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.v5i5.7322

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM KELAS XI MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA

Development of Islamic Cultural History Learning Media for Grade XI Using the Canva Application

Kartika Sari & Iin Baroroh Ma'arif
Universitas KH. Abdul Wahab Hasbullah
ks9153572@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 lack of student enthusiasm for learning at MA Al-Bairuny is attributed to a monotonous teaching process, in which teachers predominantly rely on the lecture method. This approach leads to boredom and disengagement, necessitating the integration of information technology-based innovations to enhance student involvement. This study aims to develop instructional videos using the *Canva* application to improve content comprehension and promote more effective learning. The research adopts a Research and Development (R&D) approach utilizing the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation), involving 30 eleventh-grade students. Data were collected through observation, interviews, documentation, and questionnaires. Media expert validation yielded a score of 74%, material expert validation 81%, and student responses 79.83%, indicating that the media is considered engaging. These findings confirm that *Canva*-based media is suitable for teaching *Sejarah Kebudayaan Islam* and can enhance students' motivation and interest in learning. The study implies that technology-based

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

instructional media can serve as an effective alternative to address low learning motivation in the classroom.

Keywords: Media Development; Innovative Learning; *Sejarah Kebudayaan Islam*; Canva; Learning Motivation

Abstrak: Kurangnya semangat belajar siswa di MA Al-Bairuny disebabkan oleh proses pembelajaran yang monoton, di mana guru masih dominan menggunakan metode ceramah. Kondisi tersebut menimbulkan rasa malas dan bosan sehingga diperlukan inovasi pembelajaran berbasis teknologi informasi untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Penelitian ini bertujuan mengembangkan *video pembelajaran* berbasis aplikasi *Canva* agar materi lebih mudah dipahami dan proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang melibatkan 30 siswa kelas XI. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Hasil validasi ahli media memperoleh skor 74%, validasi ahli materi 81%, dan respon siswa 79,83%, yang menunjukkan media tergolong menarik. Temuan ini menegaskan bahwa media berbasis *Canva* layak digunakan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam serta mampu meningkatkan semangat dan minat belajar siswa. Implikasinya, penggunaan media berbasis teknologi dapat menjadi alternatif efektif untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar di kelas.

Kata Kunci: Pengembangan Media; Pembelajaran Inovatif; Sejarah Kebudayaan Islam; *Canva*; Motivasi Belajar

PENDAHULUAN

Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik (As-Salafy et al., 2024). pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik (Ritonga et al., 2022). Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun (Habsy et al., 2024). Hal ini tentu berbeda dengan proses belajar yang diartikan sebagai cara bagaimana para pembelajaran itu memiliki dan mengakses isi pelajaran itu sendiri (Wahidin et al., 2024). Berangkat dari pengertian tersebut, maka dapat dipahami bahwa pembelajaran membutuhkan hubungan dialogis yang sungguh-sungguh antara pendidik/guru dan peserta didik, dimana penekanannya adalah pada proses pembelajaran oleh peserta didik, dan bukan pengajaran oleh guru. Konsep seperti ini membawa konsekuensi kepada fokus pembelajaran yang lebih ditekankan pada keaktifan peserta didik sehingga proses yang terjadi dapat menjelaskan

sejauh mana tujuan-tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat dicapai oleh peserta didik (Amiruddin et al., 2023). Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda. Pembelajaran adalah pemberdayaan potensi peserta didik menjadi kompetensi.

Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran merupakan suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri keberadaannya. Kehadiran media tidak hanya berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan pesan atau materi dari guru kepada siswa, tetapi juga menjadi sarana yang mampu menjembatani kesenjangan antara konsep abstrak dengan pemahaman konkret yang dimiliki peserta didik (Nurhidayah et al., 2023). Dengan adanya media, guru dapat menyajikan materi pelajaran secara lebih sistematis, menarik, dan interaktif sehingga siswa lebih mudah memahami isi pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi, minat, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, karena mereka tidak hanya mendengar penjelasan guru tetapi juga dapat melihat, mengamati, bahkan berinteraksi langsung dengan materi yang disampaikan. Pada akhirnya, penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan kualitas hasil belajar siswa sekaligus mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. (Adam et al., 2024). Materi pembelajaran yang mempunyai tingkat kesukaran tinggi tentu akan sukar dipahami oleh siswanya, apalagi oleh siswa yang kurang menyukai materi pembelajaran yang disampaikan (Amelia et al., 2025).

Berdasarkan observasi yang dilakukan di MA Al-Bairuny menunjukkan bahwa proses pengajaran terutama dalam pembelajaran mata pelajaran sejarah kebudayaan islam sering kali menggunakan metode ceramah yang panjang dan monoton sehingga dapat membuat siswa merasa bosan, ngantuk dan kurang tertarik, sehingga berdampak peserta didik kurang memperhatikan terhadap materi yang disampaikan. Keterbatasan praktik, mata pelajaran sejarah kebudayaan islam bukan hanya tentang teori saja, tetapi juga memerlukan contoh sikap dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, metode ceramah sulit memberikan ruang bagi siswa untuk memahami nilai-nilai yang terkandung dalam mata pelajaran sejarah kebudayaan islam dalam situasi nyata. Kurangnya pemanfaatan teknologi jika metode ceramah tidak dilengkapi dengan penggunaan media teknologi seperti slide presentasi, video, atau alat bantu visual lainnya, maka penyampaian materi bisa kurang menarik dan sulit dipahami.

Kegiatan pemberdayaan ini tidak dapat berhasil tanpa ada orang yang membantu yaitu, guru atau pendidik. Sebagai pengajar, sudah seyogyanya seorang guru pandai dalam mengelola sistem, pembelajaran, serta membagi peran yang tepat untuk para siswa (Lyu & Hu, 2025). Hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran menarik, tidak monoton dan tidak membosankan sehingga tidak menghambat terjadinya proses pembelajaran (Asrianti et al., 2021). Oleh karena itu peran media terhadap proses pembelajaran sangat penting karena akan menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, bervariasi, dan tidak membosankan.

Salah satu media pembelajaran adalah media berbasis aplikasi canva. Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis,spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi Canva (Rohmiasih et al., 2023). Canva sebagai media video pembelajaran kreatif, inovatif, dan kolaboratif dapat dilihat dari hasil literature review beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya (Soro et al., 2024). Pada Canva ini memanfaatkan mata pelajaran puisi yang ditulis oleh peserta didik dengan menuangkan langsung pemikiran, kreativitas, serta emosionalnya mereka dengan mengandalkan warna, suasana, gambar, serta simbol-simbol lainnya yang bisa dimanfaatkan melalui desain pada aplikasi Canva (Yuliana et al., 2023). Media berbasis canva dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar kearah yang lebih konkrit (Alpianor, 2025). Dengan pengembangan serta penjabaran yang hendak ditampilkan dalam pengembangan penelitian ini, diharapkan mampu memberi pelajaran yang positif bagaimana suatu aplikasi yang sudah banyak disediakan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi.

Penelitian dengan topik yang sama beberapa kali dilakukan, diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Maghfiroh dengan pengembangan media interaktif berbasis aplikasi Canva untuk keterampilan membaca permulaan peserta didik kelas I Sekolah Dasar (Maghfiroh & Hendratno, 2024). Penelitian yang dilakukan oleh Puspa dengan pengembangan E-modul berbantuan Heyzine pada materi kini aku menjadi lebih tertib (Puspa et al., 2024). Penelitian yang dilakukan Desviana dengan pengembangan E-book berbasis Heyzine Flipbook Wasibasul tentang sifat wajib bagi Rasul pada pembelajaran PAI kelas 2 SD (Desviana, 2025). 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 paparan di atas, maka peneliti berinovasi untuk mengembangkan bahan ajar menjadi lebih menarik dan praktis dengan menggunakan aplikasi canva sebagai media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran yang ada di sekolah MA Al-Bairuny. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis audiovisual mengenai materi sejarah kebudayaan islam dengan memanfaatkan aplikasi Canva. Sehingga hasil penelitian ini dapat menunjukkan apakah ada perbedaan semangat siswa antara pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan dengan pembelajaran konvensional.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Menurut Prof. Dr. Sugiyono menyatakan bahwa penelitian ini mengacu pada metode penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan atau menyempurnakan produk, baik itu produk baru atau yang sudah ada. Fokus utama penelitian R&D adalah menciptakan produk yang efektif dan dapat dipertanggungjawabkan.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model ADDIE dikembangkan oleh dua tokoh utama, yaitu Reiser dan Molenda. Keduanya punya cara berbeda dalam menjelaskan model ini. Reiser menggunakan kata kerja seperti analyze (menganalisis), design (mendesain), development (mengembangkan), implementation (menerapkan), dan evaluation (mengevaluasi). Sedangkan Molenda menggunakan bentuk kata benda: analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Model ini dipilih karena memiliki langkah-langkah yang jelas, berurutan, dan saling berkaitan, sehingga hasilnya bisa lebih efektif dan efisien. Kelima tahap ADDIE harus dilakukan secara sistematis, tidak boleh lompat-lompat, dan mudah digunakan karena model ini sederhana dan terstruktur (Hidayat & Nizar, 2021).

Penelitian ini dilakukan di kelas XI pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA Al Bairuny. Penelitian dilakukan pada tanggal 08 Mei 2025 hingga 26 Mei 2025. Subjek penelitian ini difokuskan pada kelas XI sebanyak 30 siswa yang sebelumnya belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis canva. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan angket. Teknik analisis data dilakukan untuk mengetahui hasil dari uji coba yang telah dilakukan. Hasil dari angket respon siswa dianalisis menggunakan deskriptif kuantitatif dengan persentase hasil angket. Kemudian dideskripsikan atau ditarik

kesimpulan. Hasil akhir teknik analisis data yang digunakan berupa skala likert sebagai berikut:

Tabel 1 Skor Penilaian Validator

Data Kuantitatif	Nilai
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

$$\frac{Skor\ yang\ di\ dapat\ responden}{Skor\ maksimal}\ x\ 100$$

Untuk menghitung rata-rata validasi dengan rumus sebagai berikut:

$$V = \frac{R1 + R2}{N}\ x\ 100$$

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 Validasi

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

Untuk menghitung skala kelayakan kebutuhan siswa sebagai berikut:

Tabel 3 Skala Kelayakan Kebutuhan Siswa

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

Untuk menghitung skala respon siswa sebagai berikut:

Tabel 4 Skala Kelayakan Respon Siswa

Persentase Skor (%)	Kategori Kebutuhan
75% ≤ R < 100%	Sangat Positif
50% ≤ R < 75%	Positif
25% ≤ R < 50%	Kurang Positif
0% ≤ R < 25%	Negatif

HASIL

Tahap analisis, peneliti melakukan analisis di MA Al-Bairuny di kelas XI sebanyak 30 siswa. Instrumen yang digunakan peneliti berupa wawancara dan kuesioner. Analisis di dapat dari angket kepada siswa dengan skala likert dan wawancara kepada Aris Nur Fatoni, S.Pd. dan Miftahul Jannah, S.Pd. selaku guru mata pelajaran sejarah kebudayaan islam. Berdasarkan hasil analisis yang diterima peneliti, hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa guru belum pernah menggunakan metode yang inovatif kepada peserta didik dengan cara menggunakan media proyektor yang berbasis audio video. Hal ini tentunya dapat berdampak pada siswa, karena siswa cenderung menjadi kurang fokus, mudah bosan, dan menunjukkan minat belajar yang kurang selama proses pembelajaran berlangsung. Peneliti sebisa mungkin membuat media pembelajaran yang bersifat interaktif agar peserta didik dapat memahami pembelajaran dengan lebih mudah dan bersifat menyenangkan.

Tahap desain, peneliti melakukan proses perencanaan desain awal yang sebelumnya telah di validasi oleh ahli media dan ahli materi. Produk media yang sudah lolos divalidasi dari segi materi dan media selanjutnya diuji cobakan. Peneliti mulai mengembangkan inovasi belajar menyenangkan dengan menggunakan aplikasi. Peneliti mengidentifikasi cara mengajar guru di MA Al-Bairuny dan setelah mengetahui lalu peneliti mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva. Menggunakan langkah ini

memungkinkan siswa dapat mengakses aplikasi melalui perangkat masing-masing dengan spesifikasi sebagai berikut:

No	Tampilan	*Audio*	Keterangan
1		*Uplifting Background Indie Acousting*	Tampilan judul dari materi Daulah Usmani
2		*Uplifting Background Indie Acousting*	Tampilan isi Kompetensi Dasar pada Sub Bab Materi
3		*Voice Judul*	Tampilan judul dari Materi Lahirnya Daulah Usmani
4		*Voice Judul*	Tampilan judul dari Materi Strategi dan Kebijakan Pemerintahan Daulah Usmani
5		*Voice Judul*	Tampilan judul dari Materi Kemajuan Peradaban Islam Masa Daulah Usmani
6		*Voice Judul*	Tampilan judul dari Materi Kemunduran Peradaban Islam Daulah Usmani

No	Tampilan	*Audio*	Keterangan
7		*Voice Judul*	Tampilan judul dari Materi Peninggalan Pada Masa Daulah Usmani
8		*Voice Judul*	Tampilan isi latihan soal

Tahap pengembangan (Development), peneliti melakukan validasi media dan validasi materi yang dilakukan oleh validator. Tujuan dari tahap pengembangan ini yakni untuk menghasilkan produk akhir yang sudah dilakukan revisi berdasarkan masukan para ahli dan data hasil uji coba yang kemudian baru akan di diterapkan atau implementasikan pada peserta didik. Pada uji ahli media ini akan menilai desain atau rancangan media yang telah dibuat. Ahli media yang memvalidasi produk media ini adalah Ulfa Wulan Agustina, M.Pd., beliau merupakan Dosen mata kuliah pengembangan media pembelajaran di Universitas KH. A. Wahab Hasbullah. Serta Muchlisoh Jauhariyati S.T., selaku guru TIK di MA Al-Bairuny. Adapun aspek yang dinilai oleh ahli media antara lain relevansi, kualitas, efisiensi, tampilan, dan pemograman. Sedangkan ahli materi yang memvalidasi media pembelajaran ini adalah Aris Nur Fatoni, S.Pd. dan Miftahul Jannah, S.Pd. Beliau merupakan guru sejarah kebudayaan islam di sekolah MA Al Bairuny. Aspek yang dinilai oleh ahli materi antara lain relevansi, penyajian, dan bahasa. Berikut hasil validasi ahli media dan validasi ahli materi sebagai berikut:

1. Data Hasil Validasi Ahli Materi

Tabel 5 Nilai Kevalidan Dari Validator Materi

No	**Aspek Yang Dinilai**	**V1**	**V2**
1	**Kesesuaian Isi**		
	1. Materi pembelajaran sesuai dengan Kompetensi Dasar	4	5
	2. Materi pembelajaran sesuai dengan Indikator	4	5

	3. Materi pembelajaran sesuai dengan Tujuan Pembelajaran	4	4
	4. Materi pembelajaran sesuai dengan Konteks Kebutuhan Siswa	4	3
2	**Materi**		
	5. Materi dalam media pembelajaran jelas dan mudah dipahami	5	4
	6. Materi tersusun secara runtut dan sistematis	5	4
3	**Pengembangan dan Interaksi**		
	7. Bahasa dalam media pembelajaran mudah dipahami	4	4
	8. Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah EYD	4	4
	9. Media pembelajaran mendorong untuk berinteraksi	4	3
	10. Istilah yang digunakan tepat dan jelas	3	4
TOTAL		**41**	**40**

$$\frac{Skor\ yang\ di\ dapat\ responden}{Skor\ maksimal}\ x\ 100$$

$$V1 = \frac{41}{50} x\ 100 = 82\%$$

$$V2 = \frac{40}{50} x\ 100 = 80\%$$

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

$$V = \frac{R1 + R2}{2} x\ 100$$

$$V = \frac{82\% + 80\%}{2} x\ 100$$

$$V = \frac{162}{2} x\ 100 = 81\%$$

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, diperoleh persentase kelayakan sebesar 81%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Meskipun hasil validasi yang dilakukan ahli materi mendapat kategori sangat layak, namun media yang dibuat tetap mendapat saran atau masukan agar media yang dibuat menjadi lebih baik dan siap untuk di uji cobakan pada peserta didik.

2. Data Hasil Validasi Ahli Media

Tabel 6 Nilai Kevalidan Dari Validator Media

No	Aspek Yang Dinilai	V1	V2
1	**Desain/Tampilan Produk**		
	1. Tampilan warna media pembelajaran terlihat menarik	5	3
	2. Kesesuaian ukuran teks mudah dibaca	5	3
	3. Gambar yang digunakan mendukung isi materi	4	3
	4. Video yang digunakan menarik dan sesuai materi	4	3
	5. Suara dalam media terdengar jelas	3	2
	6. Tampilan cover awal media pembelajaran sesuai dengan isi materi yang dibahas	4	4
	7. Desain media menarik	4	3
2	**Penyajian**		
	8. Media mudah dibawa kemanapun	5	3
	9. Media mudah digunakan kapanpun	5	3
	10. Media mudah untuk dioperasikan	5	4
	11. Media dapat digunakan berulang kembali	5	4
	12. Kreativitas dan Inovasi media pembelajaran	4	3
3	**Pengembangan dan Interaksi**		
	13. Media dapat membuat siswa lebih semangat untuk belajar	4	3
	14. Media membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran	4	3
	15. Siswa lebih mudah memahami isi materi setelah menggunakan media	4	3
Jumlah Skor		**65**	**47**

$$\frac{Skor\ yang\ di\ dapat\ responden}{Skor\ maksimal} x\ 100$$

$$V1 = \frac{65}{75} x\ 100 = 86\%$$

$$V2 = \frac{47}{75} x\ 100 = 62\%$$

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

$$V = \frac{R1 + R2}{2} x\ 100$$

$$V = \frac{86\% + 62\%}{2} x\ 100$$

$$V = \frac{148}{2} x\ 100 = 74\%$$

Berdasarkan hasil validasi yang sudah dilakukan oleh ahli media dapat diketahui bahwa hasil validasi pada media interaktif yang dibuat mendapatkan nilai rata-rata presentasi kelayakannya sebesar 74%. Oleh karena itu media interaktif yang dibuat dikategorikan layak.. Meskipun pada penilaian ahli materi mendapatkan nilai dengan kategori sangat sesuai, namun media ini tetap mendapat saran atau masukan dari ahli materi agar media yang dibuat ini menjadi lebih bagus dan siap untuk diujicobakan pada peserta didik.

PEMBAHASAN

1. Uji Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva

Berdasarkan hasil temuan penelitian yang telah dipaparkan diatas, dapat diketahui bahwa media pembelajaran yang dikembangkan termasuk kategori "layak" berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi dengan perolehan skor 74% dari hasil validasi ahli media yang menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid berdasarkan aspek tampilan, kelayakan, dan kemudahan penggunaan media sehingga penggunaan media pembelajaran ini layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Kemudian hasil validasi dari ahli materi memperoleh skor sebesar 81% yang menunjukkan bahwa materi yang disusun telah memenuhi unsur format, isi materi, bahasa, dan evaluasi sehingga media pembelajaran dapat digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan perolehan skor tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sejarah kebudayaan islam menggunakan aplikasi canva sangat layak diujicobakan dan siap digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran sejarah kebudayaan islam kelas XI IPS 1 MA Al-Bairuny.

2. Implementasi Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva

Produk yang telah dikembangkan dan telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi sebelumnya dengan kategori sangat layak kemudian diimplementasikan dalam pembelajaran pada mata Pelajaran sejarah kebudayaan islam. Untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan menarik dan layak dalam kegiatan pembelajaran maka diperoleh melalui

angket respon siswa. Berdasarkan hasil angket respon siswa memperoleh skor sebesar 79,83% yang menunjukkan bahwa media yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat menarik untuk digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan observasi selama proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti menunjukkan bahwa siswa sangat antusias dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut mendukung skor perolehan hasil angket siswa dengan kategori sangat menarik yang diperoleh melalui angket respon siswa.

Secara umum, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi canva efektif dan efisien digunakan dalam meningkatkan semangat belajar siswa. Hal ini senada dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Rahayu et al., 2024) menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memuat konten interaktif berupa materi ajar, gambar, audio, video animasi, serta kuis, yang membuat pembelajaran lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh (Umilatifah & Faridi, 2024) menunjukkan bahwa media Canva layak digunakan tanpa revisi dan efektif dalam mendukung pembelajaran interaktif. Selain meningkatkan motivasi, konsentrasi, dan keterlibatan siswa, media ini juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan generasi digital.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Mahyudin, 2023) menunjukkan bahwa media Canva mampu menyajikan desain menarik, meningkatkan kreativitas guru dan siswa, serta praktis digunakan melalui laptop maupun smartphone. Namun, keterbatasannya adalah ketergantungan pada jaringan internet yang stabil dan beberapa fitur premium yang berbayar. Secara keseluruhan, media Canva dinilai efektif, cepat, dan tepat untuk mendukung pembelajaran PAI dan BP di Sekolah Dasar.

Penelitian yang dilakukan di MA Al-Bairuny tidak selalu berjalan mulus. Keterbatasan dalam penelitian ini adalah proses pengembangan, implementasi, dan evaluasi media pembelajaran dilakukan dalam jangka waktu yang relatif singkat. Hal ini belum mencerminkan efektivitas media secara optimal dalam jangka panjang. Selain itu, tidak semua siswa memiliki kemampuan atau akses yang sama terhadap penggunaan teknologi, termasuk dalam mengakses media pembelajaran aplikasi canva. Hal ini dapat mempengaruhi hasil belajar secara individual.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di MA Al-Bairuny tentang pengembangan media pembelajaran sejarah kebudayaan islam menggunakan aplikasi canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran aplikasi canva yang dapat digunakan dalam pembelajaran pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam kelas XI IPS 1 di MA Al-Bairuny. Media tersebut dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan pada madrasah yang diteliti, tentang butuhnya media pembelajaran yang menarik dan simpel sehingga meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam.

Media pembelajaran menggunakan aplikasi canva telah melalui uji coba validasi oleh ahli materi dengan skor sebesar 81% dan ahli media dengan skor 74% dengan kategori "layak". Setelah melalui proses validasi maka media diimplementasikan dalam pembelajaran mata pelajaran sejarah kebudayaan islam kelas XI di MA Al-Bairuny. Untuk mengetahui sejauh mana respon siswa, maka peneliti membagikan angket respon siswa dengan perolehan skor sebesar 79,83% dengan kategori "layak" sehingga dapat dipahami bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi canva dapat digunakan dalam pembelajaran pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam kelas XI IPS 1 di MA Al-Bairuny berdasarkan pada hasil angket respon siswa.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi canva sangat menarik dan dapat digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran sejarah kebudayaan islam dikelas XI IPS 1. Maka rekomendasi yang dapat diberikan untuk peneliti selanjutnya adalah melakukan studi pada kompetensi guru untuk mengembangkan dan mengimplementasikan media berbasis teknologi seperti penggunaan canva dalam pembelajaran mata pelajaran sejarah kebudayaan islam..

DAFTAR PUSTAKA

Adam, H., Tidore, M., & Indonesia, M. U. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu di MTsN 3 Tidore. *Juanga : Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, *10*(2), 205–218. https://doi.org/10.59115/juanga.v9i0

Alpianor, J. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Canva Pada Mata Pelajaran Al- Qur ' an Hadist Kelas Ix. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam*, *2*(2), 98–105. https://journal.staittd.ac.id/index.php/at/article/view/280

Amelia, Nasution, C. P., Dalimunthe, N. A., Putri, S. M., & Yuni, R. (2025). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL TERHADAP PEMAHAMAN MATERI SISWA MAN 2 MODEL MEDAN. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, *2*(3), 333–342. https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jmia.v2i3.4788

Amiruddin, Baharuddin, F. R., Takbir, & Setialaksana, W. (2023). May student-centered principles affect active learning and its counterpart? An empirical study of Indonesian curriculum implementation. *SAGE Open*, *13*(4), 1–16. https://doi.org/10.1177/21582440231214375

As-Salafy, S. N., Hidayat, S., & Nulhakim, L. (2024). Inovasi Pengembangan Media Pembelajaran Keagamaan melalui Canva bagi Siswi SMA Islam Terpadu. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *6*(6), 6497–6506. https://edukatif.org/edukatif/article/download/7724/pdf

Asrianti, W., Sobari, T., & Isnaini, H. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VIII-A SMPN 10 Cibinong. *Parole Jurnal Pendididkan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, *4*(2017), 223–228. https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/parole/article/view/7056/pdf

Desviana, S. (2025). Pengembangan E-book Berbasis Heyzine Flipbook " WASIBASUL " tentang Sifat Wajib Bagi Rasul Pada Pembelajaran PAI Kelas 2 SD. *Kaisa: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, *5*(1), 13–27. https://ejournal.kampusmelayu.ac.id/index.php/kaisa/article/download/1050/664/3918

Habsy, B. A., Rahayu, A. T. P., Zahra, N. I., & Maghfiroh, S. N. L. (2024). Hakikat Manusia dan Keterkaitannya dengan Pendidikan Serta Konsep Pendidikan Sepanjang Hayat Life Long Education. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia (JPPI)*, *2*(1), 326–342. https://doi.org/10.62017/jppi.v2i1.2663

Lyu, L., & Hu, J. (2025). Teacher Support for Students' Reading Performance: The Mediating Role of Emotional and Cognitive Engagement. *SAGE Open*, *15*(2), 1–14. https://doi.org/10.1177/21582440251338334

Maghfiroh, R., & Hendratno. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI CANVA UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN PESERTA DIDIK KELAS I SEKOLAH DASAR. *Jpgsd*, *12*(7), 1190–1199. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/download/61287/46951/138051

Mahyudin, A. (2023). Journal of Instructional and Development Researches Pengembangan Media Pembelajaran Canva Mata Pelajaran PAI & BP Fase C-Sekolah Dasar. *JIDeR*, *3*(4), 169–177. https://doi.org/https://doi.org/10.53621/jider.v3i4.255

Nurhidayah, C., Andriyanto, Amrullah, & Wanto, D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama (Pai) Di Min 1 Rejang Lebong. *Jurnal Media Akademik (Jma)*, *1*(1), 196–212. https://jurnal.mediaakademik.com/index.php/jma/article/download/16/16

Puspa, A. tiara, Sukmanasa, E., & Indriani, R. sri. (2024). Pengembangan e-modul berbantuan heyzine pada materi kini aku menjadi lebih tertib. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, *10*(September), 375–385. https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i03.3718

Rahayu, P., Qaulan Syakilah, H., & Nur Aliyah, R. (2024). Pengembangan Media

Pembelajaran Berbasis Canva Pada Pembelajaran PAI Kelas V Di SDN 24 Temmalebba. *Indonesian Journal of Islamic Educational Review*, *1*(3), 216–224. https://ssed.or.id/journal/ijier

Ritonga, A. P., Andini, N. P., & Iklmah, L. (2022). Pengembangan Bahan Ajaran Media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, *1*(3), 343–348. https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2612

Rohmiasih, C., Rohmiati, C., & Sartika, S. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Canva Sebagai Upaya Mewujudkan Transformasi Pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional*, *1*(1), 69–73. https://jurnal.fkip.unismuh.ac.id/index.php/prosidingunimbone/article/download/1457/412/5393

Soro, S. H., Sariningsih, A., & Nur Octavianti, L. (2024). Implementasi Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas VI SDN Kapuk 03 Pagi. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, *5*(1), 2219–2224. https://jurnaledukasia.org

Umilatifah, A., & Faridi. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Canva Mata Pelajaran PAI & BP Fase D – Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, *2*(5), 91–104. https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i5.530

Wahidin, W., Sutianah, C., Nana, N., & Ali, M. (2024). Student-centered learning strategies to enhance learning experience, academic self-reliance, and work mindset in the era of educational industry and society 5.0. *Educational Administration: Theory And Practice*, *30*(3), 885–891. https://doi.org/10.53555/kuey.v30i3.1391

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