



Optimalisasi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam pada Siswa Kelas XI SMA

Kholid Jamhuri Harahap¹, Riyan Vebrianto², Afif Hamzah³

^{1,2,3} Institut Keislaman Tuah Negeri, Indonesia

Corresponding Author: ✉ kholidjamjurhrp@gmail.com

ABSTRACT

Penelitian ini dilatar belakangi oleh meningkatnya kualitas pembelajaran dan perkembangan teknologi. Pemanfaatan teknologi digital dalam dunia pendidikan menjadi tuntutan pada era modern, termasuk dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Salah satu aplikasi digital yang banyak digunakan sebagai media pembelajaran adalah Canva. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan optimalisasi penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam bagi siswa kelas XI SMA. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi pustaka (*library research*). Data dikumpulkan melalui penelaahan buku, artikel jurnal, dan sumber ilmiah yang relevan dengan media pembelajaran digital, pembelajaran interaktif, serta Pendidikan Agama Islam. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan Canva dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, mempermudah pemahaman materi PAI, serta mendorong kreativitas dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, aplikasi Canva dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran interaktif yang efektif dan relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA.

ARTICLE INFO

Article history:

Received

01 November 2025

Revised

05 December 2025

Accepted

27 December 2025

Key Word

Canva, Media Pembelajaran Interaktif, Pendidikan Agama Islam, Siswa SMA.

How to cite

<https://pusdikra-publishing.com/index.php/jsr>



This work is licensed under a
[Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan. Proses pembelajaran yang sebelumnya bersifat konvensional kini mulai beralih ke pembelajaran berbasis teknologi digital. Perubahan ini menuntut guru untuk mampu mengintegrasikan teknologi dalam kegiatan pembelajaran agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal.

Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif sangat dibutuhkan. PAI tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan sikap, nilai,

dan akhlak peserta didik. Namun, pembelajaran PAI sering kali masih dipersepsikan monoton karena kurangnya variasi metode dan media pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan adalah aplikasi Canva. Canva merupakan aplikasi desain grafis yang menyediakan berbagai template visual seperti presentasi, poster, infografis, dan video pembelajaran. Kemudahan penggunaan dan tampilan visual yang menarik menjadikan Canva berpotensi besar untuk dioptimalkan sebagai media pembelajaran interaktif, khususnya pada mata pelajaran PAI di kelas XI SMA.

Dalam proses belajar mengajar, video interaktif merupakan salah satu cara untuk menyampaikan pesan dan memberikan panduan yang bermanfaat bagi pelajar selama proses pembelajaran. Dengan adanya video interaktif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PAI ditingkat kelas XI SMA. Dalam penggunaan media video interaktif mengandung unsur hiburan sehingga membantu guru dalam memberikan pemahaman dalam proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi yang memberi kemudahan dan dapat dinikmati manusia seperti halnya dalam teknologi informasi dan komunikasi yaitu twitter, email, whatsapp, Instagram, facebook, dan aplikasi media sosial lainnya yang memfasilitas kenyamanan manusia untuk mencari informasi dan berkomunikasi di dunia maya secara online dalam satu genggam. (Rohmat Mulyana, 2023). Kebebasan dan kemudahan yang disuguhkan oleh kemajuan teknologi dalam mengakses dalam satu genggam tentu dapat memberikan perubahan pada perilaku siswa. Kemudahan mengakses yang tidak sesuai tanpa dibarengi dengan pendampingan dan pengajaran oleh guru maka akan berdampak negatif terhadap tujuan pencapaian pencapaian pendidikan seperti pemahaman tentang materi ajar.

Seiring berkembangnya teknologi juga mempengaruhi dunia pendidikan, perubahan pola pikir dan kebiasaan masyarakat dalam penggunaan teknologi, kemajuan media komunikasi dan lain sebagainya memberikan kontribusi bagi kegiatan pendidikan.

Semakin majunya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut lembaga pendidikan dan segala sesuatu yang berhubungan dengan dunia pendidikan untuk terus berkembang dan mengikuti arus perubahan, salah satunya dalam hal pemanfaatan dan pemanfaatan media pembelajaran. (Hasna Husniyah and Others, 2023) Pesatnya kemajuan media komunikasi, seharusnya dapat dimanfaatkan secara positif oleh tenaga pendidik untuk dapat mengembangkan dan melaksanakan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

Untuk meningkatkan proses hasil belajar siswa, diperlukan media pembelajaran. Teknologi pembelajaran adalah media yang dapat digunakan kapan saja dan di mana saja oleh siswa. Meningkatkan minat siswa dalam belajar juga penting untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Setidaknya mereka dapat mengambil posisi yang saling

mendukung dalam upaya untuk memperluas pengetahuan mereka (Nyoman Tri Anindia Kartini dkk, 2020). Penggunaan media yang bervariasi dapat menarik perhatian dan antusias siswa untuk belajar. Seorang guru dituntut untuk kreatif agar menarik perhatian siswa saat pembelajaran berlangsung (Danang Dwi Prasetyo dkk, 2022).

Banyak aplikasi yang menggunakan jaringan internet yang bermanfaat dalam dunia pendidikan. Beberapa aplikasi tersebut dapat digunakan untuk membuat sebuah media pembelajaran yang sangat menarik. Aplikasi canva merupakan salah satu software yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif.

Canva didirikan pada 1 Januari 2012. Pada tahun pertamanya, Canva mencatatkan jumlah pengguna sebanyak 750.00 orang. Seiring jalannya waktu, Desember 2019, Canva meresmikan Canva for Education, sebuah produk gratis yang ditujukan untuk sekolah dan institusi. (Hennessy James, 2019).

Canva adalah program desain online yang menawarkan berbagai alat seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain-lain. Kategori presentasi yang tersedia di Canva meliputi bidang kreatif, bisnis, periklanan, teknologi, dan lainnya. Canva menawarkan dua kategori layanan: gratis dan berbayar. Selain dari itu, kemajuan teknologi yang berkembang pesat membuat berbagai platform digital yang memudahkan tugas.

Pembelajaran adalah proses komunikasi antara guru, siswa, dan materi pelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak mungkin terjadi. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah materi pelajaran yang ada dalam kurikulum yang disampaikan oleh guru kepada siswa selama proses pembelajaran di sekolah. Memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan siswa adalah tujuan utama pembelajaran (Siti Fadjaranid kk, 2020).

Sedangkan Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk proses belajar mengajar sehingga mendorong perhatian peserta didik, baik itu minat, pikiran dan perasaan dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran secara pedagogis dan psikologis dapat memenuhi harapan peserta didik untuk aktif mengikuti gerak dari awal hingga akhir dan memberikan kesan unik karena dapat meningkatkan berat materi yang disampaikan (Nurdiansyah, 2019).

Media pembelajaran interaktif juga dapat menyampaikan pesan dan pembelajaran dalam bentuk animasi, visual, audiovisual, dan grafik, serta memungkinkan komunikasi dua arah. Dengan menggunakan animasi dan suara, media ini dapat membantu siswa memahami apa yang sudah disampaikan (Jurnal Pendidikan, 2023).

Menurut Arsyad (2017), media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar.

Media pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran yang memungkinkan terjadinya interaksi aktif antara peserta didik dengan media melalui respon, umpan balik, dan keterlibatan langsung dalam proses belajar. Media ini tidak hanya menyajikan informasi secara satu arah, tetapi memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengontrol, mengeksplorasi, dan berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran (Daryanto, 2016).

Penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan berbagai manfaat dalam proses pembelajaran, antara lain meningkatkan motivasi belajar, memperjelas materi abstrak, mendorong pembelajaran mandiri, serta meningkatkan hasil belajar peserta didik (Hamalik, 2015).

Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Adalah suatu alat atau instrument, baik itu video, audio visual, animasi dan lain-lain yang digunakan untuk proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi pustaka (*library research*). Studi pustaka dilakukan dengan mengumpulkan dan mengkaji berbagai sumber tertulis yang relevan, seperti buku teks pendidikan, jurnal ilmiah, artikel penelitian, dan dokumen resmi yang berkaitan dengan media pembelajaran digital, aplikasi Canva, serta pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran literatur dari sumber-sumber terpercaya. Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif-kualitatif, yaitu dengan cara mendeskripsikan, menginterpretasikan, dan mensintesis berbagai temuan dari sumber pustaka untuk memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai optimalisasi penggunaan Canva sebagai media pembelajaran interaktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kajian pustaka menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran interaktif memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Canva memungkinkan guru menyajikan materi PAI secara visual dan sistematis melalui desain presentasi, infografis ayat Al-Qur'an dan hadis, serta video pembelajaran yang menarik.

Dari aspek proses pembelajaran, Canva mampu meningkatkan interaksi antara guru dan siswa. Siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, baik melalui diskusi, presentasi kelompok, maupun tugas proyek berbasis desain. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif yang menekankan keterlibatan peserta didik secara langsung.

Dari aspek hasil belajar, penggunaan Canva membantu siswa memahami materi PAI yang bersifat abstrak, seperti konsep akidah, nilai-nilai akhlak, dan keteladanan dalam Islam. Visualisasi materi melalui gambar dan infografis memudahkan siswa dalam mengingat dan memahami materi pembelajaran. Selain itu, Canva juga dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan literasi digital siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa optimalisasi aplikasi Canva sebagai media pembelajaran interaktif sangat relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada siswa kelas XI SMA. Canva memiliki keunggulan dalam hal kemudahan penggunaan, fleksibilitas desain, dan daya tarik visual yang dapat meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa.

Penggunaan Canva tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi PAI secara lebih efektif, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih aktif, kreatif, dan kolaboratif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran interaktif perlu terus dikembangkan dan disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, (2019).
- Danang Dwi Prasetyo dkk, *Manajemen Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, Al-Rabwah, 16.02 (2022).
- Daryanto. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media (2016).
- Hamalik, O. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara, (2017).
- Hasna Husniyah and others, *Media Canva: Learning Media Breakthrough for Student Learning Motivation*, Indonesian Journal of Interdisciplinary Research in Science and Technology, 1.2 SE-Articles (2023).
- Hennessy James, *Canva Has Announced a Slew of New Products, Including a Video Editing Tool and an Education Offering.*, Business Insider Australia., 2019.
- Kemdikbud. *Panduan Pembelajaran di Era Digital*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2020).
- Mulyasa, E. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya, (2018).
- Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif (Jawa Timur, 2019)*.
- Nyoman Tri Anindia Kartini, Ketut Sepdyana., Putra, *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Ketut Sepdyana Kartini 1 Dan I Nyoman Tri Anindia Putra 2*, Jurnal Pendidikan Kimia Dan Ilmu Kimia, 3.02 (2020).

Rohmat Mulyana Sapdi, *Peran Guru Dalam Membangun Pendidikan Karakter Di Era Society 5.0'*, *Jurnal Basicedu*, 7.1 (2023),

Sanjaya, W. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, (2019).

Sukiman. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia, (2012).

Susilana, R., & Riyana, C. *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima, (2017).

Wibawanto, W. Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(2), (2020).