

## PERANCANGAN MEDIA BELAJAR MANDIRI BERBASIS CANVA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM UNTUK SISWA TINGKATAN SMA

**Sulham Efendi Hasibuan<sup>1</sup>, Nur Zannah Nasution<sup>2</sup>, Cahaya Daulay<sup>3</sup>**

Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan<sup>1,2,3</sup>

e-mail: [sulhanhsb14@gmail.com](mailto:sulhanhsb14@gmail.com)

Diterima: 12/1/2026; Direvisi: 27/1/2026; Diterbitkan: 31/1/2026

### ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum optimalnya penggunaan media pembelajaran dalam mendukung proses belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat SMA. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru serta siswa, diketahui bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku paket, sehingga siswa kurang aktif dan belum terbiasa belajar secara mandiri. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan menguji kelayakan media belajar mandiri berbasis Canva pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk siswa SMA. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan Hannafin dan Peck yang meliputi tahap analisis kebutuhan, desain, serta pengembangan dan implementasi. Media yang dikembangkan kemudian diuji dari aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Hasil uji efektivitas menunjukkan nilai G-Score sebesar 0,73 yang termasuk dalam kategori tinggi, sehingga media pembelajaran dinyatakan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media belajar mandiri berbasis Canva ini dapat menjadi alternatif inovatif untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kemandirian belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat SMA.

**Kata Kunci:** *Media Belajar, Canva, Pendidikan Agama Islam*

### ABSTRACT

This study is motivated by the suboptimal use of instructional media in supporting the learning process of Islamic Religious Education (IRE) at the senior high school level. Based on the results of observations and interviews with teachers and students, learning activities are still dominated by lecture methods and the use of textbooks, resulting in limited student engagement and low learning independence. This study aims to design and examine the feasibility of a Canva-based self-learning media for Islamic Religious Education subjects at the senior high school level. The research employed a Research and Development (R&D) approach using the Hannafin and Peck development model, which consists of needs analysis, design, and development and implementation stages. The developed media were evaluated in terms of validity, practicality, and effectiveness. The effectiveness test results showed a G-Score value of 0.73, which falls into the high category, indicating that the learning media are effective for use in the learning process. Therefore, the Canva-based self-learning media can serve as an innovative alternative to enhance students' motivation, engagement, and learning independence in Islamic Religious Education at the senior high school level.

**Keywords:** *Learning Media, Canva, Islamic Religious Education*

### 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 (Oktavia et al., 2023).

Media memainkan peranan penting dalam proses belajar. Manfaat 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. Manfaat 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. Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, khususnya dalam menghadirkan media yang menarik dan mudah diakses oleh siswa (Megawati et al., 2022).

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 jemu, 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 (Ulfa et al., 2022).

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 (Gunadi et al., 2025). 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) (Amalia et al., 2024).

Untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa secara optimal, guru dituntut memiliki kreativitas dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran. Kreativitas guru tidak

hanya tercermin dari variasi metode mengajar, tetapi juga dari kemampuan memanfaatkan media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu menyajikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami, sehingga mampu meningkatkan perhatian serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Prasetyo dan Musril (2022) menegaskan bahwa pemanfaatan media pembelajaran secara kreatif berkontribusi positif terhadap peningkatan pemahaman konsep dan keterampilan belajar siswa, karena media berperan sebagai sarana pendukung yang menjembatani materi abstrak menjadi lebih konkret. Oleh karena itu, integrasi media pembelajaran yang inovatif menjadi salah satu strategi penting bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan bermakna.

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 (Jumriani et al., 2024).

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.

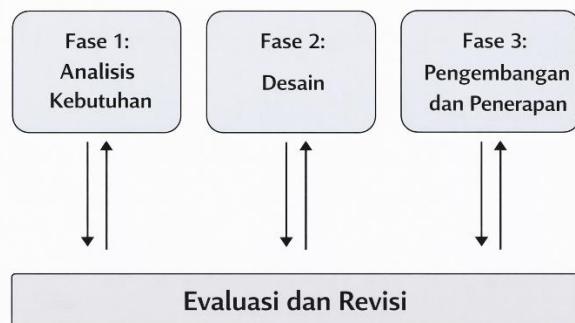
Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Canva, sebagai aplikasi desain grafis yang mudah digunakan, menawarkan berbagai fitur untuk membuat media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai kebutuhan siswa. Dengan media berbasis Canva, materi 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.

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. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis mengajukan penelitian dengan judul "Perancangan Media Belajar Mandiri Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Siswa SMA".

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* yang bertujuan untuk mengembangkan sekaligus menguji kelayakan suatu produk pembelajaran, dalam hal ini berupa media belajar mandiri berbasis Canva pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk siswa SMA. Pendekatan R&D dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam

proses belajar mengajar. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Hannafin dan Peck, yang terdiri atas tiga tahapan utama, yaitu analisis kebutuhan, desain, serta pengembangan dan implementasi. Model pengembangan Hannafin dan Peck dipilih karena menekankan pada analisis kebutuhan, desain, serta pengembangan dan implementasi media pembelajaran secara sistematis (Nadzir, 2023). Alur tahapan tersebut ditunjukkan pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Tahapan Model Pengembangan Hannafin & Peck.

### Tahap Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis digital. Data dikumpulkan melalui wawancara dengan guru PAI dan angket kepada siswa kelas X. Hasil wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan buku paket, sedangkan siswa menginginkan media yang lebih menarik, mudah diakses melalui ponsel, dan dapat digunakan secara mandiri. Data dari angket dan wawancara dianalisis untuk merumuskan tujuan pembelajaran serta menentukan kompetensi yang harus dicapai. Hasil analisis ini menjadi dasar dalam penyusunan desain media.

### Tahap Desain

Tahap desain dilakukan dengan menyusun rancangan awal media pembelajaran berbasis Canva. Desain mencakup penyusunan alur materi, struktur navigasi, pemilihan template, warna, font, serta elemen visual yang mendukung keterbacaan dan daya tarik. Peneliti juga membuat storyboard untuk menggambarkan urutan tampilan dari halaman awal hingga evaluasi. Selain itu, pada tahap ini disusun pula instrumen penilaian berupa angket validasi untuk ahli materi dan ahli media. Hasil desain kemudian direview dan direvisi sebelum masuk ke tahap pengembangan.

### Tahap Pengembangan dan Implementasi

Tahap ini meliputi proses pembuatan media, pengujian, serta penerapan di kelas. Pada tahap develop, media pembelajaran dirancang menggunakan aplikasi Canva dengan memanfaatkan fitur gambar, animasi, tombol navigasi, serta template interaktif. Media yang dikembangkan berisi menu utama, tujuan pembelajaran, materi, kuis, rangkuman, petunjuk, serta profil pengembang. Selanjutnya dilakukan pengujian sistem menggunakan metode Blackbox Testing, yaitu pengujian fungsionalitas tanpa melihat struktur kode program. Pengujian ini bertujuan memastikan setiap tombol, menu, dan navigasi berjalan sesuai dengan fungsi yang dirancang. Uji efektivitas dilakukan melalui kuesioner yang diisi oleh siswa dan guru, kemudian dianalisis menggunakan rumus G-Score dari Richard R. Hake untuk melihat

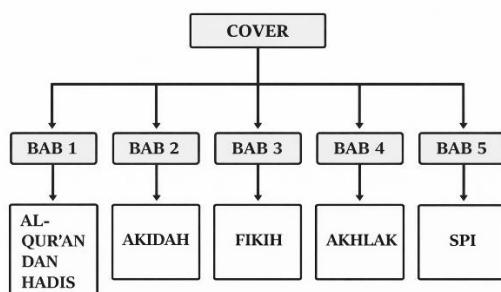
peningkatan hasil belajar. Media dinyatakan efektif apabila nilai G-Score berada pada kategori tinggi ( $g > 0,7$ ). Berdasarkan hasil perhitungan, media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh nilai 0,73, yang termasuk dalam kategori tinggi, sehingga dinyatakan efektif.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Canva dilakukan dengan mengacu pada model Hannafin dan Peck yang terdiri atas tahap perencanaan, desain, dan produksi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu menjawab permasalahan pembelajaran PAI di SMA yang masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku paket. Media ini dirancang untuk mendorong siswa agar lebih aktif, termotivasi, dan mandiri dalam belajar melalui tampilan visual yang menarik serta navigasi yang mudah digunakan.

Pada tahap *planning* (perencanaan), peneliti melakukan studi literatur dan studi lapangan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa guru masih menggunakan media konvensional, sementara siswa merasa bosan dan kurang fokus selama proses pembelajaran. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti menetapkan bahwa media yang dikembangkan harus berbasis digital, mudah diakses melalui android, serta mampu menyajikan materi secara visual dan interaktif.



**Gambar 2.** Struktur Navigasi Materi

Pada tahap desain, peneliti merancang struktur navigasi dan alur penyajian materi agar mudah dipahami siswa. Gambar 2 Struktur Navigasi Materi menunjukkan alur hierarki dari halaman utama menuju menu kompetensi, materi, evaluasi, dan rangkuman. Struktur ini memudahkan siswa dalam memilih bagian materi yang ingin dipelajari tanpa harus membuka seluruh halaman secara berurutan.

**Tabel 1.** Rancangan Storyboard

Scene	Keterangan
1	Cover
2	Petunjuk
4	Capaian Pembelajaran
5	Alur Tujuan Pembelajaran
6	Menu Utama
7	Tujuan Pembelajaran
8	Materi

- |    |                 |
|----|-----------------|
| 9  | Quizz           |
| 10 | Petunjuk Quiz 1 |
| 11 | Soal Quiz 1-5   |
| 12 | Jawaban Benar   |
| 13 | Jawaban Salah   |
| 14 | Petunjuk Quiz 2 |
| 15 | Soal Quiz 1-10  |
| 16 | Kesimpulan      |

Untuk memperjelas urutan tampilan media, peneliti menyusun storyboard sebagai panduan pengembangan. Tabel 1 menjelaskan tahapan scene yang akan muncul pada media, mulai dari halaman cover, petunjuk, menu utama, tujuan pembelajaran, materi, kuis, hingga kesimpulan. Storyboard ini berfungsi sebagai kerangka visual agar proses pengembangan media berjalan sistematis.



**Gambar 3.** Tampilan Objek dan *Background*

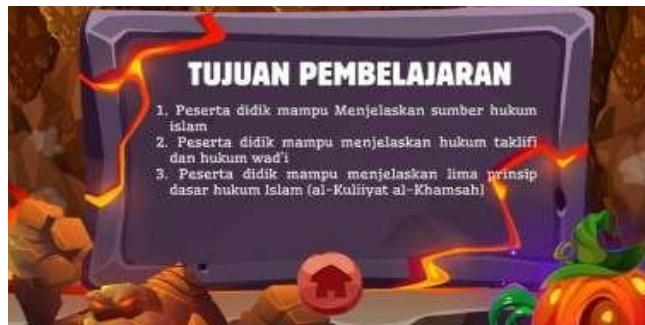
Pada tahap produksi, peneliti mulai membuat media menggunakan Canva dengan memanfaatkan gambar, ikon, latar belakang, serta animasi. Gambar 3 menunjukkan contoh desain visual yang digunakan sebagai latar dan elemen utama dalam media. Penggunaan gambar yang relevan dengan materi PAI bertujuan untuk meningkatkan daya tarik serta membantu siswa memahami konsep secara visual.



**Gambar 4.** Tampilan Menu Home

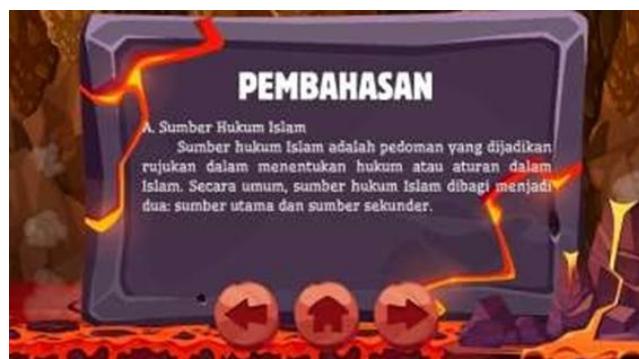
Gambar 4 memperlihatkan halaman utama media yang berisi menu tujuan pembelajaran, materi, kuis, rangkuman, petunjuk, CP, ATP, dan profil pengembang. Menu ini

berfungsi sebagai pusat navigasi yang memudahkan siswa mengakses seluruh fitur yang tersedia dalam media.



Gambar 5. Tampilan Menu Kompetensi

Gambar 5 menampilkan tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa setelah mempelajari materi. Melalui tampilan ini, siswa dapat mengetahui kompetensi yang diharapkan sehingga pembelajaran menjadi lebih terarah.



Gambar 6. Salah Satu Tampilan Materi

Gambar 6 menunjukkan halaman yang berisi penjelasan materi pembelajaran. Materi disajikan secara ringkas, visual, dan sistematis agar mudah dipahami oleh siswa.



Gambar 7. Tampilan Menu Evaluasi

Gambar 7 menampilkan menu evaluasi yang berisi soal latihan serta skor yang diperoleh siswa setelah menjawab. Fitur ini berfungsi untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari.



Gambar 8. Tampilan Menu Kesimpulan

Gambar 8 menunjukkan menu rangkuman ditampilkan pada bagian akhir media dan berisi kesimpulan materi tentang sumber hukum Islam dan lima prinsip dasar hukum Islam. Menu ini membantu siswa mengingat kembali poin-poin penting sebelum mengakhiri pembelajaran. Setelah media selesai dikembangkan, dilakukan pengujian sistem menggunakan metode Blackbox Testing untuk memastikan seluruh menu dan tombol berjalan sesuai fungsi.

**Tabel 2.** Hasil Uji Efektivitas Media Pembelajaran Menggunakan G-Score

Nilai G-Score	Kategori
0,73	Tinggi

Pada Tabel 2, dilakukan uji efektivitas menggunakan rumus G-Score dari Richard R. Hake. Hasil analisis menunjukkan nilai sebesar 0,73 yang termasuk kategori tinggi, sehingga media dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran.

## Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva mampu meningkatkan minat dan kemandirian belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Temuan ini sejalan dengan penelitian Amalia, Salahuddin, dan Astutik (2024) yang menyatakan bahwa pemanfaatan Canva dalam pembelajaran Islam dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena tampilan visual yang menarik dan mudah dipahami. Hal serupa juga ditemukan oleh Jumriani et al. (2024) yang mengembangkan e-modul PAI berbasis Canva dan melaporkan bahwa siswa menjadi lebih aktif serta mudah mengakses materi secara mandiri. Selain itu, penelitian Nasution et al. (2025) menunjukkan bahwa media belajar mandiri berbasis Canva pada siswa SMA memperoleh tingkat efektivitas yang tinggi, sehingga membuktikan bahwa Canva relevan digunakan dalam konteks pembelajaran agama. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat bukti empiris bahwa Canva dapat menjadi solusi inovatif untuk mengatasi keterbatasan media konvensional dalam pembelajaran PAI.

Dari sisi desain dan pengembangan, media berbasis Canva memiliki keunggulan karena mudah dipadukan dengan berbagai elemen visual dan navigasi interaktif. Sobandi et al. (2023) menjelaskan bahwa fitur Canva sangat mendukung pendekatan *microlearning* karena memungkinkan materi disajikan secara ringkas, terstruktur, dan visual. Hal ini juga diperkuat oleh Panjaitan dan Al Rasyid (2023) yang mengembangkan komik digital berbasis Canva dan menemukan bahwa siswa lebih tertarik belajar karena konten disajikan dalam bentuk visual yang komunikatif. Sementara itu, Maulidia dan Hudaidah (2023) melaporkan bahwa

penggunaan Canva dalam pembelajaran sejarah mampu meningkatkan daya tarik materi serta memperbaiki pemahaman siswa. Dengan berbagai fitur tersebut, Canva terbukti fleksibel digunakan pada berbagai mata pelajaran, termasuk Pendidikan Agama Islam.

Pengembangan media digital juga terbukti meningkatkan efektivitas pembelajaran ketika dikombinasikan dengan platform berbasis aplikasi. Prasetyo dan Musril (2022) dalam penelitiannya tentang media pembelajaran fisika berbasis Android menunjukkan bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa. Hal ini relevan dengan penelitian ini karena media Canva yang dikembangkan juga dapat diakses melalui perangkat digital sehingga mendukung pembelajaran mandiri. Temuan ini diperkuat oleh Nurdin (2021) yang mengembangkan media pembelajaran batik berbasis Canva dan melaporkan bahwa siswa lebih antusias karena tampilan visual lebih menarik dibandingkan media cetak. Dengan demikian, integrasi Canva dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan estetika media, tetapi juga berdampak pada efektivitas penyampaian materi.

Dalam konteks lintas mata pelajaran, Canva terbukti efektif digunakan dalam berbagai bidang studi. Wati et al. (2025) menemukan bahwa media pembelajaran matematika berbasis animasi menggunakan Canva mampu meningkatkan pemahaman konsep abstrak siswa. Selain itu, Syakila et al. (2025) melaporkan bahwa pengembangan media Canva pada materi pembelahan sel di SMA meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa Canva memiliki potensi universal sebagai media pembelajaran digital, tidak terbatas pada satu disiplin ilmu saja. Hal ini menguatkan hasil penelitian ini bahwa Canva dapat diadaptasi secara luas, termasuk dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dengan fleksibilitas dan kemudahan penggunaannya, Canva dapat menjadi sarana penting dalam transformasi pembelajaran di era digital.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis Canva mampu meningkatkan kualitas pembelajaran melalui tampilan visual yang menarik, navigasi yang mudah, serta dukungan terhadap pembelajaran mandiri. Temuan ini konsisten dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menekankan pentingnya media digital dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Dengan mengintegrasikan Canva ke dalam pembelajaran, guru tidak hanya terbantu dalam menyampaikan materi, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, siswa menjadi lebih aktif dan terdorong untuk belajar secara mandiri di luar jam pelajaran. Oleh karena itu, media berbasis Canva layak direkomendasikan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran di sekolah.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Canva yang dikembangkan dinyatakan efektif untuk digunakan pada pembelajaran kelas di SMA. 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.

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. 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

- Amalia, F., Salahuddin, R., & Astutik, A. P. (2024). Utilisation of Canva Application and Student Worksheet Digital-based Islamic learning. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(1), 70-83. <https://doi.org/10.51276/edu.v5i1.546>

Gunadi, R. P., Sujana, A., & Ismail, A. (2025). Development of Canva-Based" PANDERA" Learning Media to Enhance Elementary Students' Understanding of the Five Human Senses. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 15(1), 691-699. <https://jpp.fkip.unila.ac.id/index.php/jpp/article/view/800>

Jumriani, J., Thaha, H., & Makmur, M. (2024). Pengembangan E-modul Berbasis Aplikasi Canva Bidang Studi Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 12 Kolaka Utara. *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 13(3), 383-396. <https://p3i.my.id/index.php/refleksi/article/view/385>

Maulidia, Y., & Hudaiddah, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Portal Rumah Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas XI SMA Negeri 2 Palembang. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 3(01), 59-65. <https://doi.org/10.57008/jjp.v3i01.396>

Megawati, M., Efriyanti, L., Supriadi, S., Musril, H. A., & Dewi, S. M. (2022). Perancangan Media Pembelajaran TIK Kelas XI Menggunakan Google Sites di SMA Negeri 1 Junjung Sirih. *Indonesian Research Journal on Education*, 2(1), 164-175. <https://doi.org/10.31004/irje.v2i1.256>

Nadzir, H. N. (2023). Pengembangan e-modul menggunakan model hannahin and peck pada mata pelajaran seni budaya. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 3(1), 47-55. <https://doi.org/10.23887/jmt.v3i1.58570>

Nasution, A. Z., Musril, H. A., Derta, S., & Rahmat, T. (2025). Perancangan Media Belajar Mandiri Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Siswa Sma N 1 Matur. *Intellect: Indonesian Journal of Learning and Technological Innovation*, 4(1), 157-170. <https://doi.org/10.57255/intellect.v4i1.1400>

Nurdin, A. E. (2021, November). Perancangan Media Pembelajaran Batik Berbasis Aplikasi Canva. In *Prosiding Seminar Nasional Industri Kerajinan dan Batik* (Vol. 3, No. 1, pp. D-08). <https://proceeding.batik.go.id/index.php/SNBK/article/view/132>

Oktavia, D. S., Zakir, S., Supriadi, S., & Efriyanti, L. (2023). Perancangan Media Pembelajaran Ipa Kelas Viii Menggunakan Aplikasi Canva Dengan Model Microblogging Di Smnpn 1 Lubuk Alung. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(3), 1764-1769. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i3.7707>

Panjaitan, N. A. S., & Al Rasyid, H. (2023). Pengembangan media pembelajaran komik bahasa Arab berbasis Canva. *Journal Of Education Research*, 4(2), 484-495. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i2.182>

Prasetyo, I., & Musril, H. A. (2022). Perancangan media pembelajaran fisika berbasis android menggunakan Smart Apps Creator 3. *Jurnal Manajemen Informatika (JUMIKA)*, 8(2). <http://dx.doi.org/10.51530/jumika.v8i2.546>

- Sobandi, A., Yuniarsih, T., Meilani, R. I., & Indriarti, R. (2023). Pemanfaatan fitur aplikasi Canva dalam perancangan media pembelajaran berbasis pendekatan microlearning. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 8(1), 98-109. <https://doi.org/10.17509/jpm.v8i1.51920>
- Syakila, T. A., Kamal, S., Zuraidah, Z., Rahmawati, L., Taib, E. N., & Dewi, C. R. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva pada Materi Pembelahan Sel Kelas XI SMA Negeri 1 Kuala Bireuen. *Jurnal Jeumpa*, 12(1), 113-126. <https://doi.org/10.33059/jj.v12i1.11554>
- Ulfia, M. S., Mita, H. A. M., & Okra, R. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Informatika Berbasis Android Menggunakan Google Sites dan Appsgeyser. *INTEK: Jurnal Informatika dan Teknologi Informasi*, 5(2), 65-71.
- Wati, I., Efriyanti, L., Okra, R., & Derta, S. (2025). Perancangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Animasi Menggunakan Canva. *Education Achievement: Journal of Science and Research*, 331-338. <https://doi.org/10.51178/jsr.v6i1.2345>