

# Pengembangan Media Pembelajaran Canva Mata Pelajaran PAI & Bp Fase D – Sekolah Menengah Pertama

*by Anizak Umilatifah*

---

**Submission date:** 03-Jul-2024 04:46PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2412004255

**File name:** JBPAI\_Vol\_2\_no\_5\_Oktober\_2024\_hal\_91-104.pdf (1.1M)

**Word count:** 4811

**Character count:** 32520

## 32 Pengembangan Media Pembelajaran Canva Mata Pelajaran PAI & Bp Fase D – Sekolah Menengah Pertama

Anizak Umilatifah<sup>1</sup>, Faridi<sup>2</sup>

Fakultas Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Malang

Email: [anizak@webmail.umm.ac.id](mailto:anizak@webmail.umm.ac.id)<sup>1</sup>, [faridi\\_umm@umm.ac.id](mailto:faridi_umm@umm.ac.id)<sup>2</sup>

30  
**Abstract.** Today's students, often referred to as the digital generation, tend to be more interested and responsive to interactive and visual learning media. However, traditional teaching methods that tend to be monotonous are often unable to fulfil students' learning needs and interests. Therefore, innovation in learning approaches is necessary. One of the innovative solutions in learning media development is the use of graphic design applications such as Canva. With its user-friendly features, Canva allows teachers to create more dynamic and interesting teaching materials, which in turn can increase students' motivation and understanding of the values taught in Islamic Religious Education and Budi Pekerti. The development method or R&D using the ADDIE model is a learning design model that provides an organised process in the construction of teaching materials that can be used in both face-to-face and online learning. The use of learning media that suits students' needs not only increases their attention to the lesson, but also provides a comprehensive learning experience, reinforces a thorough understanding of the material, and encourages students' active involvement in the learning process. Thus, students have greater opportunities to develop their creativity and potential in a supportive learning environment. Learning media plays an important role in proving student learning outcomes by providing an engaging and efficient teaching-learning process. It allows students to understand the subject matter more easily, increases learning efficiency in accordance with the learning objectives, and improves their concentration and motivation.

**Keywords:** Media Development, Canva Learning, ADDIE Model, Junior High School.

**Abstrak.** Siswa saat ini, yang sering disebut sebagai generasi digital, cenderung lebih tertarik dan responsif terhadap media pembelajaran yang interaktif dan visual. Namun, metode pengajaran tradisional yang cenderung monoton sering kali tidak mampu memenuhi kebutuhan dan minat belajar siswa. Oleh karena itu, inovasi dalam pendekatan pembelajaran sangat diperlukan. Salah satu solusi inovatif dalam pengembangan media pembelajaran adalah penggunaan aplikasi desain grafis seperti Canva. Dengan fitur-fitur yang user-friendly, Canva memungkinkan guru untuk menciptakan materi ajar yang lebih dinamis dan menarik, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai yang diajarkan dalam Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Metode pengembangan atau R&D menggunakan model ADDIE merupakan model perancangan pembelajaran yang menyediakan proses terorganisasi dalam pengembangan bahan ajar yang dapat digunakan baik dalam pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran online. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa tidak hanya meningkatkan perhatian mereka terhadap pelajaran, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang komprehensif, memperkuat pemahaman materi secara menyeluruh, dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa memiliki peluang lebih besar untuk mengembangkan kreativitas dan potensi mereka dalam lingkungan belajar yang mendukung. Media pembelajaran memainkan peran penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan menyediakan proses belajar-mengajar yang menarik dan efisien. Hal ini memungkinkan siswa untuk memahami materi pelajaran dengan lebih mudah, meningkatkan efisiensi belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran, serta meningkatkan konsentrasi dan motivasi mereka.

**Kata Kunci:** Pengembangan Media, Pembelajaran Canva, Model ADDIE, Sekolah Menengah Pertama.

### PENDAHULUAN

Pendidikan nilai-nilai Islam dan budi pekerti merupakan komponen esensial dalam kurikulum pendidikan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Indonesia. Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti (BP) tidak hanya berfungsi untuk mentransfer pengetahuan agama,

tetapi juga berperan penting dalam pembentukan karakter dan moral siswa (Muh. Idris, 2019). Dalam perkembangan teknologi dan digitalisasi, tantangan yang dihadapi oleh pendidik dalam menyampaikan materi PAI dan BP semakin kompleks.

Siswa saat ini, yang dikenal sebagai generasi digital, lebih tertarik dan responsif terhadap media pembelajaran yang interaktif dan visual. Namun, metode pengajaran tradisional yang cenderung monoton sering kali tidak mampu memenuhi kebutuhan dan minat belajar siswa, sehingga diperlukan inovasi dalam pendekatan pembelajaran (Elihami & Syahid, 2018). Penggunaan aplikasi desain grafis seperti Canva dapat menjadi solusi inovatif dalam pengembangan media pembelajaran yang efektif dan menarik. Dengan berbagai fitur yang user-friendly, Canva memberikan kesempatan bagi guru untuk merancang materi ajar yang lebih dinamis dan menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai yang diajarkan dalam Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (Kharissidqi & Firmansyah, 2022).

Aplikasi Canva telah menjadi salah satu alat desain grafis yang paling populer dan mudah diakses, terutama dalam konteks pendidikan. Canva menyediakan berbagai fitur yang intuitif dan beragam template yang dapat digunakan untuk membuat desain visual yang menarik, termasuk poster, infografis, dan materi pembelajaran lainnya. Kemampuan Canva untuk menggabungkan teks, gambar, dan elemen grafis lainnya menjadikannya alat yang sangat efektif untuk menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi siswa (Alfian et al., 2022).

Dalam lingkungan pendidikan, penggunaan Canva memungkinkan guru untuk mengembangkan materi ajar yang lebih engaging dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan spesifik siswa (Monoarfa, 2021). Misalnya, dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, Canva dapat digunakan untuk membuat poster-poster edukatif yang memvisualisasikan konsep-konsep agama dan moral dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Keunggulan ini menjadikan Canva sebagai alat yang sangat potensial dalam meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran, khususnya dalam menyampaikan nilai-nilai yang esensial dalam PAI dan BP kepada siswa di Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan mengevaluasi efektivitas media pembelajaran berbasis aplikasi Canva dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Fase D Sekolah Menengah Pertama (SMP). Secara spesifik, penelitian ini bertujuan untuk menciptakan materi ajar yang tidak hanya informatif tetapi juga menarik secara visual,

dengan harapan meningkatkan minat dan pemahaman siswa pada konsep-konsep yang diajarkan. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi sejauh mana penggunaan Canva dapat mengatasi berbagai tantangan yang dihadapi dalam metode pengajaran tradisional, seperti kurangnya keterlibatan siswa dan keterbatasan media pembelajaran konvensional. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam bidang pendidikan agama, baik dari segi teoritis maupun praktis, serta membuka jalan bagi inovasi lebih lanjut dalam pengembangan media pembelajaran digital yang efektif dan efisien.

Dalam konteks pendidikan di Sekolah Menengah Pertama, pengajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menghadapi berbagai tantangan yang signifikan. Metode pengajaran tradisional yang umumnya berbasis ceramah dan teks sering kali kurang efektif dalam menarik minat siswa dan memotivasi mereka untuk memahami dan menginternalisasi nilai-nilai agama dan moral yang diajarkan. Keterbatasan media pembelajaran konvensional juga menjadi hambatan dalam menciptakan pengalaman belajar yang dinamis dan interaktif (Nurhasanah & Sukino, 2022). Selain itu, siswa yang merupakan bagian dari generasi digital saat ini lebih responsif terhadap media yang visual dan interaktif, sehingga diperlukan pendekatan yang inovatif untuk memenuhi kebutuhan mereka.

Dalam konteks ini, penggunaan aplikasi Canva sebagai alat untuk mengembangkan media pembelajaran visual yang menarik menawarkan potensi solusi yang signifikan. Namun, masih sedikit penelitian yang mengeksplorasi efektivitas penggunaan Canva dalam pembelajaran PAI dan BP di SMP. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi celah tersebut dengan mengembangkan dan mengevaluasi media pembelajaran berbasis Canva, serta menilai dampaknya terhadap keterlibatan dan pemahaman siswa dalam mata pelajaran PAI dan BP.

## KAJIAN TEORI

Teori pendidikan dan pembelajaran memberikan landasan yang kuat untuk memahami bagaimana siswa belajar dan bagaimana guru dapat merancang intervensi pendidikan yang efektif. Salah satu teori yang relevan dalam konteks ini adalah Teori Konstruktivisme, yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky (Rahman, 2012). Menurut teori ini, Siswa mengembangkan pengetahuan mereka melalui interaksi aktif dengan lingkungan sekitar dan melalui proses sosial. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, pendekatan konstruktivis mendorong

penggunaan media yang interaktif dan kontekstual untuk membantu siswa mengkonstruksi pemahaman mereka tentang nilai-nilai agama dan moral.

Selain itu, Teori Pembelajaran Sosial dari Bandura menekankan pentingnya pengamatan dan modeling dalam pembelajaran, yang relevan dalam konteks penggunaan poster dan media visual. Poster yang dirancang dengan Canva dapat berfungsi sebagai alat modeling yang efektif, menampilkan contoh-contoh konkret dari nilai-nilai yang diajarkan. Dengan menggabungkan prinsip-prinsip dari kedua teori ini, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung keterlibatan aktif siswa dan memperkaya proses internalisasi nilai-nilai agama dan moral. Penelitian ini berupaya untuk mengaplikasikan teori-teori ini dalam pengembangan media pembelajaran berbasis Canva, dengan tujuan untuk meningkatkan efektivitas pengajaran PAI dan BP di Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Teknologi dalam pendidikan telah menjadi topik yang semakin relevan dan penting dalam beberapa dekade terakhir, terutama dengan perkembangan pesat dalam teknologi digital. Integrasi teknologi dalam proses pembelajaran menawarkan berbagai keuntungan, termasuk peningkatan aksesibilitas, fleksibilitas, dan keterlibatan siswa. Penelitian oleh Achmad Syarifudin (Achmad Syarifudin, 2023) menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital dalam pendidikan dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa secara signifikan. Didalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, teknologi dapat digunakan untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, yang sejalan dengan preferensi belajar siswa modern yang lebih visual dan digital-native. Aplikasi Canva, sebagai alat desain grafis yang user-friendly, memungkinkan guru untuk membuat materi pembelajaran yang kaya akan elemen visual dan mudah dipahami oleh siswa. Studi oleh Kharissidqi dkk (Kharissidqi & Firmansyah, 2022) menemukan bahwa media visual yang menarik dapat membantu meningkatkan retensi informasi dan pemahaman konsep kompleks. Oleh karena itu, penggunaan Canva dalam pengembangan media pembelajaran PAI dan BP tidak hanya memanfaatkan kemajuan teknologi, tetapi juga mendukung teori pembelajaran visual yang menekankan pentingnya gambar dan grafik dalam membantu proses belajar. Penelitian ini akan mengeksplorasi efektivitas penggunaan Canva dalam pembelajaran PAI dan BP, serta bagaimana teknologi ini dapat diintegrasikan secara efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa di Sekolah Menengah Pertama .



**Pengembangan media pembelajaran** merupakan aspek kritis dalam upaya meningkatkan kualitas dan efektivitas pendidikan. Proses ini melibatkan perencanaan, desain, produksi, dan evaluasi media yang dirancang untuk mendukung proses belajar mengajar. Menurut teori Mayer tentang Multimedia Learning, media pembelajaran yang efektif harus mengintegrasikan teks, gambar, dan audio untuk mendukung proses kognitif siswa dalam memproses informasi. Aplikasi Canva, dengan berbagai fitur desainnya yang user-friendly, memungkinkan pengembangan media pembelajaran yang kaya akan elemen visual dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan spesifik siswa (Riono & Fauzi, 2022). Proses pengembangan media pembelajaran dengan Canva dimulai dari identifikasi tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa, kemudian dilanjutkan dengan desain visual yang menarik dan informatif. Dalam konteks **Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti (BP)**, **media pembelajaran berbasis Canva** dapat mencakup poster edukatif yang menggambarkan konsep-konsep agama dan moral **dengan cara yang menarik dan mudah dipahami**. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengeksplorasi langkah-langkah dalam pengembangan media pembelajaran berbasis Canva dan mengevaluasi dampaknya terhadap efektivitas pengajaran PAI dan BP di Sekolah Menengah Pertama (SMP). Dengan pendekatan ini, diharapkan dapat ditemukan model media pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam mendukung proses pendidikan agama dan moral.

## **METODE PENELITIAN**

Model **pengembangan atau Research and Development (R&D)** menggunakan model **ADDIE** (Soegiyono, 2011) adalah sebuah kerangka desain pembelajaran yang memberikan proses yang terorganisasi dalam pengembangan bahan ajar, **baik untuk pembelajaran tatap muka maupun daring**. Langkah-langkah pengembangan dalam model ini **adalah sebagai berikut**:

1. **Analisis**: Tahap ini melibatkan beberapa **kegiatan** seperti melakukan asesmen kebutuhan, identifikasi masalah, dan analisis tugas.
2. **Desain**: Pada tahap ini, dilakukan klarifikasi terhadap program pembelajaran untuk memastikan pencapaian tujuan pembelajaran.
3. **Pengembangan**: Ini adalah proses merealisasikan rancangan menjadi produk nyata dan melakukan uji coba sebelum penerapan.
4. **Implementasi**: Langkah ini merupakan penerapan nyata dari sistem pembelajaran yang telah dikembangkan.

5. Evaluasi: Proses ini bertujuan untuk menilai hasil dari sistem pembelajaran yang telah dibangun.

Metode analisis data yang diterapkan dalam penelitian pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini mencakup analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Metode analisis data deskriptif kualitatif diartikan sebagai “proses pengolahan data secara sistematis dalam bentuk naratif untuk menghasilkan kesimpulan umum”(Suharyanti et al., 2021). Metode ini digunakan untuk mengolah data berupa masukan, kritik, dan saran dari kuesioner yang digunakan dalam revisi produk multimedia interaktif berdasarkan hasil uji coba oleh ahli mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran, serta subjek uji coba perorangan dan kelompok kecil. Sementara itu, metode analisis data deskriptif kuantitatif didefinisikan sebagai “proses pengolahan data secara sistematis dalam bentuk angka untuk menghasilkan kesimpulan umum”(Firmansyah et al., 2021).

#### 44 HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE(Zulkarnaini et al., 2022), dengan tahap yang dilakukan secara sistematis dan menggunakan data sesuai tahapannya. Diawali dari tahap analisis dalam model ADDIE, fokus utama adalah mengidentifikasi secara mendalam tantangan dan kebutuhan pembelajaran yang spesifik. Proses ini melibatkan pengumpulan data dari berbagai sumber, termasuk evaluasi awal peserta didik, tinjauan literatur terkait, serta wawancara dengan stakeholder pendidikan. Data hasil evaluasi awal memberikan gambaran yang jelas mengenai tingkat pengetahuan dan keterampilan peserta didik, sementara interaksi langsung dengan stakeholder seperti instruktur dan administrator sekolah memberikan perspektif tambahan mengenai konteks pembelajaran. Analisis ini juga mempertimbangkan faktor lingkungan yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran, termasuk infrastruktur sekolah dan kebutuhan sumber daya yang mungkin diperlukan. Dengan demikian, tahap analisis dalam model ADDIE tidak hanya menetapkan dasar yang kokoh untuk perancangan instruksional yang efektif, tetapi juga menjamin bahwa solusi pembelajaran yang dihasilkan dapat memenuhi kebutuhan unik peserta didik dan mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan dengan tepat(Megawati et al., 2022).

Tahap kedua adalah tahap desain. Pada tahap ini, langkah-langkah yang dilakukan meliputi: 1) Memilih dan mengunduh atau login pada aplikasi Canva yang akan digunakan.2) Mengembangkan flowchart untuk menggambarkan alur pengembangan produk secara keseluruhan serta menjadi

panduan untuk tahap-tahap berikutnya.<sup>3</sup>) Membuat storyboard yang terdiri dari serangkaian sketsa yang menjelaskan urutan (alur cerita) dan elemen-elemen yang akan digunakan dalam aplikasi multimedia interaktif, termasuk teks, gambar, video, animasi, dan tombol.<sup>4</sup>) Menyusun instrumen penilaian dan butir soal, serta merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP/Modul Ajar) yang sesuai dengan Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran, dan Alur Tujuan Pembelajaran dalam kurikulum merdeka.

Yang ketiga yaitu rencana pengembangan pembelajaran yang telah dirancang secara sistematis dan efektif. Proses ini melibatkan transformasi desain instruksional menjadi materi pembelajaran konkret yang relevan dan menarik bagi peserta didik. Pengembangan materi pembelajaran ini tidak hanya mencakup pembuatan konten pembelajaran yang akurat dan terstruktur, tetapi juga memperhatikan kebutuhan teknologi pendukung seperti platform e-learning atau media pembelajaran interaktif. Selain itu, tahap pengembangan ini juga mencakup pengujian dan revisi materi pembelajaran berdasarkan umpan balik dari para ahli pendidikan, pengajar, dan stakeholder terkait. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa materi pembelajaran tidak hanya memenuhi standar pedagogis yang tinggi, tetapi juga dapat diterapkan secara efektif dalam konteks pembelajaran yang berbeda. Dengan demikian, tahap pengembangan dalam model ADDIE bukan hanya tentang produksi materi pembelajaran, tetapi juga mengedepankan aspek kualitas, relevansi, dan keberlanjutan dalam mendukung proses pembelajaran yang optimal dan berkesinambungan.

Tahap keempat implementasi (implementation) dalam model ADDIE, fokus utama adalah menerapkan secara efektif rencana pembelajaran yang telah dikembangkan ke dalam konteks nyata pembelajaran. Proses ini melibatkan pelaksanaan langsung dari strategi pengajaran yang telah dirancang, termasuk penggunaan materi pembelajaran yang telah dikembangkan dan teknologi pendukung yang relevan. Implementasi ini tidak hanya memperhatikan aspek logistik dan administratif, seperti jadwal pembelajaran dan ketersediaan fasilitas, tetapi juga menyesuaikan pendekatan pengajaran dengan karakteristik peserta didik dan dinamika kelas. Selain itu, tahap implementasi ini juga memerlukan keterlibatan aktif dari pengajar dalam memfasilitasi pembelajaran interaktif dan memonitor partisipasi serta pemahaman peserta didik. Evaluasi formatif selama proses implementasi juga diterapkan untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran tercapai secara efektif dan sesuai dengan harapan yang telah ditetapkan sebelumnya.<sup>40</sup> Dengan demikian, tahap implementasi dalam model ADDIE tidak hanya merupakan pelaksanaan mekanis dari rencana pembelajaran, tetapi juga merupakan fase kritis dalam memastikan



keselarasan antara desain instruksional yang telah disusun dengan realitas pembelajaran yang terjadi di lapangan.

Tahap kelima evaluasi (evaluation) dalam model ADDIE, perhatian utama terfokus pada penilaian komprehensif terhadap keberhasilan dan efektivitas rencana pembelajaran yang telah diimplementasikan. Proses ini melibatkan pengumpulan data dan informasi dari berbagai sumber, termasuk hasil tes akhir, observasi kelas, serta feedback dari peserta didik dan pengajar. <sup>33</sup> Evaluasi ini bertujuan untuk mengukur pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya, mengevaluasi efektivitas strategi pengajaran yang digunakan, dan menilai perubahan dalam pemahaman atau keterampilan peserta didik. Selain itu, evaluasi juga mempertimbangkan aspek formatif yang membantu dalam penyesuaian dan perbaikan kontinu terhadap desain instruksional untuk masa depan. Dengan menggunakan data yang terkumpul, tahap evaluasi tidak hanya memberikan gambaran yang akurat tentang hasil pembelajaran, tetapi juga memberikan landasan untuk meningkatkan kualitas dan relevansi pendekatan pembelajaran di masa mendatang. Secara keseluruhan, tahap evaluasi dalam model ADDIE tidak hanya menandai akhir dari siklus pembelajaran, tetapi juga merupakan kesempatan untuk refleksi mendalam dan perbaikan berkelanjutan dalam upaya mencapai pembelajaran yang optimal dan berkesinambungan.

Interaktivitas digunakan untuk menguji kelayakan multimedia pembelajaran interaktif dalam proses pendidikan. Berikut adalah langkah-langkah untuk membuat produk menggunakan Canva: Unduh aplikasi Canva dari Play Store (untuk pengguna Android) atau kunjungi website canva.com (untuk pengguna laptop), Masuk atau daftar akun menggunakan username, password, atau akun Gmail, Pilih template poster atau ketik “poster” pada kolom pencarian, Pilih desain yang ingin digunakan, Edit template sesuai keinginan Anda, Setelah desain selesai, klik tombol “Share”, Klik opsi “Unduh” atau “Download”.(Firdaus et al., 2023).

Panduan penggunaan produk: Bahan ajar yang dibuat dengan Canva dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran di kelas dengan desain yang menarik, sehingga dapat melatih pola pikir kritis siswa. Media pembelajaran berupa gambar juga dapat dimanfaatkan untuk membuat berbagai laporan kependidikan, seperti presentasi, video pembelajaran, dan lain-lain(Marlina et al., 2023).

Keunggulan produk media pembelajaran yang dihasilkan meliputi: <sup>22</sup> 1) desain yang menarik, <sup>22</sup> 2) meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran seperti poster, sertifikat, infografis, template video, dan presentasi, <sup>18</sup> 3) menghemat waktu dalam pembuatan media

pembelajaran, 4) Dapat digunakan melalui handphone dan laptop, 5) aplikasi Canva mudah diakses oleh semua kalangan. Namun, produk ini juga memiliki beberapa kekurangan, yaitu: 1) Aplikasi Canva memerlukan jaringan internet yang stabil, 2) Beberapa template, stiker, ilustrasi, font, dan elemen lainnya memerlukan biaya tambahan, 3) Desain yang dipilih mungkin memiliki kesamaan dengan desain yang digunakan oleh orang lain (Mahardika et al., 2021).

Perbedaan dengan produk sebelumnya terletak pada kepraktisan dan efisiensi aplikasi Canva saat digunakan oleh siswa. Jika produk sebelumnya sudah memanfaatkan elemen audio visual, produk yang akan dikembangkan saat ini juga akan menggunakan elemen audio visual, namun dengan tambahan manfaat berupa peningkatan kreativitas siswa. Misalnya, siswa dapat membuat presentasi PowerPoint dengan berbagai fitur yang tersedia di Canva, mengedit gambar, membuat poster, pamflet, dan memanfaatkan aplikasi Canva baik melalui smartphone maupun laptop (Saizul et al., 2023).

Validasi dari empat aspek instrumen yang digunakan dalam penelitian. Validasi dilakukan oleh ahli dalam bidang masing-masing, yaitu isi mata pelajaran, desain pembelajaran, media pembelajaran, dan uji coba produk. Hasil dari validasi menunjukkan bahwa semua aspek instrumen mendapatkan nilai 1, yang mengindikasikan tingkat validitas yang sangat baik atau tinggi. Kualifikasi "sangat baik/tinggi" yang diberikan oleh para ahli menegaskan bahwa instrumen-instrumen ini telah dianggap sesuai dan relevan untuk digunakan dalam konteks penelitian (Alfian et al., 2022). Data ini memberikan bukti yang kuat tentang keandalan instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data, serta menunjukkan bahwa metodologi yang diterapkan dalam penelitian ini telah mengikuti standar evaluasi yang ketat dan dapat diandalkan.

Hasil dari penilaian oleh para ahli dan uji coba produk terhadap instrumen yang dikembangkan. Uji validitas dilakukan melalui beberapa tahapan, termasuk evaluasi oleh ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran, serta uji coba perorangan dan kelompok kecil (Kharissidqi & Firmansyah, 2022). Hasil penilaian menunjukkan tingkat validitas yang tinggi, dengan persentase validitas instrumen yang mencapai 94,23% untuk uji ahli isi mata pelajaran, 90,50% untuk uji ahli desain pembelajaran, 96% untuk uji ahli media pembelajaran, 93,32% untuk uji coba perorangan, dan 91,15% untuk uji coba kelompok kecil. Semua hasil validitas ini dinilai sebagai "Sangat Baik", menegaskan bahwa instrumen yang dikembangkan telah berhasil melewati proses validasi dengan baik dan sesuai dengan standar yang ditetapkan. Data ini memberikan indikasi positif tentang keandalan instrumen dalam mengukur

variabel yang diteliti, serta mendukung kecocokan dan relevansi penggunaannya dalam konteks penelitian yang bersangkutan.

Penilaian produk multimedia pembelajaran interaktif untuk Fase D kelas 8 dalam mata pelajaran PAI dan BP dilakukan melalui metode pengumpulan data kuesioner oleh ahli isi mata pelajaran. Proses penilaian ini bertujuan untuk mengevaluasi keefektifan dan kebermanfaatan produk multimedia dalam mendukung pembelajaran interaktif. Kuesioner yang digunakan dirancang untuk mengumpulkan pendapat dan persepsi ahli mengenai kualitas konten, desain, dan fungsionalitas multimedia, serta relevansinya dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Data yang terkumpul dari penilaian ini akan memberikan wawasan yang berharga dalam mengidentifikasi kekuatan dan area perbaikan produk multimedia pembelajaran interaktif, sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan spesifik dari kurikulum dan peserta didik.

Uji coba perorangan dan kelompok kecil produk media pembelajaran Canva untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada fase D dilaksanakan menggunakan metode pengumpulan data kuesioner. Pendekatan ini memungkinkan evaluasi langsung terhadap respons individu dan kelompok terhadap kegunaan, kebermaknaan, dan keefektifan media pembelajaran yang diimplementasikan (Arikarani, 2024). Kuesioner yang digunakan dirancang untuk menilai sejauh mana produk Canva dapat memfasilitasi pembelajaran interaktif dalam memahami konsep-konsep PAI dan BP dalam konteks fase B kelas 8. Data yang dikumpulkan dari uji coba ini diharapkan dapat memberikan informasi yang detail dan dapat diandalkan untuk menginformasikan proses pengembangan lebih lanjut serta peningkatan produk media pembelajaran yang lebih baik lagi.

Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran Canva untuk PAI dan BP fase D layak digunakan dalam proses pembelajaran tanpa perlu direvisi. Masukan dari ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran telah dipertimbangkan dalam penyempurnaan pengembangan produk tersebut untuk mendukung pembelajaran mata pelajaran PAI dan BP.

Dari pengembangan media pembelajaran Canva ini, terlihat bahwa berdasarkan penelitian yang relevan, seperti yang dijelaskan dalam studi ini, telah dihasilkan aplikasi multimedia interaktif untuk media pembelajaran Manajemen Proyek IT yang fokus pada materi Metodologi Manajemen Proyek. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan efisiensi dalam proses belajar-mengajar antara dosen dan mahasiswa. Modul Manajemen Proyek IT ini mencakup penjelasan

mendalam mengenai <sup>2</sup> tahapan inisiasi, perencanaan, pelaksanaan, pengawasan, dan penutupan proyek, serta dokumen-dokumen yang krusial dalam pengembangan proyek IT. Media pembelajaran ini telah <sup>2</sup> diuji menggunakan teknik black box testing dan menunjukkan hasil yang memuaskan (Saizul et al., 2023).

Demikian juga dengan penelitian lainnya oleh Achmad Syarifudin, yang menemukan bahwa <sup>49</sup> Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva dan Microsoft PowerPoint dalam pembelajaran PAI telah membawa dampak signifikan terhadap hasil belajar siswa. Penerapan Canva sebagai alat bantu pembelajaran memberikan pedoman yang berharga bagi para pengajar dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih produktif dan menarik. Diharapkan, <sup>21</sup> temuan dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif yang berkelanjutan terhadap peningkatan hasil belajar siswa di masa depan (Achmad Syarifudin, 2023).

Penelitian lainnya dari Mohammad Tegar Kharissidq dkk, <sup>50</sup> penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan media pembelajaran sangat bermanfaat. <sup>5</sup> Namun, ada beberapa tantangan yang perlu diatasi, seperti memerlukan pemahaman dasar tentang desain untuk menggunakan aplikasi ini. Canva menyediakan berbagai template untuk PPT, poster, video, brosur, dan lain-lain, namun beberapa template hanya tersedia bagi pengguna berlangganan. Aplikasi ini juga dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menciptakan berbagai media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran (Kharissidqi & Firmansyah, 2022).

Sebagai pedoman bagi pendidik, ini bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan menyajikan materi secara sistematis dan menarik, serta <sup>34</sup> meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Hal ini diharapkan dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis dan menganalisis materi pelajaran dengan baik dalam lingkungan belajar yang menyenangkan, sehingga memudahkan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran.

Media pembelajaran berperan penting <sup>8</sup> dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan menyediakan proses belajar-mengajar yang menarik dan efisien (Monoarfa, 2021). Hal ini memungkinkan siswa untuk <sup>7</sup> memahami materi pelajaran dengan lebih mudah, meningkatkan efisiensi belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran, serta meningkatkan konsentrasi dan motivasi siswa. <sup>5</sup> Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa tidak hanya meningkatkan perhatian terhadap pelajaran tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyeluruh, memperkuat pemahaman menyeluruh terhadap materi, dan mendorong keterlibatan aktif siswa <sup>3</sup> dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa memiliki kesempatan yang lebih



besar untuk mengembangkan kreativitas dan potensi mereka dalam lingkungan belajar yang mendukung.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Pengembangan media pembelajaran menggunakan model ADDIE telah terbukti efektif dalam menyusun instruksi yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang spesifik. Tahap analisis mengidentifikasi tantangan dan kebutuhan pembelajaran melalui evaluasi awal peserta didik, tinjauan literatur, dan wawancara dengan stakeholder pendidikan, memberikan dasar yang kuat untuk perancangan instruksional yang tepat. Analisis ini juga mempertimbangkan faktor lingkungan yang relevan untuk memastikan kecocokan dengan konteks pembelajaran. Selanjutnya, tahap desain melibatkan pemilihan aplikasi Canva dan pengembangan flowchart serta storyboard untuk merancang aplikasi multimedia interaktif. Tahap pengembangan mengubah desain instruksional menjadi materi pembelajaran konkret yang relevan dan menarik, dengan mempertimbangkan teknologi pendukung seperti platform e-learning. Implementasi dilakukan dengan menerapkan rencana pembelajaran ke dalam konteks nyata, menyesuaikan strategi pengajaran dengan karakteristik peserta didik dan mendukungnya dengan teknologi pendukung yang relevan. Evaluasi formatif selama proses implementasi membantu menilai pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif dan mengidentifikasi area perbaikan yang mungkin diperlukan.

Media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan menyediakan proses belajar-mengajar yang menarik dan efisien (Monoarfa, 2021). Hal ini memungkinkan siswa untuk memahami materi pelajaran dengan lebih mudah, meningkatkan efisiensi belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran, serta meningkatkan konsentrasi dan motivasi siswa. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa tidak hanya meningkatkan perhatian terhadap pelajaran tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyeluruh, memperkuat pemahaman menyeluruh terhadap materi, dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa memiliki kesempatan yang lebih besar untuk mengembangkan kreativitas dan potensi mereka dalam lingkungan belajar yang mendukung.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Achmad Syarifudin. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva terhadap

- Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 9(2).  
<https://doi.org/10.37567/jie.v9i2.2474>
- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1). <https://doi.org/10.31599/jabdinas.v5i1.986>
- Arikarani, Y. (2024). Adaptasi Teknologi Dan Media Pembelajaran Melalui Canva Terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Kurikulum Merdeka. *Ej*, 6(2).  
<https://doi.org/10.37092/ej.v6i2.677>
- Elihami, E., & Syahid, A. (2018). Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Pribadi Yang Islami. *Edumaspul - Jurnal Pendidikan*, 2(1).  
<https://doi.org/10.33487/edumaspul.v2i1.17>
- Firdaus, M. L., Usman, A. T., & Amiruddin, J. (2023). Penerapan Model Cooperative Learning Type Market Place Activity melalui Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Studi Eksperimen di Kelas VIII SMP IT Cikal Sukawening Garut). *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2).  
<https://doi.org/10.52434/jpai.v2i2.2961>
- Firmansyah, M., Masrun, M., & Yudha S, I. D. K. (2021). Esensi Perbedaan Metode Kualitatif Dan Kuantitatif. *Elastisitas - Jurnal Ekonomi Pembangunan*, 3(2).  
<https://doi.org/10.29303/e-jep.v3i2.46>
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4).
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3). <https://doi.org/10.29303/jppm.v4i3.2817>
- Marlina, L., Hamzah, A., Hadayani, T., & Wahyudi, K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Mata Pelajaran Pai Di Sekolah Dasar. *International Education Conference (IEC) FITK*, 1(1).
- Megawati, C., Astini, D., Syahputra, I., & Zulkarnaini. (2022). Penggunaan Model ADDIE dalam Pengembangan Bahan Ajar. *BAKTIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2).
- Monoarfa. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*.
- Muh. Idris. (2019). Pendidikan Karakter Perspektif Islam dan Thomas Lickona. *Ta'dibi : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, Vol. 7 No.
- Nurhasanah, & Sukino, A. (2022). Perkembangan Dan Problematika Kurikulum Pendidikan Agama Islam (Pai) Di Indonesia Dari Masa Ke Masa. *Jurnal Alwatzikhoebillah : Kajian Islam, Pendidikan, Ekonomi, Humaniora*, 8(2).  
<https://doi.org/10.37567/alwatzikhoebillah.v8i2.1517>
- Rahman, H. (2012). Pembelajaran Konstruktivistik Dengan Pendekatan Ctl Pada Teori Belajar Bermain Dienes. *Madrasah*, 1(2). <https://doi.org/10.18860/jt.v1i2.1849>
- Riono, & Fauzi. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran PAI-PP Di SD Berbasis Aplikasi

- Canva. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1).
- Saizul, A., Wardhani, N., & Negeri Kuta Blang Bireun, U. S. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Audio Visual Berbentuk Video dengan Menggunakan Aplikasi Canva dalam Pembelajaran PAI. *PASE: Journal of Contemporary Islamic Education*, 2(1).
- Soegiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.
- Suharyanti, I., Rohadi, D., Kunaedi, A., Tomi, Arisandi, D., Hasim, I., Fauziah, R. S., & Jullinar, S. (2021). Review: Berbagai Metode Analisis Kualitatif Dan Kuantitatif. *Jurnal Of Pharmacopolium*, 4(3).
- Zulkarnaini, Megawati, C., Astini, D., & Syahputra, I. (2022). Penggunaan Model ADDIE dalam Pengembangan Bahan Ajar. *BAKTIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2).

# Pengembangan Media Pembelajaran Canva Mata Pelajaran PAI & Bp Fase D – Sekolah Menengah Pertama

## ORIGINALITY REPORT

21%

SIMILARITY INDEX

19%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://e-journal.metrouniv.ac.id">e-journal.metrouniv.ac.id</a> Internet Source	2%
2	<a href="http://repo.palcomtech.ac.id">repo.palcomtech.ac.id</a> Internet Source	1%
3	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	1%
4	<a href="http://adoc.pub">adoc.pub</a> Internet Source	1%
5	<a href="http://garuda.kemdikbud.go.id">garuda.kemdikbud.go.id</a> Internet Source	1%
6	Afrizal Mayub, Fahmizal Fahmizal, Lazfihma Lazfihma. "Bipedal robot center of pressure feedback simulation for center of mass learning", IAES International Journal of Robotics and Automation (IJRA), 2024 Publication	1%
7	Muhammad Ahmad Sukron, Moh. Turmudi. "Penggunaan Media Peta Berbasis Google	1%



Earth Di MIN 2 Kota Kediri", eL Bidayah:  
Journal of Islamic Elementary Education, 2019

Publication

---

8	<a href="https://repository.ar-raniry.ac.id">repository.ar-raniry.ac.id</a> Internet Source	1 %
9	Submitted to University of Mary Student Paper	1 %
10	<a href="https://bxos.cosanyazicigbr.de">bxos.cosanyazicigbr.de</a> Internet Source	1 %
11	<a href="https://repository.radenintan.ac.id">repository.radenintan.ac.id</a> Internet Source	1 %
12	Submitted to Morgan Park High School Student Paper	<1 %
13	<a href="https://docplayer.info">docplayer.info</a> Internet Source	<1 %
14	<a href="https://repository.uinsaizu.ac.id">repository.uinsaizu.ac.id</a> Internet Source	<1 %
15	<a href="https://123dok.com">123dok.com</a> Internet Source	<1 %
16	<a href="https://repositori.uin-alauddin.ac.id">repositori.uin-alauddin.ac.id</a> Internet Source	<1 %
17	<a href="https://es.scribd.com">es.scribd.com</a> Internet Source	<1 %
18	<a href="https://journal.universitaspahlawan.ac.id">journal.universitaspahlawan.ac.id</a> Internet Source	<1 %

---

---

19	<a href="http://journal.unpas.ac.id">journal.unpas.ac.id</a> Internet Source	<1 %
20	Submitted to Academic Library Consortium Student Paper	<1 %
21	Dicky Iskandar Sobari. "SISTEM ANALISIS PENYAKIT MATA BERBASIS PHP DAN MYSQL MENGGUNAKAN METODE TF-IDF", Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi, 2023 Publication	<1 %
22	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	<1 %
23	<a href="http://eprints.walisongo.ac.id">eprints.walisongo.ac.id</a> Internet Source	<1 %
24	<a href="http://repo.undiksha.ac.id">repo.undiksha.ac.id</a> Internet Source	<1 %
25	<a href="http://repository.uinbanten.ac.id">repository.uinbanten.ac.id</a> Internet Source	<1 %
26	<a href="http://text-id.123dok.com">text-id.123dok.com</a> Internet Source	<1 %
27	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1 %
28	<a href="http://digilib.uinkhas.ac.id">digilib.uinkhas.ac.id</a> Internet Source	<1 %
29	<a href="http://www.e-journal.my.id">www.e-journal.my.id</a> Internet Source	<1 %

---

---

30 [www.researchgate.net](http://www.researchgate.net) <1 %  
Internet Source

---

31 [digilib.uinsby.ac.id](http://digilib.uinsby.ac.id) <1 %  
Internet Source

---

32 [jurnal.staibsllg.ac.id](http://jurnal.staibsllg.ac.id) <1 %  
Internet Source

---

33 [library.um.ac.id](http://library.um.ac.id) <1 %  
Internet Source

---

34 [www.scribd.com](http://www.scribd.com) <1 %  
Internet Source

---

35 Submitted to Universitas Muhammadiyah  
Sumatera Utara <1 %  
Student Paper

---

36 Submitted to Universitas Pendidikan Ganesha <1 %  
Student Paper

---

37 [artikelpendidikan.id](http://artikelpendidikan.id) <1 %  
Internet Source

---

38 [digilib.uin-suka.ac.id](http://digilib.uin-suka.ac.id) <1 %  
Internet Source

---

39 [digilib.unila.ac.id](http://digilib.unila.ac.id) <1 %  
Internet Source

---

40 [journal.unigres.ac.id](http://journal.unigres.ac.id) <1 %  
Internet Source

---

[jpaceh.org](http://jpaceh.org)

41	Internet Source	<1 %
42	<a href="http://jurnal.dharmawangsa.ac.id">jurnal.dharmawangsa.ac.id</a> Internet Source	<1 %
43	<a href="http://ojs.uniska-bjm.ac.id">ojs.uniska-bjm.ac.id</a> Internet Source	<1 %
44	<a href="http://ojs.unm.ac.id">ojs.unm.ac.id</a> Internet Source	<1 %
45	<a href="http://repo.uinsatu.ac.id">repo.uinsatu.ac.id</a> Internet Source	<1 %
46	<a href="http://repository.uinjambi.ac.id">repository.uinjambi.ac.id</a> Internet Source	<1 %
47	<a href="http://repository.usd.ac.id">repository.usd.ac.id</a> Internet Source	<1 %
48	<a href="http://ummaspul.e-journal.id">ummaspul.e-journal.id</a> Internet Source	<1 %
49	Risa Lailatul Quraniyah, Fidrayani Fidrayani. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Kemampuan Basic Desain Grafis Siswa di Sekolah Dasar", TSAQOFAH, 2024 Publication	<1 %
50	Tri Wulandari, Adam Mudinillah. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media	<1 %



# Pembelajaran IPA MI/SD", Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA), 2022

Publication

---

51	<a href="http://dkv.binus.ac.id">dkv.binus.ac.id</a> Internet Source	<1 %
52	<a href="http://download.garuda.kemdikbud.go.id">download.garuda.kemdikbud.go.id</a> Internet Source	<1 %
53	<a href="http://elu.tlu.ee">elu.tlu.ee</a> Internet Source	<1 %
54	<a href="http://languagecenter.unisg.ch">languagecenter.unisg.ch</a> Internet Source	<1 %
55	<a href="http://pt.scribd.com">pt.scribd.com</a> Internet Source	<1 %
56	<a href="http://repository.uph.edu">repository.uph.edu</a> Internet Source	<1 %
57	<a href="http://repository.ut.ac.id">repository.ut.ac.id</a> Internet Source	<1 %
58	<a href="http://sir.stikom.edu">sir.stikom.edu</a> Internet Source	<1 %
59	<a href="http://www.ejournal.unma.ac.id">www.ejournal.unma.ac.id</a> Internet Source	<1 %
60	<a href="http://eprints.iain-surakarta.ac.id">eprints.iain-surakarta.ac.id</a> Internet Source	<1 %

---

61

Nur Fitriyaningsih, Hardiansyah Hardiansyah,  
Suciyati Suciyati, Ita Fitriati, Afriani Afriani.  
"Pengembangan Media Video Pembelajaran  
Berbasis AVS Video Editor pada Mata  
Pelajaran IPA", JURNAL PENDIDIKAN MIPA,  
2022

Publication

<1 %

62

[zombiedoc.com](http://zombiedoc.com)

Internet Source

<1 %

Exclude quotes  On

Exclude matches  Off

Exclude bibliography  On