2 dijelaskan sebagai gambaran tampilan judul materi pembelajaran. Terdapat 6 judul materi ajar seperti manfaat jual beli secara duniawi dan secara ukhrawi, pengertian jual beli dalam Islam, rukun dan syarat sah jual beli dalam Islam, jenis-jenis jual beli dalam Islam, larangan dalam jual beli, etika jual beli dalam Islam dan implementasinya dalam kehidupan sehari-hari.

Pembuatan Instrumen Penilaian Produk

Pada tahap desain, kegiatan terakhir yang akan dilakukan adalah pembuatan instrumen penilaian produk. Instrumen yang digunakan berupa angket. Angket digunakan untuk menilai kelayakan produk yang dinilai oleh ahli materi dan ahli media, angket observasi peningkatan pemahaman siswa untuk menilai efektivitas produk, dan angket respon anak terhadap media pembelajaran berbasis *Canva* berupa presentasi.

Validasi Instrumen

Uji validitas instrumen dilakukan dengan melibatkan ahli untuk mengevaluasi kesesuaian instrumen dengan tujuan penelitian. Ahli tersebut adalah ahli materi dan ahli media yang merupakan dosen pascasarjana Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.

Hasil Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan fase dimana produk media pembelajaran keagamaan berbasis *canva* sebenarnya dibuat. Pada tahap ini, dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media terhadap media pembelajaran keagamaan berbasis *Canva*. Validasi oleh para ahli ini sangat penting karena hasil penilaian keduanya akan menentukan kelayakan produk yang dikembangkan untuk digunakan.

Hasil penilaian validasi oleh ahli materi menunjukkan bahwa produk media pembelajaran keagamaan berbasis *Canva* layak untuk diujicobakan, meskipun dengan beberapa saran dan perbaikan yang perlu dilakukan. Demikian pula, hasil validasi oleh ahli media menunjukkan bahwa produk tersebut layak untuk diujicobakan setelah dilakukan revisi dan perbaikan.

Hasil Tahap Implementasi (*Implementantation*)

Implementasi penggunaan media pembelajaran keagamaan berbasis *Canva* dilaksanakan di SMAIT Putri Al Hanif Cilegon dengan partisipasi 23 peserta didik kelas XII MIPA 2. Pada tahap ini, kegiatan dilakukan dalam dua pertemuan di kelas, masing-masing selama 1 jam pelajaran (40 menit). Tahap implementasi ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penerapan media pembelajaran keagamaan berbasis *Canva* untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi Jual Beli dan untuk mengumpulkan respon mereka terhadap penggunaan media tersebut.

Hasil Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi adalah fase terakhir dalam model pengembangan ADDIE, dilakukan penilaian terhadap pencapaian tujuan pembuatan produk. Pada tahap ini, dilakukan pengukuran terhadap efektivitas produk serta manfaatnya dalam perkembangan pemahaman siswa pada materi jual beli.

Pembahasan

Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Canva

Penggunaan media pembelajaran berbasis Canva pada kelas XII MIPA 2 SMAIT Putri Al Hanif menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran PAI, khususnya materi jual beli dalam Islam. Dengan tampilan visual yang menarik dan interaktif, media ini berhasil mengubah proses pembelajaran yang sebelumnya cenderung monoton menjadi lebih dinamis (Maisura et al., 2023). Elemen visual seperti infografik, diagram, dan ilustrasi yang relevan membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak secara lebih konkret, sehingga materi menjadi lebih mudah dipahami dan diingat (Abdurrahman & Muharom, 2024).

Salah satu keunggulan utama media berbasis Canva adalah kemampuannya untuk menyajikan materi secara kreatif, yang menarik minat siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran (Pionera et al., 2023). Dalam materi jual beli, misalnya, penggunaan visualisasi transaksi jual beli yang sering dijumpai sehari-hari mempermudah siswa mengaitkan teori PAI dengan praktik nyata. Hal ini tidak hanya memperkuat pemahaman siswa, tetapi juga membantu mereka melihat relevansi materi keagamaan dengan kehidupan sehari-hari (Nurulloh, 2019).

Selain itu, Canva memungkinkan penyisipan elemen interaktif seperti kuis, video pendek, dan animasi. Dalam implementasinya, siswa diajak untuk menjawab kuis terkait hukum jual beli dalam Islam setelah mempelajari materi. Aktivitas ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga memberikan umpan balik langsung mengenai sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi. Dengan cara ini, proses belajar menjadi lebih partisipatif dan kolaboratif.

Transformasi ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga mengubah persepsi mereka terhadap pembelajaran agama (Amahzun, 2006). Apa yang sebelumnya dianggap sebagai pelajaran yang berat dan kurang menarik menjadi lebih menyenangkan (Ummatin, 2014). Siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi untuk berpartisipasi dalam diskusi kelas, dan mereka merasa lebih percaya diri dalam mengaplikasikan konsep PAI dalam kehidupan sehari-hari (Rohman & Effendi, 2022).

Secara keseluruhan, media pembelajaran berbasis Canva memberikan solusi efektif untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Pendekatan ini membuktikan bahwa dengan memanfaatkan teknologi dan desain kreatif, proses pembelajaran dapat dioptimalkan untuk meningkatkan pemahaman, kreativitas, dan keterlibatan siswa, sehingga menghasilkan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Penggunaan elemen visual yang relevan dengan materi pembelajaran membantu siswa menghubungkan teori dengan kehidupan sehari-hari mereka, sehingga mereka lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan (Mariyah et al., 2021). Selain itu, media ini memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri karena materi dapat diakses kapan saja, baik di dalam maupun di luar kelas (Manire et al., 2023). Ini memberikan fleksibilitas tambahan dalam proses pembelajaran (Adzan et al., 2021). Dengan demikian, implementasi media pembelajaran berbasis Canva ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan efektif. Selain itu, pengembangan media ini juga memiliki potensi untuk diterapkan di sekolah lain, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang sering dianggap kurang menarik bagi siswa.

Keterbatasan Penelitian

Meskipun hasil penelitian menunjukkan efektivitas media pembelajaran keagamaan berbasis Canva dalam meningkatkan pemahaman siswa, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam penelitian ini. Keterbatasan-keterbatasan ini dapat mempengaruhi generalisasi hasil penelitian serta implementasi media pembelajaran di konteks yang lebih luas. Beberapa keterbatasan yang dihadapi dalam penelitian ini adalah : Skala Penelitian Penelitian ini hanya dilakukan di satu sekolah, yaitu SMAIT Putri Al Hanif, dengan subjek terbatas pada siswa kelas XII MIPA 2. Hal ini membuat hasil penelitian mungkin tidak

sepenuhnya dapat digeneralisasi ke sekolah atau kelas lain dengan kondisi yang berbeda. Waktu Implementasi: Waktu implementasi media pembelajaran yang terbatas hanya pada beberapa sesi pelajaran membuat evaluasi dampak jangka panjang sulit dilakukan. Dengan demikian, efektivitas media pembelajaran ini dalam jangka waktu yang lebih lama belum dapat diketahui secara mendalam. Subjek Penelitian yang Terbatas (Morel & Spector, 2022): Penelitian ini hanya melibatkan siswa kelas XII, sehingga efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis Canva untuk tingkat kelas lain belum dapat diketahui. Siswa dari tingkatan kelas yang berbeda mungkin memiliki kebutuhan dan respons yang berbeda terhadap media pembelajaran ini. Akses Teknologi (Imelda et al., 2023): Salah satu potensi keterbatasan lainnya adalah variasi akses siswa terhadap perangkat teknologi. Meskipun aplikasi Canva dapat digunakan secara luas, siswa dengan keterbatasan akses ke perangkat atau koneksi internet yang memadai mungkin mengalami kesulitan dalam mengakses materi pembelajaran secara mandiri di luar kelas. Kemampuan Guru dalam Menggunakan Teknologi (Suryapermana et al., 2023): Tidak semua guru mungkin memiliki keterampilan yang memadai dalam mengembangkan media pembelajaran menggunakan Canva (Murcahyanto et al., 2022). Hal ini dapat menjadi kendala jika media ini ingin diimplementasikan secara lebih luas, karena membutuhkan pelatihan tambahan bagi guru (Barlian et al., 2021). Dengan memahami keterbatasan-keterbatasan tersebut, penelitian lanjutan yang melibatkan skala yang lebih luas, waktu implementasi yang lebih panjang, dan subjek yang lebih bervariasi diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang efektivitas media pembelajaran berbasis Canva ini.

SIMPULAN

Penelitian ini menemukan bahwa pembelajaran keagamaan di SMAIT Putri Al Hanif sebelumnya didominasi oleh metode konvensional seperti penggunaan buku teks dan papan tulis. Pemanfaatan media digital, termasuk PowerPoint, belum konsisten diterapkan, sehingga pembelajaran sering kali dianggap kurang menarik dan sulit dipahami, terutama untuk materi abstrak seperti jual beli dalam Islam. Situasi ini menyoroti perlunya inovasi dalam media pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva memberikan solusi yang efektif. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Ahli materi menyatakan bahwa konten media berbasis Canva sesuai dengan kurikulum dan mampu memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi yang sulit. Ahli media juga menilai bahwa visualisasi yang menarik dan fitur interaktif, seperti hyperlink dan animasi, meningkatkan daya tarik dan efektivitas media ini dalam menyampaikan konsep yang abstrak.

Respon siswa terhadap media ini sangat positif. Sebagian besar siswa merasa bahwa penggunaan Canva membuat pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami, menyenangkan, dan relevan. Mereka mengapresiasi tampilan visual seperti gambar, diagram, dan animasi yang mempermudah pemahaman. Selain itu, fitur interaktivitas media ini merangsang diskusi dan refleksi selama pembelajaran, meningkatkan keterlibatan siswa baik di kelas maupun secara mandiri di rumah. Keunggulan lain dari media berbasis Canva adalah fleksibilitasnya. Siswa dapat mengakses materi kapan saja, memungkinkan pembelajaran yang lebih mandiri dan sesuai dengan kebutuhan individu. Hal ini memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa, menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan interaktif. Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis Canva berhasil memenuhi tujuan penelitian untuk menciptakan media yang inovatif, interaktif, dan efektif. Media ini tidak hanya relevan dengan kebutuhan siswa, tetapi juga sesuai dengan tuntutan kurikulum modern, sehingga layak untuk diadopsi sebagai bagian dari proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat menengah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M., & Muharom, F. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Pai Di Kelas I Sd Alam Bengawan Solo. *Mamba'ul'ulum*, 59–71.
- Adzan, N. K., Pamungkas, B., Juwita, D., & Riyanda, A. R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tari Bedana Berbasis Android. *Ikra-Ith Humaniora: Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 5(1), 1–10.
- Amahzun, M. (2006). *Manhaj Dakwah Rasulullah*. Qisthi Press.
- Bakara, M. Y. R. (2023). Pengaruh Loyalitas Dan Kepuasan Kerja Terhadap Kinerja Guru Sekolah Dasar Selama Wfh (Work From Home). *Management Studies And Entrepreneurship Journal (Msej)*, 4(4), 4580–4587.
- Barlian, T., Roni, K. A., Sofiah, S., & Apriani, Y. (2021). Aplikasi Whatsapp Sebagai Media Alternatif Ujian Online Di Sdit Mush'ab Bin Umair. *Martabe: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 268–273.
- Imelda, I., Nasution, B., Hasmin, E., Aini, N., & Manu, C. M. A. (2023). Pedagogical Evolution: The Curriculum Revolution As A Pinnacle Transformation Unveiling Unprecedented Innovation In Indonesia's Educational Fabric. *Ijgie (International Journal Of Graduate Of Islamic Education)*, 4(2), 399–411.
- Ishtiaq, M. (2019). Book Review Creswell, Jw (2014). Research Design: Qualitative, Quantitative And Mixed Methods Approaches . Thousand Oaks, Ca: Sage. *English Language Teaching*, 12(5), 40.
- Jannah, F. N. M., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Media Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 138–146.
- Maisura, M., Ulandary, Y., Murnaka, N. P., Azhari, D. S., Erliana, L., & Ahyani, E. (2023). Strategi Manajemen Pendidikan Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pai Di Era Digital. *Indo-Mathedu Intellectuals Journal*, 4(3), 2733–2747.
- Manire, E., Kilag, O. K., Habig, M., Satin, R., Genovania, M. R., & Tan, S. J. (2023). A Technological Approach To Early Childhood Education: Unveiling The Seeds Pedagogy. *Excellencia: International Multi-Disciplinary Journal Of Education (2994-9521)*, 1(5), 333–344.
- Manurung, A. S., Halim, A., & Rosyid, A. (2020). Pengaruh Kemampuan Berpikir Kreatif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1274–1290.
- Mariyah, Y., Budiman, A., Rohayani, H., & Audina, W. (2021). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Media Audio Visual: Studi Eksperimen Dalam Pembelajaran Tari. *Journal Of Education, Humaniora And Social Sciences (Jehss)*, 4(2), 959–967.
- Melanda, D., Surahman, A., & Yulianti, T. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Kelas Iv Berbasis Web (Studi Kasus: Sdn 02 Sumberejo). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 4(1), 28–33.
- Morel, G. M., & Spector, J. M. (2022). *Foundations Of Educational Technology: Integrative Approaches And Interdisciplinary Perspectives*. Routledge.
- Murcahyanto, H., Mohzana, M., & Harjuni, L. L. (2022). Media Interaktif Berbasis Animasi Pada Pembelajaran Tari. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 6(1), 68–77.
- Nurulloh, E. S. (2019). Pendidikan Islam Dan Pengembangan Kesadaran Lingkungan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(2), 237.
- Pionera, M., Syarif, A., & Agustina, S. R. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Pada Mata Pelajaran Pai Kelas Vii Smpn Satu Atap-2 Tewang Sangalang Garing. *Jurnal Hadratul Madaniyah*, 10(2), 20–25.
- Rohman, U. J., & Effendi, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Sosial Instagram Terhadap Efektivitas Pesan Dakwah Pada Majelis Mulazamah Mahasiswa Mush'ab Bin Umair Di Surakarta Tahun 2022. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 3(3), 5307–5314.

- 6506 *Inovasi Pengembangan Media Pembelajaran Keagamaan melalui Canva bagi Siswi SMA Islam Terpadu - Shofa Nabila As-Salafy, Sholeh Hidayat, Lukman Nulhakim*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i6.7724>
- Suryana, D., Karmila, D., & Mahyuddin, N. (2023). Pengembangan Game Interaktif Dalam Meningkatkan Kecerdasan Matematika Anak Di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3084–3096.
- Suryapermana, N., Nasution, B., Syafri, M., & Yorman, Y. (2023). A Multi-Level Analysis Of Curriculum Alignment In Indonesian Higher Education: A Case Study Of Selected Disciplines And Their Impact On Regional And National Economic Development. *International Journal Of Teaching And Learning*, 1(3), 184–197.
- Susilo, H., Chotimah, H., & Sari, Y. D. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas*. Media Nusa Creative (Mnc Publishing).
- Ummatin, K. (2014). *Tiga Model Interaksi Dakwah Rasulullah Terhadap Budaya Lokal*. Sunan Kalijaga State Islamic University.
- Yuliandra, R., Nugroho, R. A., & Parjito, P. (2023). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Olahraga Menggunakan Webblog. *Journal Of Engineering And Information Technology For Community Service*, 1(4), 248–251.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78.