



Penerapan metode *active learning* pada pembelajaran Akidah Akhlak materi *Asmaul Husna*

Uswatur Roifa*, Muhammad Sulistiono, Mohammad Afifulloh, Dian Mohammad Hakim

Universitas Islam Malang, Indonesia

*uswaturroifa1010@gmail.com

Abstract

This study aims to describe the implementation of the Active Learning method in the Akidah Akhlak subject, specifically on the Asmaul Husna material, and to analyze its impact on students' motivation, memorization abilities, and moral practices through digital media. This research employed a descriptive qualitative approach, conducted at MA Almaarif Singosari involving 30 tenth-grade students as subjects. Data collection techniques included participatory observation, semi-structured interviews, and document analysis of learning artifacts, which focused on the practical application of Asmaul Husna in daily life. These artifacts consisted of memorization booklets and digital dawah posters designed using the Canva AI application. The results indicate that the implementation of Active Learning through creative booklet-making tasks successfully transformed students into active learning subjects. The integration of Artificial Intelligence (AI) technology not only boosted students' intrinsic motivation but also served as a visual mnemonic tool that accelerated their memorization skills. Furthermore, the publication of dawah posters on the social media platform Instagram contributed to the internalization of Asmaul Husna values through moral practice within the digital public sphere. This study concludes that the synergy between active pedagogy and digital technology is effective in strengthening students' character and religious literacy.

Keywords: Active Learning; Akidah Akhlak; Asmaul Husna; Canva AI, Digital Dawah.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi metode Active Learning pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi Asmaul Husna serta menganalisis dampaknya terhadap motivasi, kemampuan hafalan, dan pengamalan akhlak siswa melalui media digital. Jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif yang dilaksanakan di MA Almaarif Singosari dengan subjek 30 siswa kelas X. Teknik pengumpulan data meliputi observasi partisipatif, wawancara semi terstruktur, dan analisis dokumen terhadap artefak pembelajaran berupa penerapan *asmaul husna* dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan media *booklet* hafalan dan poster dakwah digital yang dirancang menggunakan aplikasi *Canva* AI. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Active Learning* melalui tugas kreatif pembuatan *booklet* mampu mentransformasi peran siswa menjadi subjek pembelajar yang aktif. Integrasi teknologi kecerdasan buatan (AI) tidak hanya meningkatkan motivasi intrinsik siswa tetapi juga berfungsi sebagai alat bantu mnemonik visual yang mengakselerasi kemampuan hafalan. Lebih lanjut, publikasi poster dakwah di media sosial Instagram berkontribusi pada internalisasi nilai-nilai Asmaul Husna dalam bentuk pengamalan akhlak di ruang publik digital. Penelitian ini menyimpulkan bahwa sinergi antara pedagogi aktif dan teknologi digital efektif dalam memperkuat karakter dan literasi keagamaan siswa.

Kata kunci: Active Learning; Akidah Akhlak; Asmaul Husna; Canva AI; Dakwah Digital.

Pendahuluan

Pendidikan Agama Islam (PAI) di era digital menghadapi tantangan sekaligus peluang besar dalam menginternalisasikan nilai-nilai spiritual kepada peserta didik. Salah satu materi esensial dalam kurikulum PAI adalah pemahaman terhadap Asmaul Husna, yang bukan sekadar hafalan tekstual, melainkan fondasi tauhid dan pembentukan karakter mulia atau *akhlakul karimah* (Damayanti & Mahbubi, 2025; Nisa', Jalil, & Syaifuddin, 2025). Namun, dalam praktiknya, metode pembelajaran konvensional sering kali menyebabkan stagnasi minat belajar siswa, terutama bagi generasi Z yang memiliki kecenderungan visual dan interaksi digital yang tinggi (Ramadayanti, Karimah, & Mukmin, 2025). Oleh karena itu, inovasi pedagogis yang mengintegrasikan kreativitas seni dan teknologi menjadi kebutuhan mendesak untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran (Ningsih dkk., 2025).

Di MA Almaarif Singosari, terdapat upaya transformatif dalam pembelajaran Asmaul Husna di kelas X. Pembelajaran tidak lagi berpusat pada transfer pengetahuan satu arah, melainkan melibatkan siswa secara aktif melalui pendekatan kualitatif-deskriptif yang berbasis proyek kreatif. Integrasi media pembelajaran berupa *booklet* atau buku saku serta pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan melalui *Canva AI* menjadi jembatan antara nilai teologis dan implementasi praktis (Sholikhah & Soraya, 2025). Penggunaan teknologi ini memungkinkan siswa mengeksplorasi sisi estetika dalam menyusun catatan hafalan dan doa harian, sehingga proses menghafal atau setoran menjadi pengalaman yang lebih personal dan bermakna (Aguna & Huda, 2025).

Selain aspek kognitif dalam bentuk hafalan, urgensi dakwah di media sosial juga menjadi pilar dalam proses pembelajaran ini. Melalui pembuatan poster ajakan berakhlak baik yang diunggah di platform Instagram, siswa diajak untuk tidak hanya memahami nilai-nilai Asmaul Husna untuk diri sendiri, tetapi juga menjadi agen perubahan di ruang publik digital (Nurhalimah dkk., 2026). Hal ini selaras dengan konsep moderasi beragama dan dakwah kreatif yang relevan dengan konteks zaman. Penggunaan media sosial sebagai instrumen pembelajaran bertujuan untuk mengubah paradigma bahwa gawai dan platform digital dapat menjadi sarana edukasi yang konstruktif (Hasan, 2025).

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam mengindikasikan perubahan paradigma dari minim penerapan media ajar & terpusat pada satu sumber menuju *active learning* terintegrasi teknologi digital sebagai bentuk strategi peningkatan kompetensi & kualitas pembelajaran. Agustin & Hidayat (2025) yang menegaskan bahwa *active learning* pada pembelajaran Akidah Akhlak mampu meningkatkan aspek kognitif dan afektif peserta didik, secara khusus membantu dalam memahami nilai keagamaan secara kontekstual. Pembelajaran aktif yang didukung media ajar berbasis teknologi kecerdasan buatan terbukti mampu memperkuat motivasi belajar sekaligus memfasilitasi peserta didik dalam merepresentasi materi ke bentuk visual yang lebih menarik, sehingga memudahkannya dalam memahami materi & mencapai kompetensi pembelajaran (Maulah dkk., 2025 & Alfarizi & Nurjanah, 2026). Kemudian, ada riset lain yang

menyoroti peran media sosial yang menjadi ruang aktualisasi nilai-nilai keislaman melalui praktik dakwah digital (Toha dkk., 2025).

Mengacu pada penelitian sebelumnya, masih memosisikan *active learning* dan teknologi digital berbasis kecerdasan buatan sebagai variabel yang berdiri sendiri. Melihat fenomena tersebut butuh peneliti yang hadir untuk mengkaji secara integratif hubungan antara aktivitas belajar yang kreatif berbasis AI, proses hafalan, pembelajaran terintegrasi nilai-nilai dakwah digital, dan internalisasi nilai akhlak dalam konteks materi spesifik seperti Asmaul Husna. Oleh karena itu, dalam penelitian ini memberikan solusi atas kebutuhan yang ada dengan mengintegrasikan metode *active learning*, pemanfaatan *Canva AI*, serta praktik dakwah melalui media sosial dalam satu kerangka pembelajaran yang holistik & koheren pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam mengenai implementasi pembelajaran kreatif Asmaul Husna di MA Almaarif Singosari. Dengan melibatkan 30 siswa kelas X sebagai subjek penelitian, data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara semi-terstruktur, serta analisis dokumen terhadap artefak pembelajaran digital yang dihasilkan. Validitas temuan diuji melalui triangulasi data guna memastikan objektivitas hasil penelitian (Abdussamad, 2021). Melalui pemaparan ini, diharapkan penelitian dapat memberikan kontribusi teoretis maupun praktis bagi pendidik dalam merancang strategi pembelajaran PAI yang adaptif, inovatif, dan relevan dengan perkembangan teknologi kecerdasan buatan saat ini (Maulah dkk., 2025).

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif yang bertujuan untuk memberikan gambaran secara komprehensif mengenai fenomena pembelajaran kreatif Asmaul Husna di lingkungan sekolah. Pendekatan ini dipilih karena peneliti berupaya memahami proses interaksi, kreativitas, dan internalisasi nilai-nilai agama dalam situasi yang alamiah (Abdussamad, 2021). Lokasi penelitian ditetapkan di MA Almaarif Singosari, dengan fokus subjek pada 30 siswa kelas X. Pemilihan subjek ini didasarkan pada karakteristik siswa yang sedang berada dalam masa transisi kognitif menuju kemandirian belajar dan adaptasi teknologi digital (Khairani & Ruslan, 2025).

Teknik pengumpulan data dilakukan secara simultan melalui tiga instrumen utama, yakni observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pertama, observasi partisipatif dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung di kelas untuk mengamati aktivitas guru dalam memberikan demonstrasi serta respons siswa terhadap tugas kreatif. Kedua, wawancara semi-terstruktur dilakukan kepada guru PAI dan perwakilan siswa untuk menggali perspektif mendalam mengenai efektivitas penggunaan media kreatif berbasis AI (Sholikhah & Soraya, 2025). Ketiga, analisis dokumen dilakukan terhadap artefak pembelajaran siswa, meliputi *booklet* hafalan dan konten poster dakwah yang dirancang menggunakan aplikasi kecerdasan buatan, yakni *Canva AI* (Maulah dkk., 2025).

Analisis data dalam penelitian ini mengikuti model interaktif yang terdiri dari tiga tahapan utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Saleh, 2017). Pada tahap reduksi, peneliti memilah dan menyederhanakan data mentah agar

relevan dengan fokus penelitian. Selanjutnya, data disajikan secara deskriptif dalam bentuk narasi yang sistematis untuk melihat pola hubungan antar variabel pembelajaran (Fauza & Dewi, 2025). Tahap akhir adalah penarikan kesimpulan sebagai jawaban atas rumusan masalah. Untuk menjamin keabsahan data (*validitas*), peneliti menerapkan teknik triangulasi, baik triangulasi sumber maupun triangulasi teknik, guna memastikan derajat kepercayaan (*trustworthiness*) yang tinggi terhadap hasil penelitian yang dipaparkan (Abdussamad, 2021).

Hasil dan Pembahasan

A. Proses penerapan metode *active learning* pada materi Asmaul Husna

Penerapan metode *active learning* di MA Almaarif Singosari dilakukan melalui transformasi radikal terhadap peran siswa, yang semula hanya berperan sebagai penerima informasi pasif menjadi kreator konten pembelajaran yang aktif dan kritis. Pendekatan ini didesain untuk menciptakan ekosistem belajar yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*), di mana pemahaman terhadap *Asmaul Husna* tidak hanya berhenti pada hafalan tekstual, melainkan melalui proses konstruksi pengetahuan secara kreatif (Khairani & Ruslan, 2025; Agustin & Hidayat, 2025). Secara sistematis, proses ini diimplementasikan melalui tiga fase utama yang diuraikan secara komprehensif di bawah ini sebagai berikut.

Pertama, fase demonstrasi dan kontekstualisasi. Guru mengawali pembelajaran dengan mendemonstrasikan makna teologis dan filosofis dari *Asmaul Husna* melalui pendekatan naratif yang dikaitkan dengan fenomena kehidupan sehari-hari. Pada tahap ini, guru juga mempresentasikan model *booklet* fisik serta versi digital sebagai stimulus visual bagi siswa. Hal ini bertujuan untuk memberikan standar kualitas (*benchmarking*) sekaligus memicu imajinasi siswa mengenai bagaimana sebuah karya ilmiah-religius dapat dikemas secara estetik. Guru berperan sebagai fasilitator yang menjembatani antara konsep abstrak ketuhanan dengan realitas konkret yang dapat dipahami oleh siswa kelas X (Nasution, 2024).

Kedua, fase produksi kreatif berbasis AI. Memasuki tahap produksi, siswa diberikan kebebasan dalam menyusun buku saku (*booklet*). Kebebasan kreativitas ini terbukti efektif membuat siswa lebih bersemangat dalam proses menghafal *Asmaul Husna* beserta artinya, serta menerapkan doa-doa harian yang relevan. Integrasi teknologi kecerdasan buatan melalui *Canva* AI menjadi poin krusial karena memungkinkan siswa mengeksplorasi desain visual yang variatif untuk membingkai nilai-nilai teologis (Maulah dkk., 2025). Proses ini melibatkan aktivitas kognitif tingkat tinggi, di mana siswa harus memilih elemen visual, tipografi, dan tata letak yang sesuai dengan karakteristik setiap asma Allah yang dipelajari. Penggunaan AI tidak hanya mempermudah teknis desain, tetapi juga membantu siswa memvisualisasikan konsep abstrak ke dalam bentuk estetika digital yang personal dan reflektif (Hasan, 2025).

Ketiga, fase internalisasi melalui setoran. Sebagai puncak dari rangkaian *active learning*, media yang diproduksi sendiri oleh siswa digunakan sebagai instrumen utama dalam proses penghafalan. Di sinilah terjadi proses internalisasi yang mendalam; siswa menghafal melalui media yang memiliki keterikatan emosional dan kreatif dengan diri mereka sendiri. Setelah proses hafalan mandiri dirasa cukup, siswa melakukan setoran

(*tasmi'*) kepada guru secara berkala. Fase ini berfungsi sebagai kontrol kualitas untuk memastikan bahwa keindahan visual dalam *booklet* berjalan selaras dengan ketepatan pelafalan dan pemahaman makna. Dengan demikian, penguasaan materi *Asmaul Husna* tercapai melalui proses yang partisipatif dan memiliki kebermaknaan tinggi bagi perkembangan spiritual siswa (Sholikhah & Soraya, 2025).

Selain ketiga fase di atas, efektivitas penerapan metode *active learning* pada pembelajaran *Asmaul Husna* di MA Almaarif Singosari menunjukkan bahwa peningkatan keterlibatan, kemampuan hafalan, serta internalisasi nilai yang didukung oleh suasana kolaboratif. Suasana kolaboratif keterlibatan siswa dapat ditemukan dalam fase demonstrasi, membuat *booklet* dan poster kreatif menggunakan *Canva AI*, hingga internalisasi nilai melalui setoran. Rangkaian proses kegiatan tersebut mencerminkan proses konstruksi pengetahuan yang aktif, di mana siswa bukan hanya subjek penerima informasi, tetapi juga mengolah, merepresentasikan, dan merefleksikannya dalam bentuk produk pembelajaran yang bermakna. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwasanya terdapat indikasi penerapan *active learning* yang didukung oleh penggunaan media visual sebagai alat bantu mnemonik, sehingga memperkuat daya ingat dalam jangka panjang. Selain itu, keterlibatan emosional yang muncul dari proses penciptaan karya pribadi turut memperkuat internalisasi nilai-nilai *Asmaul Husna* dalam praktik kehidupan sehari-hari siswa

Hasil temuan peneliti ini memuat keselarasan dengan penelitian yang dilakukan oleh Agustin & Hidayat (2025) yang menegaskan bahwa penerapan *active learning* berkontribusi positif terhadap peningkatan keterlibatan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Kemudian, ditambah dengan data hasil penelitian dari Ningsih dkk. (2025) yang mengungkapkan bahwa penggunaan media berbasis *Canva* mampu meningkatkan motivasi dan kreativitas belajar melalui pendekatan visual yang menarik dan interaktif. Akan tetapi, peneliti melakukan pengembangan lebih lanjut dibandingkan dengan peneliti terdahulu. Perbedaannya dapat dilihat pada orientasi yang ingin dicapai yaitu tidak berfokus pada aspek kognitif tetapi, juga mengintegrasikan dimensi afektif dan praktik keagamaan melalui aktivitas kreatif berbasis teknologi. Tugas guru adalah melakukan pendampingan intensif (*skafolding*) untuk memastikan bahwa penggunaan teknologi AI tetap terkontrol dan substansi nilai-nilai Akidah Akhlak tetap menjadi prioritas utama dalam setiap desain yang dihasilkan oleh siswa. Oleh karena itu, penelitian ini memperlihatkan bahwa hasil adaptasi & integrasi antara *active learning* dan teknologi digital mampu menciptakan pengalaman pembelajaran yang komprehensif, mampu meningkatkan pemahaman konseptual, memperkuat pembentukan karakter dan nilai spiritual siswa.

B. Dampak terhadap motivasi dan kemampuan hafalan siswa

Hasil temuan di lapangan mengindikasikan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam mengonstruksi media pembelajaran mereka sendiri memberikan implikasi positif yang signifikan, baik dari aspek psikologis (afektif) maupun kognitif. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, dampak tersebut peneliti sajikan secara sederhana dalam bentuk tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Dampak Penerapan *Active Learning* Berbasis Canva AI pada Pembelajaran Asmaul Husna

Aspek	Temuan Lapangan	Indikator
Motivasi belajar	Siswa lebih aktif dan antusias dalam proses pembelajaran	Partisipasi meningkat, tugas selesai tepat waktu
Kemampuan hafalan	Hafalan lebih cepat dan konsisten	Peningkatan kuantitas setoran hafalan
Kreativitas	Siswa mampu membuat <i>booklet</i> dan poster digital	Desain dan konten variatif
Internalisasi nilai	Siswa mulai menerapkan nilai Asmaul Husna	Perilaku dan konten dakwah di media sosial

Sumber: dokumen pribadi peneliti

Tabel 1 menunjukkan bahwa penerapan metode *Active Learning* berbasis *Canva AI* memberikan dampak positif terhadap aspek motivasi, kemampuan hafalan, kreativitas, serta internalisasi nilai-nilai Asmaul Husna. Data ini diperoleh melalui hasil observasi, wawancara, dan analisis dokumen pembelajaran siswa. Di bawah ini peneliti menguraikannya secara kompleks sebagai berikut.

Pertama, peningkatan motivasi intrinsik dan *self-efficacy*. Kebebasan kreatif yang diberikan dalam mendesain *booklet* menggunakan *Canva AI* telah berhasil menumbuhkan rasa kepemilikan (*sense of ownership*) yang kuat terhadap materi pelajaran. Siswa tidak lagi memandang materi Asmaul Husna sebagai beban hafalan yang dipaksakan dari luar, melainkan sebagai sebuah proyek pribadi yang membanggakan. Hal ini sejalan dengan temuan Ningsih dkk. (2025) yang menyatakan bahwa strategi pembelajaran kreatif menggunakan aplikasi *Canva* dapat meningkatkan minat belajar secara substansial. Secara psikologis, kemandirian dalam menciptakan produk digital ini meningkatkan *self-efficacy* siswa, di mana mereka merasa lebih kompeten dalam menguasai konten agama (Sholikhah & Soraya, 2025). Ketertarikan pada fitur-fitur teknologi AI bertindak sebagai stimulan yang mengubah paradigma belajar dari kewajiban menjadi aktivitas eksploratif yang menyenangkan.

Kedua, akselerasi kemampuan hafalan melalui *visual mnemonic*. Dari sisi kognitif, hasil analisis dokumen catatan hafalan menunjukkan adanya peningkatan konsistensi dan kecepatan siswa dalam menyelesaikan target setoran. Fenomena ini dapat dijelaskan melalui teori beban kognitif, di mana elemen visual, tipografi, dan skema warna yang disusun sendiri oleh siswa berfungsi sebagai instrumen *mnemoteknik* yang sangat efektif (Hasan, 2025). Dengan mengaitkan asma Allah dengan ilustrasi tertentu, siswa membangun asosiasi makna yang lebih kuat. Proses desain ini memfasilitasi terjadinya *deep processing* (pemrosesan mendalam), sehingga informasi mengenai Asmaul Husna terinternalisasi ke dalam memori jangka panjang atau *long-term memory* (Isnaini & Astutik, 2026; Anggreini, 2025).

Dampak yang terjadi yaitu adanya peningkatan motivasi dan kemampuan hafalan siswa dalam penelitian ini dipengaruhi oleh karakteristik metode *Active Learning* yang menempatkan siswa sebagai subjek utama pembelajaran. Pendekatan ini selaras dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui keterlibatan aktif dan pengalaman belajar yang bermakna. Keterlibatan siswa dalam mendesain *booklet* menggunakan *Canva AI* mendorong terjadinya proses *deep learning*, yang mana siswa tidak hanya menghafal, namun juga belajar memahami dan memaknai

setiap Asmaul Husna. Selain itu, penggunaan media visual berfungsi sebagai alat bantu mnemonik yang secara kognitif memperkuat daya ingat siswa melalui asosiasi gambar, warna, dan teks. Dampak positif yang lainnya juga terlihat pada perubahan perilaku belajar di luar jam pelajaran. Siswa cenderung lebih sering membuka kembali buku saku digital mereka melalui gawai masing-masing karena kemudahan akses dan daya tarik visual yang dihasilkan. Pengulangan (*repetition*) yang dilakukan dengan perasaan senang secara otomatis memperkuat retensi memori mereka.

Keberhasilan peneliti melakukan kolaborasi berbagai macam aspek dalam penelitiannya, membuktikan bahwa penggabungan antara kreativitas seni digital dan metode *active learning* mampu mengatasi hambatan kognitif yang sering ditemui dalam pembelajaran hafalan tradisional. Hal tersebut sebagaimana yang dinyatakan oleh Fauza & Dewi (2025) dalam hasil penelitiannya yang menyatakan bahwa dengan metode pembelajaran aktif, mengindikasikan peningkatan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran serta memiliki tingkat pemahaman yang lebih optimal terhadap materi Pendidikan Agama Islam, yang didukung oleh penerapan metode pembelajaran yang inovatif, menarik, dan tidak monoton. Pemanfaatan media ajar dengan visual yang menarik banyak diminati khususnya *Canva AI*, bahkan menjadi solusi agar memantik siswa hadir dalam proses belajar. Hal tersebutlah yang memberikan inspirasi peneliti untuk mengontraksi bagaimana agar pembelajaran Akidah Akhlak khususnya materi Asmaul Husna yang pada dasarnya banyak menghafal, disajikan ulang sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa kelas X MA Almaarif Singosari. Langkah tersebut selaras dengan teori beban kognitif, di mana elemen visual, tipografi, dan skema warna yang disusun sendiri oleh siswa berfungsi sebagai instrumen *mnemoteknik* yang sangat efektif (Hasan, 2025).

C. Pengaruh terhadap pengamalan akhlak melalui dakwah digital

Penerapan metode *active learning* dalam penelitian ini tidak berhenti pada pencapaian kognitif berupa hafalan, namun meluas secara signifikan ke dalam ranah psikomotorik dan afektif melalui instrumen dakwah digital. Proses ini menjadi jembatan antara pemahaman teologis *Asmaul Husna* dengan implementasi praktis dalam kehidupan sosial siswa di era siber (Nurhalimah dkk., 2026). Analisis terhadap fenomena ini mengungkap beberapa poin penting sebagai berikut.

Pertama, internalisasi Nilai melalui Refleksi Dakwah: Dalam penugasan pembuatan poster dakwah menggunakan *Canva AI*, siswa diinstruksikan untuk menerjemahkan esensi *Asmaul Husna* ke dalam pesan ajakan akhlak mulia. Proses kreatif ini menuntut siswa untuk melakukan refleksi mendalam guna merumuskan pesan moral yang relevan. Aktivitas "mengajak orang lain" secara psikologis memaksa siswa untuk melakukan evaluasi diri terlebih dahulu, sehingga muncul tanggung jawab moral untuk menyelaraskan perilaku nyata dengan narasi kebaikan yang diunggah di Instagram (Hasan, 2025). Hal ini membuktikan bahwa media visual mampu memperkuat internalisasi nilai-nilai karakter pada siswa (Saudah & Hidayah, 2024; Agustin & Hidayat, 2025).

Kedua, pemanfaatan Media Sosial sebagai Laboratorium Akhlak: Penggunaan Instagram sebagai media syiar mengubah persepsi siswa terhadap gawai dari sekadar alat hiburan menjadi sarana investasi amal saleh. Poster karya siswa memicu dialog

positif di ruang publik, yang membangun kesadaran kolektif mengenai pentingnya moderasi beragama dan perilaku santun di internet atau *digital citizenship* (Alfarizi & Nurjanah, 2026). Bagi siswa, proses ini merupakan bentuk aktualisasi diri yang sehat, di mana pengamalan akidah tampil dalam bentuk visual yang modern dan edukatif (Anas, 2025; Alfarizi & Nurjanah, 2026).

Lebih lanjut lagi, berdasarkan hasil riset ini mengindikasikan bahwa *active learning* yang dikolaborasi dengan orientasi dakwah digital memiliki dampak unggul bagi siswa. Pada saat siswa mengontekstualisasikan nilai-nilai Asmaul Husna menjadi pesan visual, mereka tidak hanya memahami materi, tetapi juga merefleksikan dan menginternalisasikannya secara langsung tanpa paksaan. Saat proses belajar, masing-masing siswa terlihat aktif berupaya menyusun pesan dakwah, memilih kata yang tepat, serta menyesuaikan desain dengan makna yang disampaikan. Proses ini mendorong munculnya kontrol diri dan evaluasi diri, yang tampak dari kesesuaian antara konten yang dibuat dengan perilaku sehari-hari. Selain itu, penggunaan media sosial juga meningkatkan tanggung jawab moral siswa karena mereka merasa berperan sebagai penyampai pesan kebaikan. Oleh karena itu, dapat ditarik benang merah bahwa integrasi *active learning* dengan dakwah digital mampu menjembatani pemahaman teori dengan praktik nyata di kehidupan siswa.

Berdasarkan hasil temuan peneliti memberikan penjelasan bahwa dakwah digital menciptakan *ripple effect* dalam karakter siswa. Kedisiplinan dalam menjaga konsistensi antara konten dakwah dan perilaku harian menjadi indikator kuat keberhasilan internalisasi akhlak. Siswa kelas X MA Almaarif Singosari tidak hanya memandang *Asmaul Husna* sebagai deretan nama yang dihafal, tetapi juga sebagai pedoman hidup yang dinamis. Integrasi antara kurikulum Akidah Akhlak dan literasi digital ini terbukti mampu membentuk pribadi yang cerdas secara intelektual, cakap secara sosial, dan kokoh secara spiritual di tengah arus informasi global (Pawestri, 2024; Nurhalimah dkk., 2026).

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *active learning* dalam pembelajaran Asmaul Husna di MA Almaarif Singosari melalui integrasi teknologi kecerdasan buatan (*Canva AI*) telah memberikan kontribusi positif dalam tiga aspek utama. Aspek pertama membahas tentang efektivitas Proses, Transformasi pembelajaran dari metode konvensional menjadi berbasis proyek kreatif memungkinkan siswa terlibat aktif secara kognitif dan psikomotorik. Pembuatan *booklet* digital bukan hanya sekadar tugas teknis, melainkan proses internalisasi nilai-nilai teologis melalui seni visual. Aspek kedua berfokus pada peningkatan motivasi dan hafalan dengan menggunakan media pembelajaran yang depersonalisasi terbukti meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Elemen visual dalam *booklet* berfungsi sebagai alat bantu memori (*mnemonik*) yang efektif, sehingga kemampuan hafalan siswa menjadi lebih terakselerasi dan bertahan lama. Aspek terakhir dakwah digital dan karakter yaitu memanfaatkan *platform* Instagram sebagai *platform* dakwah digital berhasil memperluas fungsi pembelajaran PAI dari ruang kelas ke ruang publik. Hal ini mendorong siswa untuk tidak hanya memahami materi secara tekstual, tetapi juga

mengamalkannya dalam bentuk ajakan kebaikan (*akhlakul karimah*), yang pada gilirannya memperkuat karakter moral mereka di era digital.

Daftar Pustaka

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Makassar. CV Media Syakir Press
- Aguna, F. D., & Huda, S. N. (2025). *Transformasi Pembelajaran Asmaul Husna Melalui Game Edukasi Endless Run*. 12(2), 951–970. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v12i2.1574>
- Agustin, A., & Hidayat, F. (2025). Implementasi Metode Active Learning Dalam Pembelajaran Aqidah Akhlak di Ma Ma'arif Nu Sains Al-Qur'an Sumbang Banyumas. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1). <https://doi.org/10.64677/ppai.v2i1.112>
- Alfarizi, M. I., & Nurjanah, N. (2026). Pemanfaatan Kecerdasan Buatan Dalam Transformasi Dakwah Islam pada Siswa SMA di Era Digital. *Pekerti: Jurnal Pendidikan Islam dan Budi Pekerti*, 8(1), 1–11. <https://doi.org/10.58194/pekerti.v8i1.7222>
- Anggreini, D. A. (2025). *Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas IX di SMPN 01 Karangpucung Cilacap*. Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.
- Damayanti, U. R., & Mahbubi, M. (2025). Internalisasi Nilai-nilai Asmaul Husna dalam Pendidikan Agama Islam untuk Membentuk Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Al-Muaddib: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 7(4), 610–623. <https://doi.org/10.46773/muaddib.v7i4.2526>
- Fauza, A., & Dewi, D. E. C. (2025). Penerapan Metode Active Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran PAI di SMP Plus Ja-Alhaq Kota Bengkulu. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(2), 10852–10857. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3517>
- Hasan, A. N. (2025). Modernisasi Dakwah Islam dalam Media Baru: Studi Kasus Akun Tiktok Nu Online. *Jusma: Jurnal Studi Islam Dan Masyarakat*, 4(1), 11–23. <https://doi.org/10.21154/jusma.v4i01.4397>
- Isnaini, A. F., & Astutik, A. P. (2026). Klik, Belajar, Beribadah : Transformasi Pembelajaran PAI di Era Digital. *Learning : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 394–404. <https://doi.org/10.51878/learning.v6i1.9044>
- Khairani, A., & Ruslan, M. (2025). Implementasi Metode Pembelajaran Aktif dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas XII pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Aliyah Tahfizil Qur'an Medan. *Journal of Sustainable Education*, 2(3), 129–137. <https://doi.org/10.63477/jose.v2i3.335>
- Maulah, A., Rulyansah, A., Ibrahim, M., & Rahayu, D. (2025). Canva AI: untuk Mengeksplorasi Computational Thinking Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika : Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 31, 192–206. <https://doi.org/10.30587/didaktika.v31i2.10138>
- Mutawali, A., Fakhriza, H., Rayhani, A., Robbiah, R., & Cahyadi, A. (2025). Pemanfaatan Ppt, Media Digital dan Artificial Intelligence (AI) Serta Teknologi Digital Lainnya pada Institusi Pendidikan Islam (Institut Agama Islam Darussalam Martapura & Sekolah Tinggi Agama Islam Rasyidiyah Khalidiyah Amuntai). *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(2), 1424–1428. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i2.6835>
- Nasution, E. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Materi Asmaul Husna. *Al-Murabbi Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 753–758. <https://doi.org/10.62086/al-murabbi.v2i1>
- Ningsih, S., Kurniasih, W., Arhan, A., & Ervina. (2025). Strategi Pembelajaran Kreatif Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar PAI pada

- Generasi Z. *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 3, 1596–1605. <https://doi.org/10.61104/alz.v3i3.1339>
- Nisa', Q., Jalil, A., & Syaifuddin. (2025). Penanaman Nilai-nilai Karakter Siswa Melalui Pembiasaan Pembacaan Asmaul Husna Di Sman 9 Malang. *Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(06). <https://jim.unisma.ac.id/index.php/fai/article/view/29713>
- Nurhalimah, U., Faria, M., Kadafi, M., & Khoiri, A. (2026). Dakwah Islam di Era Digital: Peluang, Tantangan, Dan Strategi Pemanfaatan Media Sosial Studi Analisis Peran Media Sosial dalam Penyebaran Nilai-nilai Islam. *Millatuna: Jurnal Studi Islam*, 3(1), 123–133. <https://doi.org/10.33752/mjsi.v3i01.11256>
- Pawestri, I. (2024). Analisis Kebermanfaatan Aplikasi Youtube Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Milenial. *Tarlim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7(2), 201–210. <https://doi.org/10.32528/tarlim.v7i2.2391>
- Ramadayanti, G., Karimah, L., & Mukmin, M. (2025). Transformasi Digital dalam Pembelajaran PAI: Tantangan Dan Peluang di Era Society 5.0. *Journal Of Instructional and Development Researches*, 5(6), 794–805. <https://doi.org/10.53621/jider.v5i6.682>
- Saleh, S. (2017). *Analisis Data Kualitatif*. Bandung: Penerbit Pustaka Ramadhan.
- Saudah, S., & Hidayah, U. (2024). Pembentukan Karakter Religius Melalui Pembiasaan Nilai Asmaul Husna di MI Nur Aziz Probolinggo. *Imtiyaz: Jurnal Ilmu Keislaman*, 8(1), 138–151. <https://doi.org/10.46773/imtiyaz.v8i1.1022>
- Sholikhah, A., & Soraya, I. (2025). *Pengaruh Aplikasi Canva Sebagai Media Mata Pelajaran PAI (SD An-Najiyah Surabaya)*. 10(02), 245–260. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/27083>
- Toha, M., Sriresnakamaliah, S., Destiani, N., Zen, M. H., & Azzahra, N. R. (2025). Visualisasi Nilai-Nilai Islami Melalui Media Video Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Di Ma Al Manshuriyah Pagelaran. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam*, 3(6), 269–279. <https://doi.org/10.61132/jmpai.v3i6.1604>