



Inovasi pembelajaran PAI melalui aplikasi Canva di sekolah menengah kejuruan

Muhammad Dandi*, Andryadi, Ulfa Adilla

Universitas Islam Yasni Bungo, Indonesia

*kurniawanmdandy@mail.com

Abstract

This study was motivated by the limited use of digital-based learning innovations in Islamic Religious Education (IRE), which has resulted in a learning process that tends to lack variety and low levels of student engagement. This study aims to describe the application of Canva as an innovation in PAI at vocational high schools, to determine student responses and participation regarding the use of Canva, and to identify supporting factors and barriers to its implementation. This study uses a qualitative approach with a descriptive research design. The research subjects consist of teachers and students at SMKN 3 Bungo. Data collection techniques included observation, interviews, and documentation. Data analysis utilized the Miles and Huberman model, which encompasses data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results indicate that the implementation of Canva in PAI instruction fosters more interactive, engaging, and visually-based learning, thereby making students more active, enthusiastic, and better able to understand the instructional material. Additionally, the use of Canva also supports student creativity through project-based assignments and visual design. Supporting factors in the implementation of Canva include school facilities, teacher support, and the ease of use of the application, while inhibiting factors include limited internet connectivity, the use of premium features, and uneven technological proficiency. Thus, the use of Canva can serve as a digital-based learning innovation that supports the creation of Islamic Religious Education (IRE) lessons that are more active, creative, and tailored to the characteristics of students in the digital age.

Keywords: Canva; Learning Innovation; Islamic Religious Education; Digital Learning

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih terbatasnya inovasi pembelajaran berbasis digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), sehingga proses pembelajaran cenderung kurang variatif dan keterlibatan siswa masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi aplikasi Canva sebagai inovasi pembelajaran PAI di Sekolah Menengah Kejuruan, mengetahui respons dan partisipasi siswa terhadap penggunaan Canva, serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat dalam penerapannya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Subjek penelitian terdiri dari guru dan siswa SMKN 3 Bungo. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Canva dalam pembelajaran PAI mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan berbasis visual sehingga siswa menjadi lebih aktif, antusias, serta lebih mudah memahami materi pembelajaran. Selain itu, penggunaan Canva juga mendukung kreativitas siswa melalui tugas berbasis proyek dan desain visual. Faktor pendukung dalam penerapan Canva meliputi fasilitas sekolah, dukungan guru, serta kemudahan penggunaan aplikasi, sedangkan faktor penghambat meliputi keterbatasan jaringan internet,

penggunaan fitur premium, dan kemampuan teknologi yang belum merata. Dengan demikian, penggunaan *Canva* dapat menjadi inovasi pembelajaran berbasis digital yang mendukung terciptanya pembelajaran PAI yang lebih aktif, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.

Kata kunci: *Canva*; Inovasi Pembelajaran; Pendidikan Agama Islam; Pembelajaran Digital

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam beberapa dekade terakhir telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk di bidang pendidikan (Nasabiyah dkk., 2024). Pembelajaran di era digital tidak lagi berorientasi pada penyampaian materi secara satu arah, melainkan menekankan keterlibatan aktif peserta didik melalui pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran (Maziyah dkk., 2024). Dalam konteks ini, penggunaan media pembelajaran berbasis digital menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual (Hakim, 2024). Menurut Arsyad (2017), media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk membantu proses penyampaian informasi agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik bagi siswa. Penggunaan media yang tepat mampu membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif, meningkatkan perhatian siswa, serta menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Media pembelajaran visual juga dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih mudah melalui kombinasi gambar, warna, dan desain yang menarik.

Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Menengah Kejuruan tidak hanya menekankan penguasaan materi, tetapi juga keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Capaian Pembelajaran (CP) PAI mengarahkan peserta didik untuk mampu memahami, menghayati, dan menerapkan nilai-nilai keislaman dalam kehidupan sehari-hari melalui pembelajaran yang aktif, kreatif, dan kontekstual. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu menggunakan media dan inovasi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Sejalan dengan perkembangan tersebut, berbagai penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Kusumawati dan Rindrayani (2024) mengungkapkan bahwa penggunaan aplikasi desain grafis seperti *Canva* dapat meningkatkan kreativitas dan keterlibatan siswa. Faiza dan Wardhani (2024) juga menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis digital berperan penting dalam menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Selain itu, penggunaan media visual interaktif terbukti membantu siswa memahami materi lebih mudah dibandingkan metode ceramah yang cenderung bersifat verbal (Hasnawiyah & Maslena, 2023).

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu, penggunaan aplikasi *Canva* dalam pembelajaran umumnya lebih banyak digunakan untuk meningkatkan kreativitas, motivasi, dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran umum seperti bahasa, IPA,

maupun pembelajaran di sekolah dasar. Sementara itu, penelitian yang membahas penggunaan *Canva* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya di jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), masih belum banyak dilakukan. Oleh karena itu, kebaruan penelitian ini terletak pada kajian tentang pemanfaatan *Canva* dalam pembelajaran PAI di SMKN 3 Bungo, tidak hanya sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai media pembelajaran berbasis proyek yang mampu meningkatkan keaktifan, partisipasi, kreativitas, dan keterampilan digital siswa. Selain itu, penelitian ini juga mengkaji faktor pendukung dan penghambat penggunaan *Canva* dalam pembelajaran PAI di lingkungan SMK yang memiliki karakteristik peserta didik yang dekat dengan teknologi digital.

Namun demikian, dalam praktiknya pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih menghadapi berbagai tantangan, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan media yang kurang variatif dan cenderung berpusat pada guru (Hosniyati & Nasucha, 2024). Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik sehingga siswa cenderung pasif dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran masih rendah (Simbolon dkk., 2024). Di sisi lain, karakteristik peserta didik yang merupakan generasi digital menuntut adanya pembelajaran yang lebih visual, kreatif, dan interaktif. Hal ini menunjukkan perlunya penggunaan inovasi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa di era digital.

Berdasarkan hasil *grand tour* awal yang dilakukan di SMKN 3 Bungo, diketahui bahwa guru Pendidikan Agama Islam telah menerapkan aplikasi *Canva* sebagai salah satu inovasi pembelajaran berbasis digital dalam proses pembelajaran. *Canva* digunakan untuk membuat media presentasi, poster pembelajaran, dan tugas berbasis proyek agar pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Penggunaan media visual tersebut membuat siswa terlihat lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, siswa juga terlihat lebih tertarik ketika guru menyampaikan materi menggunakan desain visual yang dibuat melalui *Canva*. Namun demikian, dalam pelaksanaannya masih ditemukan beberapa kendala, seperti keterbatasan jaringan internet, penggunaan fitur premium yang terbatas, serta kemampuan penggunaan teknologi yang belum sepenuhnya merata pada siswa maupun guru.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan pembelajaran berbasis digital dengan pelaksanaan pembelajaran di lapangan. Meskipun inovasi pembelajaran melalui aplikasi *Canva* telah diterapkan, pemanfaatannya belum dapat berjalan secara optimal karena dipengaruhi oleh keterbatasan fasilitas dan kesiapan teknologi. Jika kondisi tersebut tidak diatasi, maka proses pembelajaran PAI berpotensi menjadi kurang optimal dalam meningkatkan keterlibatan, kreativitas, dan motivasi belajar siswa. Selain itu, keterbatasan pemanfaatan media digital juga dapat menghambat pengembangan keterampilan peserta didik yang dibutuhkan pada era digital saat ini.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran PAI adalah pemanfaatan aplikasi *Canva* sebagai inovasi pembelajaran berbasis digital. *Canva* merupakan platform desain grafis yang memungkinkan guru dan siswa membuat berbagai media visual secara mudah dan menarik, seperti presentasi, poster, info grafis,

dan desain pembelajaran lainnya. Penggunaan *Canva* dalam pembelajaran diharapkan mampu membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Meskipun demikian, penelitian mengenai pemanfaatan *Canva* dalam pembelajaran masih banyak difokuskan pada mata pelajaran umum seperti bahasa, sains, dan teknologi. Sementara itu, penelitian yang secara khusus mengkaji inovasi pembelajaran PAI melalui aplikasi *Canva* pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan masih relatif terbatas.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis inovasi pembelajaran PAI melalui aplikasi *Canva* di Sekolah Menengah Kejuruan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan inovasi pembelajaran berbasis teknologi serta menjadi referensi bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif yang bertujuan untuk memahami secara mendalam fenomena pemanfaatan aplikasi *Canva* sebagai inovasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena secara mendalam melalui pengumpulan data dalam kondisi alamiah. Menurut Sugiyono (2019), penelitian kualitatif digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah dengan peneliti sebagai instrumen utama. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi penggunaan aplikasi *Canva* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam serta memahami respons siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian dilaksanakan di SMK N 3 Bungo dengan subjek penelitian terdiri dari guru Pendidikan Agama Islam dan siswa yang terlibat dalam proses pembelajaran.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh secara langsung melalui observasi terhadap proses pembelajaran, wawancara dengan guru dan siswa, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran. Sementara itu, data sekunder diperoleh dari dokumen sekolah, literatur, serta sumber-sumber lain yang relevan dengan penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga tahap, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung penerapan penggunaan *Canva* dalam pembelajaran PAI. Wawancara dilakukan secara mendalam kepada guru dan siswa untuk memperoleh informasi terkait pengalaman, kendala, serta dampak penggunaan *Canva*. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa bahan ajar, serta hasil pekerjaan siswa. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model analisis interaktif yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman, yang meliputi tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data yang diperoleh dianalisis secara sistematis untuk menemukan pola, hubungan, serta makna dari fenomena yang diteliti. Keabsahan data dilakukan melalui teknik triangulasi sumber dan teknik, yaitu dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Hasil dan Pembahasan

A. Implementasi aplikasi *Canva* sebagai inovasi pembelajaran PAI di SMKN 3 Bungo

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di SMKN 3 Bungo, guru Pendidikan Agama Islam memanfaatkan aplikasi *Canva* sebagai inovasi pembelajaran dalam proses penyampaian materi di kelas. Penggunaan aplikasi tersebut dilakukan untuk membantu guru menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik dan tidak monoton melalui media berbasis digital. Dalam pelaksanaannya, guru menggunakan *Canva* untuk membuat media presentasi, desain pembelajaran, serta materi visual yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Penyajian materi melalui media visual membuat siswa lebih mudah memahami isi materi karena informasi disampaikan secara ringkas, menarik, dan komunikatif. Hal ini diperkuat dengan teori para ahli Faiza dan Wardhani (2024) yang menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran mampu mendukung proses belajar yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital. Penggunaan media pembelajaran berbasis digital juga membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih aktif sehingga siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi turut terlibat dalam proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran di SMKN 3 Bungo, guru menyajikan materi menggunakan *slide* presentasi dan desain pembelajaran yang dibuat melalui *Canva*. Penyajian materi dilakukan secara bertahap dengan menampilkan poin-poin penting, gambar pendukung, serta contoh-contoh yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Penyampaian materi secara visual tersebut membantu siswa memahami konsep-konsep yang dijelaskan oleh guru dengan lebih mudah. Selain itu, penggunaan aplikasi tersebut juga mempermudah guru dalam menyusun materi pembelajaran secara lebih kreatif dan fleksibel sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Temuan tersebut didukung oleh Dwi Ardana dkk. (2022) yang menjelaskan bahwa penggunaan *Canva* dalam pembelajaran membantu guru menyusun media pembelajaran secara lebih kreatif dan inovatif. Media pembelajaran berbasis visual juga dinilai mampu meningkatkan perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung karena materi disampaikan dengan tampilan yang lebih menarik dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

Penggunaan media visual dalam pembelajaran terlihat dari penyajian materi yang memadukan teks, gambar, warna, ikon, dan desain yang terstruktur. Media pembelajaran yang dibuat guru dirancang dengan tampilan sederhana namun komunikatif agar siswa lebih fokus selama proses pembelajaran berlangsung. Media visual tersebut membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada penjelasan verbal guru. Selain itu, penggunaan desain visual juga membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga siswa tidak mudah merasa bosan ketika mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Hasnawiyah dan Maslena (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Penggunaan media visual dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa karena materi disampaikan secara lebih

menarik dan komunikatif. Dokumentasi media pembelajaran yang digunakan guru dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Media pembelajaran PAI yang dibuat guru menggunakan *Canva*
Sumber: Dokumentasi penelitian (2026)

Berdasarkan gambar tersebut, terlihat bahwa guru menyajikan materi pembelajaran dengan tampilan visual yang terstruktur dan komunikatif. Penggunaan desain yang menarik membantu siswa lebih fokus selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, penyajian materi secara visual juga membantu siswa memahami materi secara lebih mudah dibandingkan penyampaian materi secara verbal saja. Selain digunakan sebagai media penyampaian materi, aplikasi *Canva* juga dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran berbasis proyek. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru, siswa diberikan tugas membuat poster mengenai materi Pendidikan Agama Islam menggunakan *Canva*. Tugas tersebut bertujuan agar siswa tidak hanya memahami materi pembelajaran, tetapi juga mampu menyampaikan kembali informasi ke dalam bentuk visual yang kreatif dan komunikatif.

Dalam proses pengerjaan tugas, siswa terlihat aktif membuat desain poster dengan memadukan tulisan, gambar, warna, dan elemen visual lainnya. Pembelajaran berbasis proyek tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga melakukan diskusi, bekerja sama, serta menuangkan pemahaman materi ke dalam bentuk desain visual. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *Canva* mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif dan interaktif. Pernyataan tersebut relevan dengan pendapat Kusumawati dan Rindrayani (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan *Canva* dalam pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui kegiatan berbasis proyek, siswa menjadi lebih aktif, kreatif, dan memiliki kesempatan

untuk mengembangkan kemampuan bekerja sama dalam kelompok. Adapun hasil karya siswa menggunakan *Canva* dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2. Hasil karya siswa berupa poster materi zakat menggunakan *Canva*
Sumber: Dokumentasi penelitian (2026)

Berdasarkan gambar tersebut, terlihat bahwa siswa mampu menyajikan materi Pendidikan Agama Islam dalam bentuk visual yang menarik dan kreatif. Hasil karya siswa menunjukkan bahwa penggunaan *Canva* membantu siswa mengembangkan kreativitas sekaligus memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Selain itu, pembelajaran berbasis proyek juga membantu meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan *Canva* dilakukan melalui beberapa langkah pembelajaran. Pada tahap awal, guru menjelaskan materi Pendidikan Agama Islam yang akan dipelajari. Selanjutnya, guru memberikan contoh penggunaan *Canva* serta menjelaskan langkah-langkah pembuatan desain kepada siswa. Setelah itu, siswa diberikan tugas membuat poster sesuai dengan materi yang telah dipelajari. Pada tahap akhir, hasil pekerjaan siswa dipresentasikan di depan kelas dan diberikan umpan balik oleh guru.

Selama proses pembelajaran berlangsung, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam penggunaan aplikasi *Canva* serta membantu siswa ketika mengalami kesulitan dalam membuat desain. Di sisi lain, siswa terlihat lebih aktif selama pembelajaran berlangsung. Siswa terlibat dalam diskusi, bertanya mengenai materi maupun penggunaan *Canva*, serta menunjukkan antusiasme ketika menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Kondisi tersebut sesuai dengan teori Hosniyati dan Nasucha (2024) yang menyatakan bahwa peran guru dalam pembelajaran berbasis digital sangat penting untuk memastikan penggunaan teknologi tetap terarah dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam proses pembelajaran berbasis teknologi.

Secara keseluruhan, penggunaan *Canva* di SMKN 3 Bungo sebagai inovasi pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif dan tidak monoton.

Pembelajaran berbasis visual membantu siswa memahami materi secara lebih mudah karena informasi disajikan dalam bentuk yang menarik dan komunikatif. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Wulandari dan Mudinillah (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan *Canva* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, kreatif, dan interaktif.

B. Respons dan partisipasi siswa terhadap penggunaan *Canva* dalam pembelajaran PAI

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di SMKN 3 Bungo, penggunaan aplikasi *Canva* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam menunjukkan adanya perubahan terhadap respons dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa terlihat lebih aktif dan antusias ketika mengikuti pembelajaran yang memanfaatkan media berbasis digital dibandingkan pembelajaran sebelumnya yang cenderung berpusat pada penggunaan buku dan metode ceramah. Penggunaan *Canva* membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif karena materi tidak hanya disampaikan melalui penjelasan lisan, tetapi juga melalui tampilan visual yang memadukan gambar, warna, ikon, dan desain yang komunikatif. Kondisi tersebut membuat siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir kegiatan belajar. Hal ini diperkuat dengan pendapat Faiza dan Wardhani (2024) yang menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran mampu mendukung proses belajar yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital. Penggunaan media pembelajaran berbasis digital juga membantu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif sehingga siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi turut terlibat dalam proses pembelajaran.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa memiliki partisipasi yang lebih baik selama pembelajaran berlangsung. Siswa terlihat lebih aktif ketika guru menjelaskan materi menggunakan *Canva*. Keaktifan tersebut tampak dari keberanian siswa dalam mengajukan pertanyaan, memberikan pendapat, serta terlibat dalam kegiatan diskusi kelas. Selain berdiskusi mengenai materi Pendidikan Agama Islam, siswa juga berdiskusi mengenai desain dan isi poster yang dibuat menggunakan *Canva*. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga membantu menciptakan interaksi yang lebih aktif antara guru dan siswa. Pernyataan tersebut relevan dengan pendapat Simbolon dkk. (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang terlalu berpusat pada guru dapat menyebabkan rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis digital menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar.

Selain meningkatnya partisipasi siswa, penggunaan *Canva* juga menunjukkan adanya peningkatan semangat belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan siswa, mereka terlihat lebih antusias ketika guru menggunakan media pembelajaran berbasis *Canva* dibandingkan pembelajaran sebelumnya yang hanya menggunakan metode ceramah. Siswa tampak lebih fokus memperhatikan penjelasan guru dan mengikuti kegiatan pembelajaran dengan lebih serius. Antusiasme siswa terlihat ketika mereka mulai aktif bertanya,

memperhatikan tampilan materi pada layar presentasi, serta berusaha menyelesaikan tugas dengan baik. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media visual mampu membantu siswa lebih fokus selama proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran berbasis digital yang interaktif dinilai lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital saat ini. Pernyataan tersebut didukung oleh Maziyah dkk. (2024) yang menjelaskan bahwa peserta didik pada era digital cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang memanfaatkan media visual dan teknologi interaktif.

Penggunaan *Canva* juga berkaitan dengan meningkatnya minat belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Penyajian materi yang memadukan teks, gambar, warna, dan desain visual membuat siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara, siswa menyampaikan bahwa pembelajaran terasa lebih menyenangkan karena materi disampaikan dalam bentuk yang sederhana, komunikatif, dan mudah dipahami. Tampilan visual yang menarik membantu siswa memahami isi pembelajaran sehingga siswa tidak mudah merasa bosan selama kegiatan belajar berlangsung. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Wulandari dan Mudinillah (2022) yang menyatakan bahwa *Canva* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Penggunaan media visual juga membantu siswa memahami materi secara lebih efektif karena informasi disampaikan dalam bentuk yang lebih sederhana dan komunikatif.

Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan *Canva* memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi siswa. Pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru, tetapi melibatkan siswa secara langsung dalam kegiatan pembelajaran melalui tugas berbasis proyek. Berdasarkan hasil observasi, siswa diberi kesempatan untuk membuat poster zakat, desain materi, dan presentasi sederhana menggunakan *Canva* sesuai dengan materi Pendidikan Agama Islam yang dipelajari. Kegiatan tersebut membuat siswa lebih aktif dalam mengeksplorasi ide dan kreativitas mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, siswa terlihat lebih tertarik ketika pembelajaran dilakukan melalui praktik pembuatan desain dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan materi secara konvensional. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar karena siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Pernyataan tersebut didukung oleh Dwi Ardana dkk. (2022) yang menjelaskan bahwa penggunaan *Canva* dalam pembelajaran mampu meningkatkan kreativitas dan keterlibatan siswa melalui kegiatan pembelajaran yang bersifat interaktif dan berbasis praktik.

Dalam proses pembelajaran, siswa juga terlihat lebih fokus ketika guru menyampaikan materi menggunakan media visual berbasis *Canva*. Perhatian siswa lebih terarah pada materi yang ditampilkan melalui layar presentasi karena tampilan materi dibuat secara menarik dan komunikatif. Penggunaan elemen visual seperti gambar, warna, dan tata letak yang terstruktur membantu siswa memahami materi secara lebih mudah. Selain itu, siswa terlihat lebih serius memperhatikan penjelasan guru dibandingkan pembelajaran sebelumnya yang hanya menggunakan metode ceramah. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media visual memiliki peran penting dalam membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih efektif. Hal ini didukung oleh pendapat Hasnawiyah dan Maslena (2023) yang menyatakan bahwa

media pembelajaran interaktif mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dibandingkan pembelajaran konvensional.

Selain meningkatkan minat belajar siswa, penggunaan *Canva* juga berkaitan dengan meningkatnya motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, siswa terlihat lebih termotivasi untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Siswa berusaha membuat desain yang lebih menarik dan kreatif agar hasil pekerjaan mereka terlihat lebih baik dibandingkan sebelumnya. Beberapa siswa bahkan terlihat saling membantu dan berdiskusi dengan teman dalam proses pembuatan desain. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek mampu mendorong siswa menjadi lebih aktif, kreatif, dan serius dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Hermansah dan Jakaria (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dalam kegiatan praktik dinilai lebih efektif dalam meningkatkan semangat dan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa SMKN 3 Bungo, siswa menyampaikan bahwa pembelajaran menggunakan *Canva* terasa lebih menarik, menyenangkan, dan membuat mereka lebih semangat dalam belajar. Selain itu, siswa juga merasa lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung karena terlibat langsung dalam kegiatan membuat desain, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas berbasis proyek. Siswa merasa bahwa pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami karena materi disampaikan menggunakan tampilan visual yang jelas dan komunikatif. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Canva* memberikan respons positif terhadap proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Siswa tidak hanya menjadi lebih aktif dalam kegiatan belajar, tetapi juga lebih percaya diri ketika menyampaikan pendapat dan mempresentasikan hasil pekerjaan mereka di depan kelas.

Partisipasi siswa yang meningkat selama penggunaan *Canva* menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis digital mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif. Siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran melalui aktivitas membuat desain, berdiskusi, dan mempresentasikan hasil pekerjaan mereka. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Canva* membantu menciptakan pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa sehingga siswa memiliki kesempatan lebih besar untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir mereka. Temuan tersebut sesuai dengan penelitian Kusumawati dan Rindrayani (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan *Canva* mampu meningkatkan kreativitas dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis teknologi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif dalam mengeksplorasi ide dan kemampuan mereka selama proses pembelajaran berlangsung.

Lebih lanjut, penggunaan *Canva* juga berkaitan dengan meningkatnya motivasi dan minat belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Siswa terlihat lebih antusias mengikuti pembelajaran karena mereka dapat belajar sambil membuat desain yang menarik sesuai dengan kreativitas masing-masing. Selain itu, pembelajaran berbasis proyek juga membuat siswa lebih percaya diri ketika menyampaikan hasil

pekerjaan mereka di depan kelas. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Canva* tidak hanya membantu siswa memahami materi pembelajaran, tetapi juga membantu membangun rasa percaya diri, kreativitas, dan keterampilan komunikasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Sari dan Fatonah (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan *Canva* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Pembelajaran yang melibatkan aktivitas kreatif dinilai mampu membantu siswa lebih percaya diri dan aktif dalam kegiatan belajar.

Dalam konteks pembelajaran di SMK, penggunaan *Canva* dinilai relevan dengan karakteristik siswa yang dekat dengan teknologi digital. Kebiasaan siswa menggunakan perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari membuat media pembelajaran berbasis teknologi lebih mudah diterima oleh siswa. Oleh karena itu, penggunaan *Canva* tidak hanya membantu meningkatkan respons dan partisipasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, tetapi juga membantu siswa mengembangkan kreativitas, keterampilan digital, dan kemampuan bekerja sama melalui kegiatan diskusi dan tugas berbasis proyek. Pernyataan tersebut didukung oleh pendapat Hakim (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan keterampilan peserta didik di pendidikan vokasi. Dengan demikian, penggunaan *Canva* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa.

C. Faktor pendukung dan penghambat penggunaan *Canva* dalam pembelajaran PAI

Penerapan aplikasi *Canva* sebagai inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMKN 3 Bungo didukung oleh beberapa faktor yang membantu proses pembelajaran berlangsung lebih efektif dan interaktif. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru dan siswa, salah satu faktor pendukung utama adalah tersedianya fasilitas sekolah yang mendukung pembelajaran berbasis digital. Fasilitas tersebut meliputi penggunaan proyektor di kelas, jaringan internet sekolah, serta perangkat pendukung lainnya yang membantu guru menyampaikan materi secara visual dan komunikatif. Ketersediaan sarana tersebut mempermudah guru dalam menampilkan materi pembelajaran dengan desain yang lebih menarik sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sarana dan prasarana memiliki peran penting dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi di sekolah.

Selain fasilitas sekolah, kepemilikan telepon pintar oleh siswa juga menjadi faktor pendukung dalam penerapan *Canva* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Berdasarkan hasil pengamatan, sebagian besar siswa telah memiliki perangkat digital yang dapat digunakan untuk mengakses aplikasi selama proses pembelajaran berlangsung. Kepemilikan perangkat tersebut mempermudah siswa mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis proyek, seperti membuat poster zakat, desain materi, maupun presentasi sederhana menggunakan *Canva*. Situasi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis digital lebih mudah diterapkan karena siswa telah terbiasa menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Temuan tersebut sejalan dengan pendapat Nasabiyah dkk. (2024) yang menyatakan bahwa perkembangan teknologi

informasi dan komunikasi memberikan pengaruh besar terhadap proses pembelajaran di era digital.

Faktor pendukung lainnya terlihat dari adanya dukungan guru terhadap penerapan pembelajaran berbasis *Canva* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, guru menunjukkan sikap terbuka terhadap penggunaan media pembelajaran digital sebagai inovasi dalam proses pembelajaran. Guru berupaya menyesuaikan metode pembelajaran dengan perkembangan teknologi dan karakteristik siswa yang dekat dengan media digital. Dukungan tersebut terlihat dari usaha guru dalam membuat media pembelajaran menggunakan *Canva* serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran berbasis proyek. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa peran guru sangat penting dalam mendukung keberhasilan inovasi pembelajaran berbasis digital di sekolah.

Selain dukungan guru, aplikasi *Canva* juga dinilai mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara, guru dan siswa menyampaikan bahwa *Canva* memiliki tampilan sederhana sehingga mudah dipahami oleh pengguna. Berbagai *template*, desain, dan fitur yang tersedia membantu guru maupun siswa membuat media pembelajaran secara lebih praktis dan menarik. Kemudahan penggunaan tersebut membantu proses pembelajaran berlangsung lebih efektif dan interaktif. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Monoarfa dan Haling (2021) yang menyatakan bahwa *Canva* merupakan media pembelajaran yang mudah digunakan serta mampu meningkatkan kreativitas dalam proses pembelajaran. Meskipun demikian, penerapan *Canva* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMKN 3 Bungo juga menghadapi beberapa faktor penghambat. Salah satu kendala yang ditemukan selama penelitian adalah keterbatasan jaringan internet. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, jaringan internet yang kurang stabil terkadang menyebabkan proses pembelajaran menjadi terhambat, terutama ketika siswa mengakses aplikasi secara bersamaan. Situasi tersebut membuat beberapa siswa mengalami kesulitan saat membuka desain, mengakses *template*, maupun mengunggah hasil pekerjaan mereka. Selain itu, penggunaan fitur premium pada *Canva* juga menjadi salah satu hambatan karena tidak semua *template* dan elemen desain dapat diakses secara gratis oleh guru maupun siswa.

Faktor penghambat lainnya berkaitan dengan kemampuan teknologi guru yang belum sepenuhnya merata. Berdasarkan hasil penelitian, tidak semua guru memiliki kemampuan yang sama dalam mengoperasikan media pembelajaran berbasis digital. Beberapa guru masih membutuhkan waktu untuk memahami penggunaan *Canva* dan menyesuaikannya dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Temuan tersebut sejalan dengan pendapat Hosniyati dan Nasucha (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis teknologi memerlukan kesiapan guru dalam memanfaatkan media digital sebagai pendukung pembelajaran. Untuk mengatasi kendala tersebut, guru berupaya memanfaatkan fitur gratis yang tersedia pada *Canva* serta menyesuaikan penggunaan aplikasi dengan kondisi jaringan internet di sekolah. Selain itu, siswa diarahkan untuk membawa telepon pintar dari rumah agar dapat mengikuti pembelajaran berbasis digital secara lebih optimal. Pihak sekolah juga berupaya meningkatkan dukungan fasilitas

dengan menambah jaringan *Wi-Fi* guna membantu kelancaran akses internet selama proses pembelajaran berlangsung. Di sisi lain, guru terus mempelajari penggunaan media pembelajaran digital agar pembelajaran dapat dilaksanakan secara lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Upaya tersebut menunjukkan adanya kerja sama antara guru, siswa, dan sekolah dalam mendukung keberhasilan pembelajaran berbasis teknologi.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru dan siswa SMKN 3 Bungo, diketahui bahwa pembelajaran berbasis *Canva* didukung oleh fasilitas sekolah, perangkat digital yang dimiliki siswa, serta antusiasme siswa selama mengikuti pembelajaran. Selain itu, kemudahan penggunaan aplikasi juga membantu guru dan siswa dalam membuat media pembelajaran secara lebih praktis dan menarik. Namun demikian, kendala jaringan internet, keterbatasan fitur premium, dan kemampuan teknologi guru masih menjadi tantangan dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis digital. Meskipun masih terdapat beberapa kendala, secara umum pembelajaran berbasis *Canva* tetap memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMKN 3 Bungo. Guru dan siswa mampu menyesuaikan penggunaan media pembelajaran dengan kondisi yang ada sehingga kegiatan pembelajaran tetap dapat berlangsung dengan baik. Inovasi pembelajaran tersebut tidak hanya membantu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, tetapi juga membantu meningkatkan kreativitas dan keterampilan digital siswa yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran di era modern. Dengan demikian, penerapan *Canva* sebagai inovasi pembelajaran menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis digital dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi di lingkungan Sekolah Menengah Kejuruan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Canva* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMKN 3 Bungo mampu membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan tidak monoton. *Canva* membantu guru menyampaikan materi secara lebih kreatif melalui media presentasi, poster, dan tugas berbasis proyek sehingga siswa terlihat lebih aktif, antusias, dan lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Penggunaan *Canva* juga memberikan respons positif dari siswa, yang terlihat dari meningkatnya partisipasi dalam diskusi, keberanian bertanya, kreativitas dalam mengerjakan tugas, serta semangat belajar selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, penerapan *Canva* didukung oleh fasilitas sekolah, dukungan guru, dan kemudahan penggunaan aplikasi. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa kendala seperti keterbatasan jaringan internet, fitur premium yang terbatas, dan kemampuan penggunaan teknologi yang belum merata. Secara keseluruhan, *Canva* dapat menjadi salah satu inovasi pembelajaran berbasis digital yang sesuai untuk mendukung pembelajaran PAI yang lebih aktif, kreatif, dan relevan dengan karakteristik peserta didik di era digital.

Daftar Pustaka

Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
Dwi Ardana, M., Dayu, U. D. P. K., & Hastuti, U. D. N. A. E. (2022). Pengaruh

- penggunaan media pembelajaran *Canva* terhadap keaktifan belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas V sekolah dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 407–419.
- Faiza, N. N., & Wardhani, I. S. (2024). Media pembelajaran abad 21: Membangun generasi digital yang adaptif. *Jurnal Media Akademik*, 2(12).
- Hakim, I. (2024). Peran media pembelajaran digital dalam membentuk perkembangan kepribadian siswa di pendidikan vokasi. *Educational Journal: General and Specific Research*, 4(2), 263–270.
- Hasnawiyah, H., & Maslena, M. (2023). Dampak penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap prestasi belajar sains siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 10(2), 167–172.
- Hermansah, H., & Jakaria. (2025). Efektivitas media pembelajaran berbasis digital terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(3).
- Hosniyati, H., & Nasucha, J. A. (2024). Pengembangan pembelajaran PAI dengan menggunakan media video. *Journal of Education and Contemporary Linguistics*.
- Kusumawati, S. A., & Rindrayani, S. R. (2024). Efektivitas aplikasi *Canva* untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas V SD Negeri 3 Jabalsari Kabupaten Tulungagung. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2), 679–687.
- Maziyah, N. S., Mu'id, A., & Rusydiyah, E. F. (2024). Pembelajaran interaktif melalui platform media sosial pada peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(3).
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran *Canva* dalam meningkatkan kompetensi guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 1085–1092.
- Nasabiyah, S. N., Santika, S. P., Puspita, S. P. I., Kholifah, S. U., Gandhi, S. K., Al Hakim, S., & Malikah, N. (2024). Peran teknologi dan komunikasi (TIK) dalam proses pembelajaran di MA Miftahul Ulum Kedungpanji. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(3), 195–208.
- Nurlaila, Andryadi, Adilla, U., Nelis, S., & Zuhara, N. (2025). Peran Guru Dalam Mengembangkan Bahan Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka Belajar Padamata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Merangin. *MUTAADDIB : Islamic Education Journal*, 3(2), 203–230. <https://doi.org/10.51311/mutaaddib.v3i2.1105>
- Sari, L. S., & Fatonah, S. (2022). Pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *Canva* terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1).
- Sari, W., Hermawansa, & Siska, J. (2023). Pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* terhadap hasil belajar siswa kelas X TJKT SMKN 1 Seluma. *Computer and Informatics Education Review (CIER)*, 2023(2).
- Simbolon, A., Sinurat, C., Sihombing, R. A. P., Sembiring, S. J., Simbolon, S. R. J., & Ritonga, R. (2024). Pengaruh metode pembelajaran yang berpusat pada guru dalam proses pembelajaran siswa. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D, Penelitian Pendidikan) (ke tiga; Apri Nuryanto, ed.). Bandung: Alfabeta.
- Tobamba, E. K., Siswono, E., & Khaerudin, K. (2019). Pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar IPS ditinjau dari minat belajar siswa sekolah dasar. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 3(2), 372–380.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118.