



**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF CANVA  
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI PADA MATA PELAJARAN  
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI**

**Yani Sukarni, Unang Wahidin, Ali Maulida**

Institut Agama Islam Al-Hidayah Bogor

e-mail: [yanisukarni2@gmail.com](mailto:yanisukarni2@gmail.com)

Diterima: 25/05/2026; Direvisi: 02/06/2026; Diterbitkan: 12/06/2026

**ABSTRAK**

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan menginternalisasi nilai-nilai keagamaan peserta didik. Namun, proses pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional menyebabkan keterlibatan siswa dan hasil belajar belum optimal. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Canva terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Negeri 5 Kota Bogor. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional. Sampel penelitian berjumlah 65 siswa yang dipilih menggunakan teknik *simple random sampling*. Data dikumpulkan melalui angket sebagai instrumen utama, serta wawancara dan dokumentasi sebagai data pendukung. Analisis data dilakukan menggunakan regresi linear sederhana, koefisien determinasi, uji t, uji F, dan korelasi Pearson Product Moment. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Canva berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,779 yang termasuk kategori kuat. Nilai koefisien determinasi sebesar 0,607 menunjukkan bahwa penggunaan Canva memberikan kontribusi sebesar 60,7% terhadap hasil belajar siswa. Temuan wawancara juga menunjukkan bahwa Canva membantu meningkatkan pemahaman materi, fokus belajar, dan keaktifan siswa selama pembelajaran. Dengan demikian, Canva dapat menjadi alternatif media pembelajaran digital yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

**Kata Kunci:** *Media Pembelajaran Interaktif, Canva, Hasil Belajar*

**ABSTRACT**

Islamic Religious Education and Character Building plays an important role in shaping students' character and internalizing religious values. However, conventional teaching methods often limit student engagement and learning achievement. This study aimed to analyze the effect of interactive Canva-based learning media on the learning outcomes of eleventh-grade students in Islamic Religious Education and Character Building at SMA Negeri 5 Kota Bogor. The study employed a quantitative correlational design. The sample consisted of 65 students selected through simple random sampling. Data were collected using questionnaires as the primary instrument, supported by interviews and documentation. Data analysis was conducted using simple linear regression, coefficient of determination, t-test, F-test, and Pearson Product Moment correlation. The findings revealed that the use of Canva-based interactive learning media had a positive and significant effect on students' learning outcomes, with a correlation coefficient of 0.779, indicating a strong relationship. The coefficient of determination ( $R^2$ ) of 0.607 indicated that Canva contributed 60.7% to students' learning outcomes. Interview findings further showed that Canva improved students' understanding of learning materials,



learning focus, and classroom participation. Therefore, Canva can serve as an effective digital learning medium to enhance the quality of Islamic Religious Education and Character Building instruction.

**Keywords:** *Interactive Learning Media, Canva, Learning Outcomes*

## PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) memiliki peran strategis dalam sistem pendidikan nasional karena tidak hanya berfungsi untuk mentransmisikan pengetahuan keagamaan, tetapi juga membentuk karakter, moral, dan akhlak peserta didik secara holistik (Khairani et al., 2025). Keberhasilan pembelajaran PAI-BP dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang mencerminkan pencapaian aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara terpadu (Rahman, 2021). Oleh karena itu, proses pembelajaran PAI-BP idealnya dilaksanakan secara aktif, interaktif, dan bermakna agar peserta didik mampu memahami serta mengimplementasikan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari.

Namun, kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya terwujud dalam praktik pembelajaran di sekolah. Berdasarkan hasil observasi awal di SMA Negeri 5 Kota Bogor, proses pembelajaran PAI-BP masih cenderung menggunakan metode konvensional yang berpusat pada guru. Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran relatif rendah, sehingga partisipasi dan antusiasme belajar belum berkembang secara optimal. Dampaknya, hasil belajar siswa juga belum mencapai tingkat yang diharapkan. Situasi ini semakin kompleks karena peserta didik saat ini didominasi oleh Generasi Z yang tumbuh sebagai digital native dan memiliki kecenderungan belajar melalui media visual, interaktif, serta berbasis teknologi digital (Ulum & Hasyim, 2024).

Rendahnya hasil belajar siswa merupakan permasalahan yang dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang inovatif terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara lebih efektif (Stemmer & Mahan, 2016). Dalam konteks pembelajaran berbasis teknologi, Nurhayati et al. (2023) menemukan bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan Canva for Education mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa. Sejalan dengan temuan tersebut, Kabillah (2025) melaporkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis Canva pada pembelajaran PAI memberikan peningkatan hasil belajar yang ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata siswa dari 67% pada tahap pre-test menjadi 76% pada tahap post-test. Selain itu, Banyus (2024) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis Canva pada mata pelajaran PAI-BP memiliki tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang sangat tinggi sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Canva merupakan platform desain grafis berbasis web yang memungkinkan pendidik mengembangkan media pembelajaran secara mudah dan menarik tanpa memerlukan kemampuan desain profesional (Maharani et al., 2022; Amin & Suranda, 2024). Melalui Canva, guru dapat mengintegrasikan berbagai unsur multimedia seperti teks, gambar, animasi, video, dan warna dalam satu tampilan yang interaktif (Wijaya & Nurmawati, 2025). Pemanfaatan media semacam ini sejalan dengan Cognitive Theory of Multimedia Learning yang menyatakan bahwa kombinasi informasi visual dan verbal dapat meningkatkan pemahaman peserta didik secara lebih efektif (Mayer, 2024). Selain itu, Cognitive Load Theory menjelaskan bahwa desain pembelajaran yang baik mampu mengurangi beban kognitif yang tidak relevan sehingga siswa dapat lebih fokus pada materi inti yang dipelajari (Sweller, 2020). Penelitian Fauziyah et



al. (2022) juga menunjukkan bahwa penggunaan Canva memiliki hubungan positif dengan peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

Pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran PAI-BP mendorong munculnya berbagai penelitian mengenai pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran. Wardani et al. (2025) mengembangkan pembelajaran Fikih berbasis Canva menggunakan model 4D dan menemukan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Selanjutnya, Ni'mah et al. (2025) meneliti pengaruh penggunaan Canva terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak dan memperoleh hasil yang positif. Sementara itu, Syarifudin (2023) membuktikan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan Canva lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan Microsoft PowerPoint.

Meskipun demikian, masih terdapat celah penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut. Sebagian besar penelitian terdahulu dilakukan pada lingkungan madrasah dan berfokus pada mata pelajaran atau materi tertentu, seperti fikih dan akidah akhlak. Selain itu, beberapa penelitian lebih menitikberatkan pada aspek minat belajar dibandingkan dengan hasil belajar secara menyeluruh. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan pada tiga aspek. Pertama, penelitian ini mengkaji pengaruh penggunaan Canva terhadap hasil belajar pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti secara integratif, bukan pada submateri tertentu. Kedua, penelitian dilakukan di sekolah umum negeri, yaitu SMA Negeri 5 Kota Bogor, sehingga memberikan perspektif yang berbeda dari penelitian sebelumnya yang banyak dilakukan di lingkungan madrasah. Ketiga, penelitian ini menelaah hasil belajar secara komprehensif yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berdasarkan uraian tersebut, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dipandang memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI-BP sekaligus menjawab kebutuhan belajar peserta didik di era digital. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Canva terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Negeri 5 Kota Bogor.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Canva terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 5 Kota Bogor Tahun Ajaran 2025/2026. Populasi penelitian berjumlah 324 siswa kelas XI, sedangkan sampel penelitian sebanyak 65 siswa yang ditentukan menggunakan teknik *probability sampling* dengan metode *simple random sampling* sehingga setiap anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi responden.

Data utama penelitian diperoleh melalui angket yang digunakan untuk mengukur tingkat penggunaan media pembelajaran interaktif Canva dan hasil belajar siswa. Instrumen penelitian yang digunakan telah valid dan reliabel. Selain itu, wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti serta dokumentasi kegiatan pembelajaran digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat dan mengonfirmasi hasil analisis kuantitatif.

Analisis data dilakukan menggunakan bantuan IBM SPSS Statistics. Tahap analisis diawali dengan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas, uji linearitas, dan uji heteroskedastisitas. Setelah seluruh asumsi terpenuhi, data dianalisis menggunakan regresi linear sederhana untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Canva terhadap hasil belajar siswa. Selanjutnya, koefisien determinasi ( $R^2$ ) digunakan untuk mengetahui besarnya kontribusi variabel penggunaan media pembelajaran interaktif Canva

terhadap hasil belajar siswa, sedangkan uji t, uji F, dan korelasi Pearson Product Moment digunakan untuk menguji signifikansi dan kekuatan hubungan antarvariabel penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, data penelitian terlebih dahulu diuji melalui uji prasyarat analisis untuk memastikan bahwa model regresi yang digunakan memenuhi asumsi statistik. Uji prasyarat yang dilakukan meliputi uji normalitas, uji linearitas, dan uji heteroskedastisitas. Hasil pengujian tersebut disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Hasil Uji Normalitas  
**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		65
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	5.28556219
Most Extreme Differences	Absolute	.104
	Positive	.104
	Negative	-.071
Test Statistic		.104
Asymp. Sig. (2-tailed)		.077 <sup>c</sup>

Berdasarkan Tabel 1, diketahui bahwa nilai N uji normalitas yaitu sebesar 65. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai Asymp Sig. (2-tailed) yang diperoleh sebesar 0,077, nilai tersebut lebih besar daripada 0,05. Dengan demikian, dapat diartikan bahwa pada analisis ini data berdistribusi normal.

**Tabel 2.** Hasil Uji Linearitas

### ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hasil Belajar Siswa * Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Canva	Between Groups	(Combined)	3494.112	33	105.882	3.112	.001
		Linearity	2760.883	1	2760.883	81.145	.000
		Deviation from Linearity	733.229	32	22.913	.673	.864
	Within Groups		1054.750	31	34.024		
Total			4548.862	64			

Hasil output uji linearitas dapat dilihat pada Tabel 2, yaitu pada nilai signifikansi *Deviation from Linearity* antara variabel penggunaan media pembelajaran interaktif Canva dan variabel hasil belajar siswa sebesar 0,864. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, apabila nilai signifikansi > 0,05, maka korelasi variabel independen terhadap variabel dependen memiliki hubungan yang linier.

**Tabel 3. Uji Heteroskedastisitas**

Coefficients <sup>a</sup>					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	.879	3.431		.256	.799
Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Canva	.039	.042	.117	.936	.353

Berdasarkan Tabel 3, diketahui hasil uji heteroskedastisitas dengan uji *Glejser* yang menunjukkan bahwa besarnya nilai sig. Variabel X yaitu penggunaan media pembelajaran interaktif Canva sebesar 0,353. Nilai yang diperoleh tersebut lebih besar dari 0,05. Sehingga dapat dikatakan bahwa pada analisis ini menunjukkan tidak terjadi heteroskedastisitas dalam model regresi

Berdasarkan hasil uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas, linearitas, dan heteroskedastisitas, seluruh asumsi yang dipersyaratkan dalam analisis regresi telah terpenuhi. Setelah seluruh uji prasyarat analisis terpenuhi, pengujian dilanjutkan dengan analisis regresi linier sederhana untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Canva terhadap hasil belajar siswa. Hasil analisis meliputi persamaan regresi dan koefisien determinasi yang digunakan untuk menjelaskan arah, besaran pengaruh, serta kontribusi variabel penggunaan media pembelajaran interaktif Canva terhadap hasil belajar siswa.

**Tabel 4. Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana**

Coefficients <sup>a</sup>					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	25.364	5.473		4.634	.000
Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Canva	.662	.067	.779	9.863	.000

Berdasarkan Tabel 4 maka dapat diperoleh model persamaan regresi linier sederhana sebagai berikut:

$$Y = 25,364 + 0,662 X + \epsilon$$

Persamaan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Canva memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Nilai konstanta sebesar 25,364 mengindikasikan bahwa ketika variabel penggunaan media pembelajaran interaktif Canva bernilai konstan, hasil belajar siswa berada pada nilai 25,364. Sementara itu, koefisien regresi sebesar 0,662 menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan penggunaan media pembelajaran interaktif Canva diikuti peningkatan hasil belajar siswa sebesar 0,662 satuan. Temuan ini mengindikasikan bahwa semakin optimal penggunaan media pembelajaran interaktif Canva dalam proses pembelajaran, semakin tinggi pula hasil belajar yang dicapai siswa.

**Tabel 5.** Koefisien Determinasi

<b>Model Summary<sup>b</sup></b>				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.779 <sup>a</sup>	.607	.601	5.32735

Berdasarkan Tabel 5, besarnya nilai koefisiensi determinasi ( $R^2$ ) dapat dilihat pada kolom R Square, yaitu sebesar 0,607. Nilai tersebut menjelaskan bahwa besarnya pengaruh variabel penggunaan media pembelajaran interaktif Canva terhadap variabel hasil belajar siswa sebesar 0,607 (60,7%), sedangkan 39,3%-nya dipengaruhi oleh variabel lain di luar dari model penelitian. Hasil analisis regresi dan koefisien determinasi menunjukkan adanya pengaruh positif penggunaan media pembelajaran interaktif Canva terhadap hasil belajar siswa. Untuk mengetahui tingkat signifikansi pengaruh tersebut, analisis selanjutnya dilakukan melalui pengujian hipotesis menggunakan uji F dan uji t.

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui signifikansi pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Canva terhadap hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini, pengujian dilakukan melalui uji F untuk mengetahui kelayakan model regresi secara simultan dan uji t untuk mengetahui pengaruh variabel penggunaan media pembelajaran interaktif Canva secara parsial terhadap hasil belajar siswa.

**Tabel 6.** Hasil Uji F (Simultan)

<b>ANOVA<sup>a</sup></b>						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2760.883	1	2760.883	97.281	.000 <sup>b</sup>
	Residual	1787.979	63	28.381		
	Total	4548.862	64			

a. Dependent Variable: Hasil Belajar Siswa

b. Predictors: (Constant), Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Canva

Berdasarkan Tabel 6, dapat diketahui bahwa dengan  $df(n1) = 1$  dan  $df(n2) = 63$ , maka didapatkan  $F_{tabel}$  sebesar 3,993. Hasil dari uji simultan atau uji F memperoleh nilai F hitung sebesar 97,281 dan nilai F tabel sebesar 3,993. Maka nilai tersebut menunjukkan  $F_{hitung} > F_{tabel}$  dengan tingkat signifikansi  $0.000 < \alpha = 0.05$ . Berdasarkan hipotesis, maka dapat diartikan  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, sehingga secara keseluruhan variabel independen, yaitu penggunaan media pembelajaran interaktif Canva, memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa sebagai variabel dependen.

**Tabel 7.** Hasil Uji t (Parsial)

<b>Coefficients<sup>a</sup></b>					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	25.364	5.473		4.634	.000
Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Canva	.662	.067	.779	9.863	.000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar Siswa

Tabel 7 menunjukkan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 9,863 dan  $t_{tabel}$  sehingga dapat disimpulkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  serta diperoleh nilai signifikan  $0,000 < 0,05$ . Berdasarkan hipotesis dapat diartikan  $H_1$  diterima  $H_0$  ditolak dengan demikian variabel penggunaan media pembelajaran interaktif Canva secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa peningkatan penggunaan media pembelajaran interaktif Canva dalam proses pembelajaran diikuti oleh peningkatan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, Canva dapat dipandang sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

**Tabel 8.** Hasil Uji Korelasi Pearson Product Moment

		Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Canva	Hasil Belajar Siswa
Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Canva	Pearson Correlation	1	.779**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	65	65
Hasil Belajar Siswa	Pearson Correlation	.779**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	65	65

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan Tabel 8, diperoleh nilai koefisien korelasi (*Pearson Correlation*) sebesar 0,779 dengan nilai signifikansi 0,000. Nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 menunjukkan bahwa hubungan antara penggunaan media pembelajaran interaktif Canva dan hasil belajar siswa bersifat signifikan. Sementara itu, nilai koefisien korelasi sebesar 0,779 menunjukkan bahwa hubungan kedua variabel berada pada kategori kuat.

**Tabel 9.** Temuan Hasil Wawancara Terkait Hasil Belajar Siswa

No.	Aspek	Temuan Wawancara
1	Pemahaman materi	Canva membantu siswa memahami materi PAI dan Budi Pekerti karena materi disajikan melalui gambar, animasi, dan infografis yang lebih mudah dipahami dibandingkan teks biasa.
2	Fokus belajar	Siswa terlihat lebih fokus memperhatikan materi ketika pembelajaran menggunakan Canva dibandingkan saat pembelajaran berlangsung dengan metode ceramah.
3	Keaktifan dalam pembelajaran	Penggunaan Canva mendorong siswa lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan mengemukakan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung.
4	Ketertarikan terhadap materi	Siswa menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi terhadap pembelajaran PAI dan Budi Pekerti sehingga lebih bersemangat mengikuti kegiatan belajar.
5	Penyelesaian tugas pembelajaran	Siswa lebih antusias dalam mengerjakan tugas berbasis Canva dan berupaya menghasilkan tugas dengan kualitas yang lebih baik.

6	Kemampuan presentasi hasil belajar	Canva membantu siswa menyajikan hasil belajar dalam bentuk poster, infografis, dan presentasi yang lebih terstruktur dan komunikatif.
7	Kendala pembelajaran	Sebagian siswa mengalami kesulitan pada awal penggunaan Canva, tetapi hambatan tersebut dapat diatasi melalui bimbingan dan latihan.
8	Dampak terhadap hasil belajar	Guru menilai penggunaan Canva mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih menarik dan efektif sehingga berpotensi meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa.

Berdasarkan Tabel 9, penggunaan media pembelajaran interaktif Canva memberikan dampak positif terhadap aspek akademik siswa. Canva membantu meningkatkan pemahaman materi, fokus belajar, keaktifan dalam pembelajaran, serta ketertarikan siswa terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dalam menyelesaikan tugas pembelajaran dan mampu menyajikan hasil belajar secara lebih terstruktur. Meskipun terdapat kendala pada tahap awal penggunaan, hambatan tersebut dapat diatasi melalui pendampingan guru. Secara keseluruhan, temuan wawancara mendukung hasil analisis kuantitatif yang menunjukkan bahwa penggunaan Canva berkontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Hasil tersebut mengindikasikan bahwa semakin baik penggunaan media pembelajaran interaktif Canva dalam proses pembelajaran, semakin tinggi pula hasil belajar yang diperoleh siswa. Sebaliknya, rendahnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif Canva berpotensi diikuti oleh rendahnya hasil belajar siswa. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif Canva tidak hanya memberikan pengaruh yang signifikan, tetapi juga memiliki hubungan yang kuat dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

## Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Canva berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Temuan ini ditunjukkan oleh nilai koefisien regresi yang positif, nilai signifikansi yang berada di bawah 0,05, serta koefisien determinasi sebesar 60,7%. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa semakin optimal pemanfaatan Canva dalam proses pembelajaran, semakin tinggi pula hasil belajar yang dicapai siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian Kabillah (2025) yang menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil serupa juga dilaporkan oleh Fauziyah et al. (2022) yang menyatakan bahwa Canva memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Dengan demikian, Canva dapat dipandang sebagai salah satu media pembelajaran digital yang efektif dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran (Nashiruddin et al., 2024; Fatoni et al., 2026).

Efektivitas Canva dalam meningkatkan hasil belajar dapat dijelaskan melalui *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh Mayer (2024). Teori ini menjelaskan bahwa peserta didik akan lebih mudah memahami informasi ketika materi disajikan melalui kombinasi unsur visual dan verbal secara terintegrasi. Dalam konteks penelitian ini, Canva memungkinkan guru menyajikan materi PAI dan Budi Pekerti melalui perpaduan teks, gambar, warna, animasi, dan elemen visual lainnya yang mampu menarik perhatian siswa. Penyajian



materi yang lebih menarik dan terstruktur membantu siswa memproses informasi secara lebih efektif sehingga pemahaman terhadap konsep-konsep keagamaan menjadi lebih baik. Selain itu, penggunaan media yang dirancang secara sistematis juga dapat mengurangi beban kognitif yang tidak relevan sehingga siswa dapat lebih fokus pada materi pembelajaran yang dipelajari (Sweller, 2020).

Temuan penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan Canva relevan dengan karakteristik peserta didik saat ini yang didominasi oleh Generasi Z. Generasi ini tumbuh dalam lingkungan yang sarat dengan teknologi digital dan memiliki kecenderungan belajar melalui media yang bersifat visual, interaktif, dan dinamis. Oleh karena itu, penggunaan Canva menjadi selaras dengan kebutuhan serta preferensi belajar siswa. Melalui tampilan yang menarik dan fitur yang interaktif, Canva mampu meningkatkan perhatian, keterlibatan, dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut pada akhirnya mendorong terciptanya pengalaman belajar yang lebih bermakna dan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Temuan ini memperkuat pandangan Ulum dan Hasyim (2024) yang menyatakan bahwa strategi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital lebih mudah diterima oleh peserta didik Generasi Z karena sesuai dengan karakteristik dan kebiasaan belajar mereka.

Temuan penelitian ini juga memiliki kesesuaian dengan berbagai penelitian terdahulu yang mengkaji pemanfaatan Canva dalam pembelajaran. Wardani et al. (2025) menemukan bahwa penggunaan Canva pada pembelajaran Fikih mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Penelitian Ni'mah et al. (2025) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Sementara itu, Syarifudin (2023) melaporkan bahwa siswa yang belajar menggunakan Canva memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan media presentasi konvensional. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa Canva tidak hanya efektif pada materi atau jenjang pendidikan tertentu, tetapi juga memiliki potensi yang luas untuk diterapkan dalam berbagai konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dengan demikian, temuan penelitian ini semakin memperkuat bukti empiris bahwa media pembelajaran berbasis teknologi visual dapat menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Meskipun memiliki kesamaan dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini menawarkan beberapa kontribusi yang membedakannya dari kajian terdahulu. Sebagian besar penelitian sebelumnya dilakukan pada lingkungan madrasah dan berfokus pada materi tertentu, seperti fikih atau akidah akhlak. Sebaliknya, penelitian ini dilaksanakan pada sekolah umum negeri dengan fokus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti secara lebih menyeluruh. Kondisi tersebut memberikan perspektif baru mengenai efektivitas Canva dalam mendukung pembelajaran PAI pada lingkungan pendidikan yang memiliki karakteristik peserta didik yang lebih heterogen. Selain itu, besarnya kontribusi penggunaan Canva terhadap hasil belajar yang mencapai 60,7% menunjukkan bahwa media pembelajaran digital tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap proses pembelajaran, tetapi juga dapat menjadi faktor penting yang memengaruhi keberhasilan belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini turut memperluas khazanah kajian mengenai integrasi teknologi digital dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti.

Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan implikasi bagi guru dan sekolah dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih inovatif dan berpusat pada peserta didik. Guru PAI dan Budi Pekerti dapat memanfaatkan Canva untuk menyajikan materi pembelajaran secara lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital. Melalui pemanfaatan infografis, presentasi interaktif, poster edukatif, maupun media visual lainnya,

siswa tidak hanya memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, tetapi juga terdorong untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Di sisi lain, sekolah perlu mendukung penggunaan media pembelajaran digital melalui penyediaan infrastruktur teknologi yang memadai serta pelatihan bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Dengan dukungan tersebut, pemanfaatan Canva dapat menjadi salah satu strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di sekolah (Maharani et al., 2022; Hasmiati, 2025; Diadara & Utama, 2025).

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media pembelajaran interaktif Canva terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Negeri 5 Kota Bogor. Semakin optimal pemanfaatan Canva dalam proses pembelajaran, semakin tinggi pula hasil belajar yang dicapai siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa Canva mampu menjadi media pembelajaran yang efektif dalam mendukung penyampaian materi secara lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.

Secara teoritis, hasil penelitian ini memperkuat pandangan bahwa integrasi unsur visual dan verbal dalam media pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi secara lebih efektif. Selain itu, penggunaan Canva juga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal. Dengan demikian, Canva dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran digital yang relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Hasil penelitian ini memberikan implikasi bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih inovatif dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji faktor-faktor lain yang turut memengaruhi hasil belajar siswa serta menguji efektivitas Canva pada materi, jenjang pendidikan, atau desain penelitian yang berbeda guna memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai pemanfaatan media pembelajaran digital dalam pendidikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amin, A., & Suranda, N. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Inovasi Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa MTs Al-Qur'aniyah. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 11(1), 807-820. <https://doi.org/10.69896/modeling.v11i1.2427>
- Banyus. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. *Darul Ilmi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 76-90.
- Diadara, S., & Utama, P. B. (2025). Pemanfaatan aplikasi Canva dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam kelas IV SD Al Qur'an Wahdah Islamiyah Bontang tahun pelajaran 2023/2024. *NABAWI: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 3(2), 14-25. <https://ejournal.stitsyambtg.ac.id/index.php/nabawi/article/view/111>
- Fatoni, I., Rinaldi, A., & Ayu, S. M. (2026). Inovasi pembelajaran PAI: Dampak TPS, Canva, dan Kahoot pada hasil belajar siswa. *Idarah Tarbawiyah: Journal of Management in Islamic Education*, 7(3), 593-604. <https://doi.org/10.32832/itjmie.v7i3.23103>



- Fauziyah, Z., Shofiyuddin, A., & Sukmawati, I. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Ngraho Bojonegoro. *SALIMIYA: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam*, 3(4), 125–134. <https://doi.org/10.58401/salimiya.v3i4.867>
- Hasmiati, H. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta didik Kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Bontang Tahun Pelajaran 2024-2025. *NABAWI: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 3(3), 390-403. <https://ejournal.stitsyambtg.ac.id/index.php/nabawi/article/view/187>
- Kabillah. (2025). Pengembangan Media Interaktif PAI Materi Akhlak Terpuji Melalui Canva untuk Meningkatkan Motivasi Mahasiswa PGMI Semester VI UIN Madura. *Kabilah: Journal of Social Community*, 10(1), 97–104. <https://ejournal.iainata.ac.id/index.php/kabilah/article/view/515>
- Khairani, A., Rahma, R. N., & Sembiring, S. S. F. (2025). Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Era Digital. *Mesada: Journal of Innovative Research*, 2(1), 444-451. <https://ziaresearch.or.id/index.php/mesada/article/view/95>
- Maharani, H. R., Ubaidah, N., Basir, M. A., Wijayanti, D., Kusmaryono, I., & Aminudin, M. (2022). Pengembangan Profesionalisme Guru Melalui Pelatihan Komik Digital dengan Canva for Education. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(3), 760-768. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i3.10084>
- Mayer, R. E. (2024). The past, present, and future of the cognitive theory of multimedia learning. *Educational Psychology Review*, 36(1), 8. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>
- Nashiruddin, N., Sepriyanti, N., & Misra, M. (2024). Pengaruh Model Numbered Heads Together Berbantuan Media Canva Terhadap Hasil Belajar Dan Keterampilan Komunikasi Siswa. *Ikhtisar: Jurnal Pengetahuan Islam*, 4(1), 173-198. <https://doi.org/10.55062/IJPI.2024.v4i1/448/5>
- Ni'mah, N., Indriya, & Triwoelandari, R. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI di MAN 2 Kota Bogor. *Invention: Journal Research and Education Studies*, 6(1), 45–56. <https://doi.org/10.51178/invention.v6i1.2524>
- Nurhayati, S. E., Supratman, S., & Rahayu, D. V. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan canva for education dengan pendekatan rme untuk meningkatkan kemampuan literasi matematis. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(4), 3627-3643. <http://dx.doi.org/10.24127/ajpm.v12i4.8257>
- Rahman, S. (2021). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar: Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0* (pp. 289–302). Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo. <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1076>



- Stemmer, J. K., & Mahan, D. M. (2016). Investigating the relationship of library usage to student outcomes. *College & research libraries*, 77(3), 359-375. <https://doi.org/10.5860/crl.77.3.359>
- Sweller, J. (2020). Cognitive load theory and educational technology. *Educational Technology Research and Development*, 68(1), 1–16. <https://doi.org/10.1007/s11423-019-09701-3>
- Syarifudin, A. (2023). Pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi Canva terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 9(2), 78–95. <https://doi.org/10.37567/jie.v9i2.2474>
- Ulum, N. A., & Hasyim, M. (2024). Tantangan Guru Pendidikan Agama Islam dalam Menghadapi Siswa Generasi Z di Sekolah Menengah Kejuruan. *Al-Musannif*, 6(2), 87–97. <https://doi.org/10.56324/al-musannif.v6i2.191>
- Wardani, L., Ananda, R., & Rifai, M. (2025). Pengembangan Pembelajaran Fiqih Berbasis Canva dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Kelas XI di Madrasah Aliyah Swasta Alwashliyah Prapat Janji. *FIKROTUNA: Jurnal Pendidikan dan Manajemen Islam*, 14(2), 134-147. <https://doi.org/10.32806/jf.v14i2.1140>
- Wijaya, J. P., & Nurmawati. (2025). Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran PAI Di SMPN 1 Stabat Kabupaten Langkat. *Rabbani: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(1), 112–125. <https://doi.org/10.19105/rjpai.v6i1.15107>