YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN: 2808-2346
e-ISSN: 2808-1854

Terindeks: SINTA 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v5i5.7321

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA PADA MATERI DAULAH ABBASIYAH UNTUK SISWA KELAS XI MADRASAH ALIYAH

Development of Canva-Based Learning Media on the Abbasid Caliphate Material for Grade XI Madrasah Aliyah Students

Nur Aina Faizzatus Saidah & Iin Baroroh Ma'arif
Universitas KH. Abd. Wahab Hasbullah
ainafaizzah80@gmail.com; iinmaarif@unwaha.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Jul 23, 2025	Aug 18, 2025	Aug 30, 2025	Sep 4, 2025

Abstract

The advancement of digital technology demands innovation in the learning process to prevent it from becoming monotonous and disengaging. One of the key issues in the teaching of Islamic Cultural History (*Sejarah Kebudayaan Islam* or SKI) at the *Madrasah Aliyah* level, particularly on the topic of the Abbasid Dynasty (*Daulah Abbasiyah*) is the overreliance on lecture-based methods, which results in low student enthusiasm. This study aims to develop Canva-based learning media that is engaging, interactive, and tailored to student needs. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model, consisting of the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects were 26 eleventh-grade students at Madrasah Aliyah Al-Bairuny. Instruments included expert validation questionnaires and student response questionnaires. Validation results showed a score of 79% from media experts and 85% from content experts, categorized as "Appropriate." The student trial yielded an average score of 88.6%, classified as "Very Good." The study concludes that Canva-based learning media is effective in increasing student motivation and understanding of the Abbasid Dynasty

Yasin Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

material. The implications suggest that this media can serve as an innovative alternative for SKI learning and a reference for developing similar media in other subjects.

Keywords: Learning Media; Canva; Abbasid Dynasty; SKI; Learning Innovation

Abstrak: Perkembangan teknologi digital menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran agar tidak berlangsung secara monoton dan membosankan. Salah satu permasalahan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Aliyah, khususnya pada materi Daulah Abbasiyah, adalah dominasi metode ceramah yang menyebabkan rendahnya antusiasme siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Metode yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE, yang mencakup tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*. Subjek penelitian terdiri dari 26 siswa kelas XI Madrasah Aliyah Al-Bairuny. Instrumen yang digunakan mencakup angket validasi ahli dan angket respon siswa. Hasil validasi menunjukkan skor 79% dari ahli media dan 85% dari ahli materi, yang termasuk kategori "Layak". Uji coba kepada siswa menunjukkan skor rata-rata 88,6% dengan kategori "Sangat Baik". Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa media pembelajaran berbasis Canva terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi Daulah Abbasiyah. Implikasinya, media ini dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran SKI dan menjadi referensi bagi pengembangan media serupa di mata pelajaran lainnya.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Canva; Daulah Abbasiyah; SKI; Inovasi Pembelajaran

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan unsur penting dalam proses belajar mengajar karena memudahkan guru dalam menyampaikan materi sekaligus membantu siswa memahami pelajaran (Wulandari et al., 2023). Media pembelajaran mencakup segala sarana yang mampu menyampaikan pesan secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif, efisien, dan efektif (Maulana & Maryanti, 2020). Dengan demikian, media berfungsi sebagai alat bantu yang memperjelas pesan pembelajaran serta mendukung tercapainya tujuan pendidikan (Shaden & Kuswardani, 2024).

Lebih lanjut, penggunaan media dalam pembelajaran dipandang sebagai solusi strategis untuk mengatasi berbagai permasalahan efektivitas proses belajar mengajar (Azkia et al., 2023). Apabila dirancang sesuai dengan karakteristik peserta didik, media dapat meningkatkan perhatian, partisipasi aktif, serta memperkuat konsentrasi siswa (Budiarto et

al., 2025).. Media juga memperjelas alur penyampaian materi sehingga pemahaman siswa terhadap pelajaran dapat berkembang lebih mendalam (Burhayani et al., 2023).

Seiring dengan perkembangan globalisasi, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi kebutuhan yang tidak dapat diabaikan (Jessy Riskia, 2024). Integrasi teknologi diyakini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus mengembangkan keterampilan mereka (Mohamed et al., 2025). Oleh sebab itu, guru dituntut untuk berinovasi melalui media pembelajaran interaktif agar proses belajar lebih efektif dan menyenangkan.

Perkembangan teknologi yang begitu pesat setiap tahunnya telah membawa berbagai dampak positif dalam kehidupan masyarakat. (Susanti et al., 2025). Salah satu wujud nyata perkembangan tersebut adalah hadirnya beragam program dan aplikasi digital yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran (Saputri & Ain, 2024). Di Indonesia, aplikasi seperti PowerPoint, Powtoon, Prezi, Kinemaster, dan Canva menjadi media yang cukup populer (Ramadhan et al., 2025). Dari berbagai aplikasi tersebut, Canva menonjol karena kemudahannya dalam menghasilkan desain kreatif, menarik, dan mudah diakses melalui website maupun aplikasi smartphone (Rahmawati et al., 2024). Dengan Canva, guru maupun siswa dapat menyusun materi pembelajaran secara visual dan interaktif.

Meskipun demikian, berdasarkan hasil kuesioner yang disebarkan peneliti kepada siswa kelas XI pada 13 Mei 2025, ditemukan adanya kesenjangan antara potensi teknologi dan praktik pembelajaran di sekolah. Banyak guru masih mengandalkan metode ceramah yang monoton, sehingga siswa merasa bosan dan kurang termotivasi. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi dalam penyampaian materi, khususnya melalui pemanfaatan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa.

Menjawab tantangan tersebut, peneliti mencoba berinovasi dengan menggunakan Canva sebagai media pembelajaran di MA Al Bairuny. Aplikasi ini memungkinkan guru menyajikan bahan ajar dengan tampilan visual yang lebih menarik melalui grafis interaktif, kombinasi warna cerah, dan desain kreatif. Aplikasi Canva ini memungkinkan guru untuk membuat materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif (Yuliana et al., 2023). Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, minat belajar siswa meningkat, dan pemahaman mereka terhadap materi pun diharapkan berkembang lebih baik.

Penelitian dengan topik yang sama beberapa kali telah dilakukan, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh (Nurjihan et al., 2025) dengan pengembangan media pembelajaran interaktif materi harmoni dalam ekosistem untuk siswa kelas V SD. Penelitian

yang dilakukan oleh (Ningsih et al., 2024) dengan pengembangan media video animasi berbasis aplikasi Canva pada materi sistem organisasi kehidupan. Penelitian yang dilakukan oleh (Fitria & Yarshal, 2024) dengan pengembangan media pembelajaran BOX Cuaca pada tema cuaca di kelas III SD. Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu tersebut peneliti mendapatkan celah sebagai perbedaan dengan penelitian ini pada fokus pengembangan materi dalam penelitian ini adalah menggunakan media pembelajaran berbasis Canva.

Berdasarkan hal tersebut di atas, peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis Canva pada materi Daulah Abbasiyah untuk siswa kelas XI Madrasah Aliyah. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kelayakan media untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang dikembangkan oleh peneliti. Sehingga hasil penelitian ini dapat menunjukkan bagaimana respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

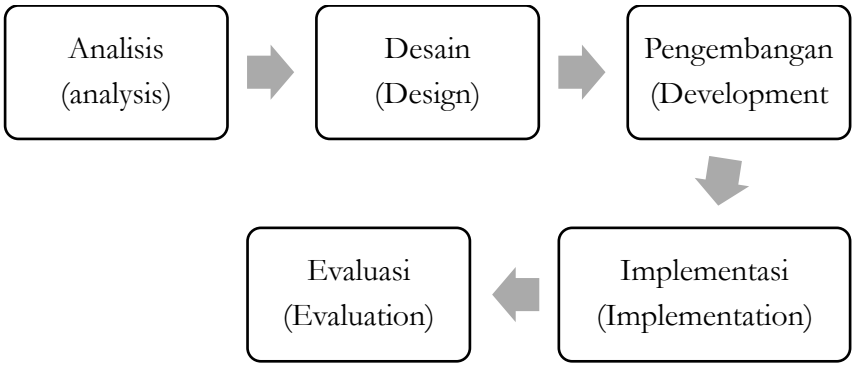
METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Menurut Sugiyono, metode penelitian Research and Development (R&D) adalah cara untuk membuat produk tertentu dan menguji seberapa efektif produk tersebut. Penelitian bersifat analisis kebutuhan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji seberapa efektif produk tersebut supaya dapat digunakan oleh masyarakat umum. Hasil akhir penelitian ini akan menghasilkan produk alat ukur kecepatan lari berbasis mikrokontroler yang berinteraksi dengan Personal Computer (Okpatrioka Okpatrioka, 2023).

Dalam penelitian ini , peneliti menggunakan model ADDIE (Analysis Design-Development -Implement – Evalute) yang merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carey untuk merangkai system model pembelajaran. Model ADDIE digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan pembelajaran. Pengembang memilih model penelitian ADDIE Karena produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran bukan rekayasa perangkat lunak, sehingga metode ADDIE cocok untuk proses pengembangan produk (Baroroh & Rohmah, 2024).

The development model used in this research is the stages of the ADDIE development model. Warsita (2011) explained that ADDIE development is effective, and dynamic and supports the performance of the program itself. The ADDIE development

model consists of 5 components that are interrelated and systematically structured, which means that the application from the first stage to the fifth stage must be systematic and not applied randomly. The steps of the research with the development of ADDIE in this research are as follows .



Penelitian ini dilakukan di kelas XI MA Al-Bairuny Jombang. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 13 Mei 2025 hingga 27 Mei 2025. Subjek penelitian ini difokuskan pada siswa kelas XI MA Al-Bairuny Jombang sebanyak 26 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan angket. Teknik analisis data dilakukan untuk mengetahui hasil dari uji coba yang dilakukan. Data yang telah dikumpulkan dianalisis dengan menggunakan skala Likert sebagai berikut:

Tabel 1 Skala Likert

Nilai	Skor
Kurang	1
Cukup	2
Baik	3
Sangat Baik	4

$$\frac{Skor\ yang\ di\ dapat\ responden}{Skor\ maksimal} x\ 100 \qquad (1)$$

Untuk menghitung rata-rata validasi dengan rumus sebagai berikut:

$$V = \frac{R1+R2}{N} x\ 100 \qquad (2)$$

Keterangan:

V : Rata-rata presentase

R1 : Perolehan skor yang diberikan validator 1

R2 : Perolehan skor yang diberikan validator 2

N : Banyak validator

Untuk mengukur kelayakan media pembelajaran oleh validator menggunakan kategori sebagai berikut:

Tabel 2 Skala Kelayakan

Skor Persentase	Kategori
0% ≤ % P ≤ 20%	Tidak Layak
20% < % P ≤ 40%	Kurang Layak
40% < % P ≤ 60%	Cukup Layak
60% < % P ≤ 80%	Layak
80% < % P ≤ 100%	Sangat Layak

Untuk menghitung skala kelayakan kebutuhan siswa sebagai berikut:

Tabel 3 Skala Kelayakan Kebutuhan Siswa

Persentase Skor (%)	Kategori Kebutuhan
80% - 100%	Sangat Membutuhkan
61% - 79%	Membutuhkan
41% - 60%	Kurang Membutuhkan
< 40%	Tidak Membutuhkan

Untuk menghitung skala respon siswa sebagai berikut:

Tabel 4 Skala Respon Siswa

No	Skor Persentase	Kategori
1	75% ≤ R < 100%	Sangat Positif
2	50% ≤ R < 75%	Positif
3	25% ≤ R < 50%	Kurang Positif
4	0% ≤ R < 25%	Negatif

HASIL

Tahap analisis merupakan langkah awal dalam pengembangan media pembelajaran berbasis Canva pada materi Daulah Abbasiyah kelas XI Madrasah Aliyah. Analisis kebutuhan dilakukan dengan mengidentifikasi kondisi pembelajaran nyata melalui wawancara dan angket. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) masih didominasi metode ceramah, diskusi, tanya jawab, dan presentasi. Meski cukup efektif, metode ini sering menimbulkan kejenuhan. Guru pernah mencoba variasi seperti mind mapping dan penggunaan Smart TV, namun tidak semua siswa fokus. Hambatan muncul terutama ketika pembelajaran hanya mengandalkan ceramah tanpa

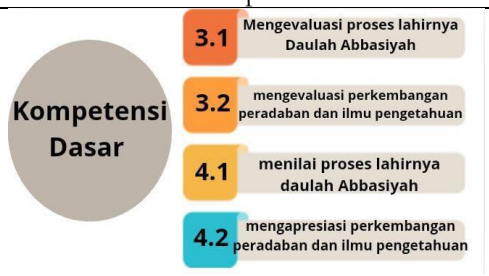
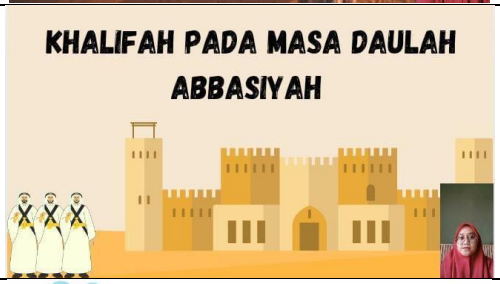
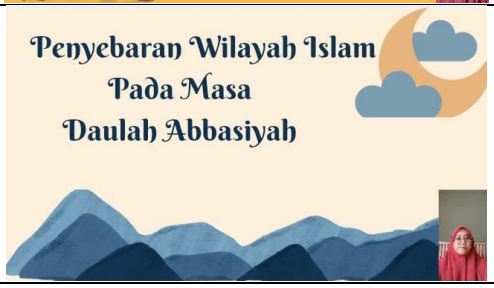
media menarik. Untuk mengatasinya, guru memberikan permainan, pertanyaan, dan bimbingan personal.

Dari sudut pandang siswa, hasil angket menunjukkan mereka cukup tertarik pada SKI, tetapi tingkat antusiasme bervariasi. Banyak siswa merasa kesulitan memahami materi bila hanya disampaikan secara lisan, sementara media visual membantu meningkatkan pemahaman dan minat. Oleh karena itu, siswa mendukung pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai teknologi. Analisis kurikulum menunjukkan bahwa sekolah menggunakan Kurikulum 2013, sehingga media yang dikembangkan harus sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). Dengan demikian, materi Daulah Abbasiyah dalam media berbasis Canva diharapkan mampu mendukung tujuan pembelajaran sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif.

Tahap desain bertujuan merancang konsep awal video pembelajaran materi Daulah Abbasiyah agar lebih menarik dan mudah dipahami siswa. Perancangan dilakukan melalui pembuatan storyboard yang memuat alur, slide, gambar, dan teks untuk memastikan penyampaian materi teratur. Pemilihan gambar, ikon, warna, animasi, font, dan ukuran huruf disesuaikan dengan usia serta tingkat pemahaman siswa Madrasah Aliyah, dengan tampilan sederhana namun jelas. Proses perancangan menggunakan aplikasi Canva yang menyediakan berbagai template dan fitur kreatif. Hasil desain ini menjadi dasar pembuatan media video pembelajaran pada tahap berikutnya. Berikut adalah desain media yang telah dikembangkan oleh peneliti:

Tabel 5 Desain Media Pembelajaran Berbasis Canva

No.	Tampilan	Audia	Keterangan
1		Happy Uplifting Tune	Tampilan Gambar Pembuka Dari Mata Pelajaran sejarah Kebudayaan Islam
2		Happy Uplifting Tune	Tampilan Gambar Kompetensi Inti Dari Mata Pelajaran sejarah Kebudayaan Islam

No.	Tampilan	Audia	Keterangan
3		Happy Uplifting Tune	Tampilan Gambar Kompetensi Dasar Mata Pelajaran sejarah Kebudayaan Islam
4		Happy Uplifting Tune	Tampilan Gambar Tujuan Pembelajaran Dari Mata Pelajaran sejarah Kebudayaan Islam
5		Voice Judul	Tampilan Judul Sejarah Lahirnya Daulah Abbasiyah
6		Voice Judul	Tampilan Judul Khalifah Pada Masa Daulah Abbasiyah
7		Voice Judul	Tampilan Judul Periodesasi Kepemimpinan Daulah Abbasiyah
8		Voice Judul	Tampilan Judul Penyebaran Wilayah Islam Pada Masa Daulah Abbasiyah

No.	Tampilan	Audia	Keterangan
9		Voice Judul	Tampilan Judul Perkembangan Peradaban Dan Ilmu Pengetahuan Pada Masa Daulah Abbasiyah
10		Voice Judul	Tampilan Judul Sistem Pemerintahan Daulah Abbasiyah
11		Voice Judul	Tampilan Judul Kemunduran Daulah Abbasiyah

Pada tahap pengembangan merupakan tahap pembuatan media pembelajaran serta memvalidasinya. Proses pengembangan awal yang dilakukan ini diantaranya, tahap pembuatan media. Peneliti membuat media video pembelajaran yang nantinya akan dijadikan alat untuk penelitian. Pembuatan media video pembelajaran ini sesuai dengan desain awal yang sudah dibuat dan perlu dikembangkan agar menjadi media pembelajaran yang layak digunakan dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran yang dibuat ini sesuai dengan kompetensi dasar yang ada. Tahap selanjutnya adalah uji coba media video pembelajaran dilaksanakan untuk mengetahui Keefektifan dan kevalidan produk. Jika masih terdapat kekurangan produk akan diperbaiki. Adapun data hasil validasi ahli media dan ahli materi dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Validasi ahli media

Validator ahli media yakni ibu Ulfa Wulan Agustin, M.Pd sebagai validator 1. Beliau selaku dosen pengampu mata kuliah media pembelajaran di Universitas K.H. A. Wahab Hasbullah (UNWAHA) Tambakberas Jombang. dan Muchlishoh Jauhariyati, S.T sebagai validator 2. Beliau selaku guru KTI di Madrasah Aliyah Al- Bairuny. Adapun hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6 Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Yang Dinilai	Validator	
		V1	V2
1	Penyajian Materi Media	15	17
2	Tampilan Media	16	22
3	Keterlibatan Peserta Didik Dalam Menggunakan Media	10	16
Total		**41**	**55**

$$\frac{Skor\ yang\ didapat\ responden}{Skor\ Maksimal} x100$$

$$V1 = \frac{41}{60} x100 = 68\%$$

$$V2 = \frac{55}{60} x100 = 91\%$$

Jadi hasil akhir yang digunakan pada perhitungan validasi ahli media yaitu dengan menggunakan rumus berikut:

$$V = \frac{R1 + R2}{2} x100$$

$$V = \frac{68 + 91}{2} x100 = 79\%$$

Berdasarkan hasil analisis terhadap skor kevalidan media video pembelajaran yang diperoleh dari dua orang validator ahli media, diperoleh persentase kevalidan sebesar 79%. Persentase tersebut termasuk dalam kategori " Layak ", sesuai dengan kriteria penilaian yang telah ditetapkan dalam penelitian ini.

Persentase kevalidan sebesar 79% menunjukkan bahwa secara umum media ini telah layak digunakan dalam proses pembelajaran, meskipun masih terdapat ruang untuk perbaikan atau penyempurnaan.

Berdasarkan masukan dari para ahli, media video pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan Layak dan dapat digunakan sebagai alternatif media pendukung dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya pada materi yang telah dirancang dalam pengembangan ini.

2. Validasi ahli materi

Validator ahli materi yakni M.Aris Nur F, S.Pd.I selaku validator 1. Beliau merupakan Guru di Madrasah Aliyah Al-Bairuny dan Ibu Miftahul Jannah,S.Pd selaku validator 2. Beliau selaku guru SKI di Madrasah Aliyah Al-Bairuny. Adapun hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Yang Dinilai	Validator	
		V1	V2
1	Aspek relevansi materi	18	18
2	Aspek pengorganisasian materi	16	15
3	Efek bagi strategi pembelajaran	17	18
Total		**51**	**51**

$$\frac{Skor\ yang\ didapat\ responden}{Skor\ Maksimal} x100$$

$$V1 = \frac{51}{60} x100 = 85\%$$

$$V2 = \frac{51}{60} x100 = 85\%$$

Jadi hasil akhir yang digunakan pada perhitungan validasi ahli materi yaitu dengan menggunakan rumus berikut:

$$V = \frac{R1 + R2}{2} x100$$

$$V = \frac{85 + 85}{2} x100 = 85\%$$

Berdasarkan hasil analisis skor kevalidan media pembelajaran yang diperoleh dari 2 validator ahli materi, diperoleh persentase sebesar 85%. Persentase tersebut termasuk dalam kategori "Layak". Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kevalidan dari segi isi dan materi yang disajikan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang disusun layak digunakan dalam proses pembelajaran karena telah memenuhi standar kevalidan menurut penilaian ahli materi. Skor persentase sebesar 85% mencerminkan bahwa secara substansi, media tersebut mampu menyampaikan materi secara tepat, relevan, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Pada tahap implementasi peneliti melakukan uji coba media pembelajaran yang sudah divalidasi oleh para ahli kepada 26 siswa kelas XI di Madrasah Aliyah Al- Bairuny. Uji coba dilakukan peneliti dengan cara menampilkan media, menjelaskan materi yang ada didalamnya, menjelaskan kegunaan media tersebut dan yang terakhir memberikan pertanyaan-pertanyaan untuk mengetahui hasil respon siswa terhadap media yang sudah ditampilkan.

Hasil respons siswa diperoleh dari hasil penyebaran angket kepada siswa setelah penggunaan video pembelajaran canva. Sebagaimana hasil respon siswa disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 8 Hasil Angket Respon Siswa

No	Responden	Jumlah Skor	Skor Maksimal	%
1	Responden 1	35	40	87,5%
2	Responden 2	35	40	87,5%
3	Responden 3	35	40	87,5%
4	Responden 4	35	40	87,5%
5	Responden 5	35	40	87,5%
6	Responden 6	38	40	95,0%
7	Responden 7	36	40	90,0%
8	Responden 8	35	40	87,5%
9	Responden 9	35	40	87,5%
10	Responden 10	35	40	87,5%
11	Responden 11	35	40	87,5%
12	Responden 12	35	40	87,5%
13	Responden 13	38	40	95,0%
14	Responden 14	34	40	85,0%
15	Responden 15	37	40	92,5%
16	Responden 16	36	40	90,0%
17	Responden 17	36	40	90,0%
18	Responden 18	34	40	85,0%
19	Responden 19	34	40	85,0%
20	Responden 20	33	40	82,5%
21	Responden 21	36	40	90,0%
22	Responden 22	36	40	90,0%
23	Responden 23	33	40	82,5%
24	Responden 24	35	40	87,5%
25	Responden 25	37	40	92,5%
26	Responden 26	37	40	92,5%
Rata-Rata				**88,6%**

Berdasarkan hasil uji validasi yang dilakukan menggunakan skala Likert, Dari hasil respon siswa diperoleh skor persentase rata-rata sebesar 88,6%. Persentase ini menunjukkan bahwa hasil respon siswa berada dalam kategori "sangat menarik".

Hal ini berarti sebagian besar siswa memberikan penilaian yang tinggi terhadap media pembelajaran tersebut. Skor yang tinggi ini juga mencerminkan bahwa media yang digunakan

berhasil menarik perhatian siswa, memudahkan mereka dalam memahami materi, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah diterima dengan sangat baik oleh siswa dan layak digunakan sebagai sarana pembelajaran.

Pada tahap evaluasi yang merupakan langkah akhir dalam proses pengembangan media pembelajaran, bertujuan untuk menilai efektivitas, efisiensi, dan kelayakan produk yang telah diimplementasikan. Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil uji coba yang telah dilaksanakan di MA Al Bairuny, khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI IPS2.

Berdasarkan hasil evaluasi yang diperoleh melalui angket respon siswa dan observasi guru, media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam XI berbasis Canva terbukti sangat efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa media tersebut dinilai sangat layak digunakan sebagai alat bantu dalam penyampaian materi.

Selain itu, penggunaan media ini memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan daya serap dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Siswa menjadi lebih tertarik dan aktif dalam mengikuti pembelajaran, sehingga proses belajar menjadi lebih interaktif dan bermakna.

PEMBAHASAN

1. Uji Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Canva Pada Materi Daulah Abbasiyah Untuk Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah

Berdasarkan hasil temuan penelitian, media pembelajaran berbasis Canva yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh validasi dari ahli media dengan skor 79 %, yang menunjukkan bahwa desain media telah memenuhi standar kelayakan dari segi visual, struktur, dan penyajian materi. Sementara itu, validasi ahli materi mencapai 85 %, mengonfirmasi bahwa media juga sesuai berdasarkan aspek relevansi materi dengan kompetensi dasar, kejelasan pengorganisasian materi, serta kontribusinya terhadap strategi pembelajaran yang efektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva untuk materi Daulah Abbasiyah pada siswa kelas XI Madrasah Aliyah terbukti valid dan layak digunakan.

Berdasarkan perolehan skor tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva pada materi Daulah Abbasiyah untuk siswa kelas XI Madrasah Aliyah dapat digunakan dalam pembelajaran.

Temuan ini sejalan dengan berbagai studi ilmiah yang menyoroti efektivitas Canva sebagai media pembelajaran digital. Misalnya, riset yang dilakukan pada siswa kelas VI SD menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis Canva secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan metode konvensional (Hernawati et al., 2024). Selain itu, di tingkat SMP, penelitian menggunakan metode One-Shot Case Study menemukan dampak positif Canva terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran IPS, dengan analisis statistik menunjukkan efek yang signifikan ($p < 0,05$) (Khasanah et al., 2024).

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menunjukkan bahwa media berbasis Canva telah memenuhi kriteria kelayakan dari sisi ahli materi maupun ahli media, tetapi juga selaras dengan bukti empiris yang ada. Oleh karena itu, Canva dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif yang relevan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah.

2. Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Canva Pada Materi Daulah Abbasiyah Untuk Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah

Produk media pembelajaran berbasis Canva yang sebelumnya telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media dengan kategori layak, kemudian diimplementasikan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada materi Daulah Abbasiyah di kelas XI Madrasah Aliyah pada tanggal 17 Mei 2025. Tahap implementasi ini bertujuan untuk menguji tingkat kemenarikan dan kesesuaian media dalam praktik pembelajaran secara nyata. Penilaian dilakukan melalui angket respons siswa yang berfungsi untuk mengukur sejauh mana media mampu menarik perhatian, meningkatkan motivasi, serta mendukung pemahaman peserta didik terhadap materi.

Berdasarkan hasil angket, media pembelajaran berbasis Canva memperoleh skor 88,6% yang termasuk kategori sangat menarik. Temuan ini mengindikasikan bahwa media tidak hanya memenuhi aspek kelayakan dari perspektif ahli, tetapi juga diapresiasi secara positif oleh siswa sebagai pengguna utama. Selain itu, hasil observasi selama proses pembelajaran memperlihatkan antusiasme siswa yang tinggi, partisipasi aktif, serta semangat dalam mengikuti kegiatan belajar. Hal ini memperkuat data kuantitatif dari angket, sehingga

dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva efektif dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif, kreatif, dan menyenangkan.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang mengembangkan media berbasis Canva pada materi organ gerak hewan dan dinyatakan layak sekaligus menarik bagi siswa (Muharom et al., 2023). Penelitian Yuliana juga menemukan bahwa Canva meningkatkan minat belajar siswa melalui tampilan visual yang interaktif dan komunikatif (Yuliana et al., 2023). Selain itu, hasil penelitian Rahmah menegaskan bahwa Canva for Education memberikan pengalaman belajar yang inovatif dan kolaboratif sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa (Rahmah, 2025). Dengan demikian, penelitian ini memberikan masukan dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi digital yang sesuai dengan perkembangan zaman. Selain itu, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan kajian media pembelajaran berbasis teknologi di madrasah, khususnya dalam mata pelajaran SKI yang selama ini cenderung diajarkan secara konvensional.

Penelitian yang dilakukan di MA Al-Bairuny tidak selalu berjalan lancar. Keterbatasan dalam penelitian ini yang perlu diperhatikan dalam interpretasi hasil dan implikasi pengembangnya. Pertama, penelitian hanya dilakukan pada satu sekolah, yaitu Madrasah Aliyah Al-Bairuny, sehingga hasilnya belum tentu dapat digeneralisasikan ke sekolah lain. Kedua, subjek penelitian terbatas pada siswa kelas XI dengan jumlah 26 siswa, sehingga cakupan responden masih sempit. Ketiga, media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan aplikasi Canva hanya diuji pada materi Daulah Abbasiyah dalam mata pelajaran SKI, sehingga efektivitasnya untuk materi lain belum diketahui.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis Canva pada materi Daulah Abbasiyah untuk siswa kelas XI Madrasah Aliyah. Berdasarkan hasil validasi, media memperoleh skor 79% dari ahli media dan 85% dari ahli materi, yang termasuk kategori "Layak". Uji coba kepada 26 siswa menunjukkan respons sangat positif dengan skor rata-rata 88,6%, menandakan media menarik, mudah dipahami, dan efektif meningkatkan motivasi belajar.

Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan inovasi media pembelajaran berbasis teknologi digital yang relevan dengan era modern. Secara teoretis, penelitian ini memperkaya literatur mengenai efektivitas Canva sebagai media pembelajaran

interaktif. Secara praktis, penelitian ini membuktikan bahwa Canva dapat menjadi alternatif strategis bagi guru SKI dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna.

Penelitian ini masih terbatas pada satu sekolah dan satu materi (Daulah Abbasiyah), sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi. Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas objek penelitian pada mata pelajaran atau sekolah yang berbeda, menguji efektivitas Canva pada materi lain agar hasilnya lebih komprehensif, serta mengintegrasikan Canva dengan teknologi lain agar pembelajaran semakin inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

Astaño, J. (2025). The Effectiveness of Canva as an Instructional Tool in Improving Students' Academic Performance: A Meta-Analysis. *Journal of Digital Learning and Distance Education*, *3*(10), 1327–1345. https://doi.org/10.56778/jdlde.v3i10.468

Azkia, N. F., Muin, A., & Dimyati, A. (2023). Pengaruh media pembelajaran digital terhadap hasil belajar matematika: meta analisis. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, *6*(5), 1873–1886. https://doi.org/10.22460/jpmi.v6i5.18629

Baroroh, I., & Rohmah, H. (2024). *Development of Fiqh Learning Media for Tenth-Grade Students*. *1*(1), 350–358.

Budiarto, M. K., Asrowi, Gunarhadi, Sunardi, & Rahman, A. (2025). Effect of ICT-Based Learning Media on Student Learning Outcomes: A Scoping Review. *Journal of Learning for Development*, *12*(2), 347–363. https://doi.org/10.56059/jl4d.v12i2.1354

Burhayani, Nuridah, S., Sautra Andi Muh Akbar, Sarumaha, Y. A., & Anyan. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, *6*(2), 166–172. http://journal.universitaspahlawan.ac.id/ondex/php/jrpp

Fitria, A., & Yarshal, D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Box Cuaca Pada Tema Cuaca Di Kelas III SD. *Journal of Humanities and Social Studies*, *2*(2), 332–338. https://humasjournal.my.id/index.php/HJ/article/download/274/194/706

Hernawati, Robandi, B., & Sukaesih. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *09*(04), 316–321. https://doi.org/https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/issue/view/538

Jessy Riskia, A. (2024). The Effect of Using Prezi and Canva Learning Media on Student Learning Outcomes in Basic Electronic Engineering Subjects. *International Journal of Engineering and Collaborative Learning (IJECL)*, *01*(02), 24–29. https://ijecl.ppj.unp.ac.id/index.php/ijecl

Khasanah, D. M., Masduki, M., & Haryanto, S. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS. *Khazanah Pendidikan*, *18*(1), 114. https://doi.org/10.30595/jkp.v18i1.21323

Maulana, R. A., & Maryanti, R. (2020). The Effect of Learning Videos on Students' Learning Comprehension Level. *Media Pendidikan, Gizi, Dan Kuliner*, *9*(2), 69–80.

https://doi.org/https://doi.org/10.17509/boga.v9i2.38377

Mohamed, A. M., Shaaban, T. S., Bakry, S. H., Guillén-Gámez, F. D., & Strzelecki, A. (2025). Empowering the Faculty of Education Students: Applying AI's Potential for Motivating and Enhancing Learning. *Innovative Higher Education*, *50*(2), 587–609. https://doi.org/10.1007/s10755-024-09747-z

Muharom, N. A., Irdiansyah, I., & Santa. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva Kelas V. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, *6*(2), 489–497. https://journal.matappa.ac.id/index.php/dikdas/article/view/2815/1103

Mustakim, A., Halik, A., Akib, M., Saleh, M., Kaharuddin, K., & Ismail, I. H. (2024). Korelasi Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, *4*(3), 898–908. https://doi.org/10.14421/njpi.2024.v4i3-20

Ningsih, W., Yeni, L. F., & Mardiyyaningsih, A. N. (2024). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Sistem Organisasi Kehidupan. *Jurnal Pendiidkan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, *13*(7), 1353–1365. https://doi.org/10.26418/jppk.v13i7.82276

Nurjihan, S., Sumartiningsih, S., Sutopo, Y., & Yuwono, A. (2025). Pengembangan Media Video Pembelajaran Interaktif Materi Harmoni Dalam Ekosistem Untuk Siswa Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(1), 211–221. https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.21964

Rahmah, R. nur. (2025). Pemanfaatan Canva Dalam Pembelajaran Interaktif : Meningkatkan Kualitas. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *6*(1), 441–450.

Rahmawati, L., Suharni, Ambulani, N., Febrian, W. D., Widyatiningtyas, R., & Rita, R. S. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis TekPemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Communnity Development Journal*, *5*(1), 129–136. https://doi.org/https://doi.org/10.31004/cdj.v5i1.24151

Ramadhan, D. A., Segara, N. B., & Ilyas, M. (2025). Pemanfaatan Canva Sebagai Sarana Presentasi Terhadap Kemampuan Komunikasi Peserta Didik dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Unesa 1 Labschool Surabaya. *Jurnal Dialektika*, *5*(1), 98–108. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/article/view/65735

Saputri, Y., & Ain, S. Q. (2024). Pengaruh Media Powerpoint Interaktif Berbantu Canva Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas Iv Sdn 182 Pekanbaru. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*, *3*(2), 183–190. https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i5.7119

Setiawati, M., Firdos Santoso, C. A. H., & Juhana, J. (2024). the Effect of Using Canva Media on Students' Learning Interests and Learning Outcomes in the Indonesian Language Subject of Grade V Sd Negeri Sukasari 5 Kota Tangerang. *Klasikal : Journal of Education, Language Teaching and Science*, *6*(3), 969–977. https://doi.org/10.52208/klasikal.v6i3.1245

Shaden, R., & Kuswardani, R. (2024). THE EFFECTIVENESS OF USING VIDEO AS A LEARNING MEDIA FOR LISTENING Rizqadifa Shaden Rahayu Kuswardani Abstrak. *RETAIN (Research on English Language Teaching in Indonesia)*, *12*(1), 44–49. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/retain/article/view/58845

Susanti, D. A., Sultonurohmah, N., & Purwitasari, E. D. (2025). The Effectiveness of Using Canva Application as A Science Learning Media in Elementary Schools. *BASICA Journal of Arts and Science in Primary Education*, *4*(2), 89–100. https://doi.org/10.37680/basica.v4i2.6393

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, *5*(2), 3928–3936. https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074

Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, *6*(2), 247–257. https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.1025