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.v5i5.7293

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI MA AL-BAIRUNY

Development of Canva-Based Interactive Learning Media to Improve Student Learning Outcomes at MA Al-Bairuny

Devi Eka Putri Rahmadyani & Iin Baroroh Ma'arif
Universitas KH. Abdul Wahab Hasbullah
deviptr028@gmail.com; iinmaarif@unwaha.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Jul 20, 2025	Aug 14, 2025	Aug 26, 2025	Aug 31, 2025

Abstract

The low learning interest of students at MA Al-Bairuny is primarily caused by monotonous teaching processes and the dominance of lecture-based methods that limit active student participation. In this context, information technology-based learning media is urgently needed to enhance engagement and motivation. This study aims to develop and assess the feasibility of Canva-based interactive learning media to improve student learning outcomes. The research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, encompassing the stages of Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects were 27 tenth-grade students. Data were collected through observation, interviews, documentation, and questionnaires. Validation results indicated a feasibility level of 88% from media experts and 82% from content experts. Student response questionnaires yielded a score of 92.5%, showing that the developed media was highly engaging. The study concludes that Canva-based interactive learning media is highly feasible and effective for fostering student enthusiasm and interest in learning. The findings imply that technology-based media can serve as a relevant

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

alternative solution to low learning interest while supporting the creation of a more participatory and enjoyable learning process.

Keywords: Development; Learning Media; Interactive; Canva; Learning Interest

Abstrak: Permasalahan rendahnya minat belajar siswa di MA Al-Bairuny disebabkan oleh proses pembelajaran yang monoton dan dominasi metode ceramah yang kurang melibatkan partisipasi aktif siswa. Dalam konteks ini, media pembelajaran berbasis teknologi informasi menjadi kebutuhan mendesak untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva guna meningkatkan hasil belajar siswa. Metode yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE, yang mencakup tahapan *Analyze, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*. Subjek penelitian berjumlah 27 siswa kelas X. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Hasil validasi oleh ahli media menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 88%, sedangkan validasi ahli materi mencapai 82%. Angket respon siswa menunjukkan skor 92,5%, mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan sangat menarik. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva sangat layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan semangat dan minat belajar siswa. Implikasinya, media berbasis teknologi dapat menjadi solusi alternatif yang relevan dalam mengatasi rendahnya minat belajar, serta mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih partisipatif dan menyenangkan.

Kata Kunci: Pengembangan; Media Pembelajaran; Interaktif; Canva; Minat 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 (Budiman & Nurbani, 2019). Perkembangan ilmu pengetahuan sangat mempengaruhi pada kehidupan sehari-hari, salah satunya pendidikan. Karena setiap individu dituntut untuk harus memiliki pendidikan yang mencakup intelektual yang tinggi serta memiliki keterampilan (Suyono, 2024). Semakin lama pendidikan akan mengalami perubahan yang sangat pesat, karena sudah banyak kita temui pembaharuan-pembaharuan dibidang teknologi yang sangat berperan penting untuk menunjang dan meningkatkan kualitas pembelajaran (Jusman & Usman, 2025). Hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran menarik, tidak monoton dan tidak membosankan sehingga tidak menghambat terjadinya proses pembelajaran. Oleh karena itu peran media terhadap proses pembelajaran sangat penting karena akan menjadikan

proses pembelajaran menjadi lebih menarik, bervariasi, dan tidak membosankan (Lestari et al., 2022).

Media pembelajaran interaktif dapat dipahami sebagai suatu perangkat lunak yang tersusun dari penggabungan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, animasi, video, dan audio yang disajikan secara interaktif untuk tujuan pengajaran (Tambunan & Siagian, 2021). Setiap media pembelajaran merupakan suatu sarana yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Didalamnya terkandung informasi yang mungkin didapatkan dari internet, buku, film, televisi, dan sebagainya yang dapat dikomunikasikan kepada orang lain/pelajar (Astuti et al., 2024). Dengan memanfaatkan media pembelajaran, peserta didik tidak sekadar mendengarkan penjelasan dari pendidik, namun siswa juga akan melakukan pengamatan, mempresentasikan, dan kegiatan lainnya, sehingga peserta didik semakin antusias dalam kegiatan belajar mengajar (Rosanaya & Fitrayati, 2021).

Berdasarkan observasi yang dilakukan di MA Al-Bairuny menunjukkan bahwa proses pengajaran terutama dalam pembelajaran mata pelajaran fiqih 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 fiqih bukan hanya tentang teori saja, tetapi juga memerlukan penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, metode ceramah sulit memberikan ruang bagi siswa untuk mempraktikkan nilai-nilai yang terkandung dalam mata pelajaran fiqih 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.

Kemampuan mengelola pembelajaran penting dimiliki oleh guru, terutama pada saat berlangsung di kelas. Guru dituntut harus dapat mempertahankan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan (Andhika et al., 2024). Inilah yang seringkali diabaikan oleh sebagian guru. Jika situasi ini berlangsung dalam waktu yang lama tentu berdampak pada kondisi psikologis siswa, yaitu pembelajaran terkesan membosankan. Salah satu upaya guru dalam menciptakan pembelajaran yang efektif adalah dengan menerapkan berbagai macam media pembelajaran (Nurmaya G et al., 2023).

Salah satu media pembelajaran adalah media berbasis aplikasi canva. Canva adalah aplikasi desain online yang dapat digunakan di Android dan laptop untuk membuat berbagai

jenis desain, termasuk presentasi PowerPoint, pamflet, brosur, dan undangan, serta meningkatkan kreativitas siswa (Haris et al., 2024). Media ini merupakan media yang dapat dilihat dengan panca indra untuk menyampaikan suatu materi dengan menggunakan suatu alat elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audiovisual (Pramesti et al., 2022). Media berbasis canva dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar kearah yang lebih konkrit. Pengajaran dengan menggunakan media tidak hanya sekedar menggunakan kata-kata (simbol verbal), sehingga diharapkan diperolehnya hasil pengalaman belajar yang lebih berarti bagi peserta didik (Restu Kurnia & Titin Sunaryati, 2023).

Penelitian dengan topik yang sama beberapa kali dilakukan, diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Ginting & Siregar dengan pengembangan media interaktif berbasis canva untuk meningkatkan minat belajar siswa (Ginting & Siregar, 2025). Penelitian yang dilakukan oleh Alyusfitri, Ambiyar, Aziz, dan Amdia dengan media pembelajaran matematika berbasis adobe flash pada kelas V SD (Alyusfitri et al., 2020). Penelitian yang dilakukan Fina Fitriana dengan pengembangan media pembelajaran berbasis android untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Fina Fitriya & Faizah, 2021). 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.

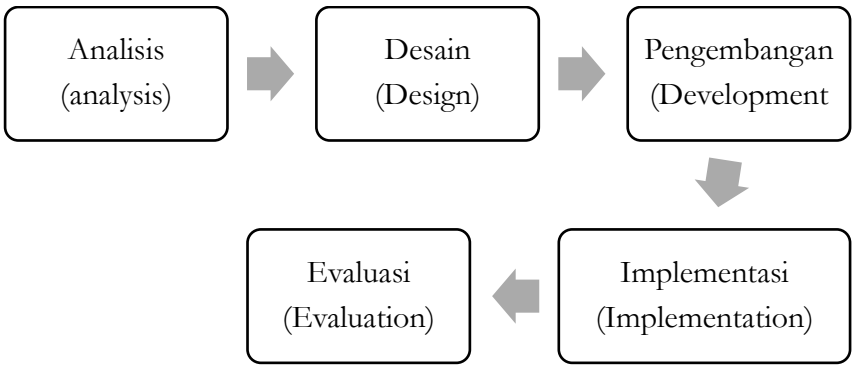
Berdasarkan paparan di atas, maka peneliti berinovasi untuk mengembangkan bahan ajar menjadi lebih menarik dengan menggunakan aplikasi canva sebagai media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran yang ada di sekolah MA Al-Bairuny. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kelayakan media untuk meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa yang dikembangkan oleh peneliti. 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). Metode penelitian Research and Development (R&D) adalah cara untuk membuat produk tertentu dan menguji seberapa efektif produk tersebut. Metode penelitian dan pengembangan R&D yang dimaksudkan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi serta menguji validitas produk yang telah dibuat (Saputra et al., 2022).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh dua pakar yang berpengaruh, yakni Reiser dan Molenda. ADDIE merupakan akronim untuk Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation. ADDIE merupakan desain instruksional berpusat pada pembelajaran individu, memiliki fase langsung dan jangka panjang, sistematis, dan menggunakan pendekatan sistem tentang pengetahuan dan pembelajaran manusia (Anafi et al., 2021). Model pembelajaran ADDIE berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif antara siswa dengan guru dan lingkungan (Sintiya et al., 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 X pada mata pelajaran Fiqih di MA Al Bairuny. Penelitian dilakukan pada tanggal 09 Februari 2025 hingga 27 Februari 2025. Subjek penelitian ini difokuskan pada kelas X sebanyak 27 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 Skala Likert

Nilai	Skor
Kurang	1
Cukup	2
Baik	3
Sangat Baik	4

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

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

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

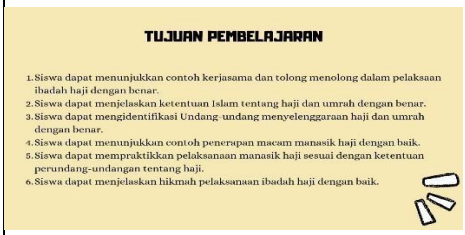
Tahap analisis, peneliti melakukan analisis di MA Al-Bairuny di kelas X sebanyak 27 siswa. Instrumen yang digunakan peneliti berupa wawancara dan kuesioner. Analisis di dapat dari angket kepada siswa dengan skala likert dan wawancara kepada salah satu guru di bidang mata pelajaran fiqih. Berdasarkan 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.

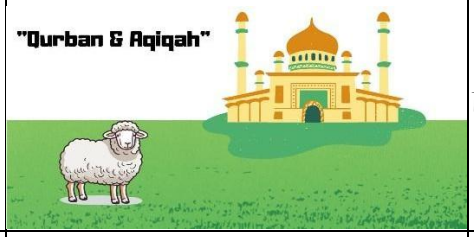
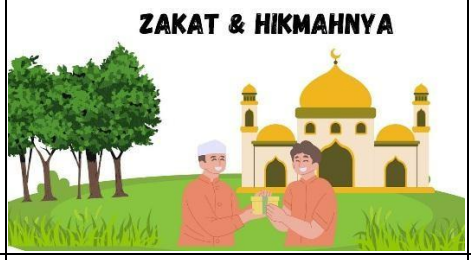
Tahap desain, peneliti melakukan proses perencanaan desain awal yang sebelumnya telah di validasi oleh ahli media dan ahli materi. Produk media yang sudah lolos divalidasi dari segi materi dan media selanjutnya diuji cobakan. Peneliti mulai mengembangkan inovasi belajar menyenangkan dengan menggunakan 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:

Gambar 1 Menu Media

Pada gambar 1 menunjukkan penyajian materi yang meliputi menentukan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), Tujuan Pembelajaran (TP), materi dan soal.

Setelah menu media, tahap selanjutnya klik pada salah satu menu penyajian data akan muncul tampilan sebagai berikut:

No	Tampilan	*Audio*	Keterangan
1		*Audio Coffee*	Tampilan isi Kompetensi Inti pada sub bab materi
2		*Audio Coffee*	Tampilan isi Kompetensi Dasar pada sub bab materi
3		*Audio Coffee*	Tampilan isi Kompetensi Inti pada sub bab materi
4		*Voice Judul*	Tampilan judul dari materi Haji dan Umroh

No	Tampilan	*Audio*	Keterangan
5		*Voice Judul*	Tampilan judul dari materi Qurban dan Aqiqah
6		*Voice Judul*	Tampilan judul dari materi Zakat
7		*Voice Judul*	Tampilan judul dari materi Pengurusan Jenazah
8		*Voice Judul*	Tampilan judul dari materi konsep fiqih dan ibadah dalam Islam.
9		*Happy Fantasy Music*	Tampilan judul 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 pemrograman. Sedangkan ahli materi yang memvalidasi media interaktif ini adalah Miftahul Jannah, S.Pd dan Robiatul Al Adawiyah, S.Pd Beliau merupakan guru fiqih 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 Media

Tabel 5 Nilai Kevalidan Dari Validator Media Pembelajaran

No	Aspek Yang Dinilai	V1	V2
1	**Desain/Tampilan Produk**		
	1. Tampilan warna media pembelajaran terlihat menarik	4	3
	2. Kesesuaian ukuran teks dengan ukuran media	3	3
	3. Gambar yang digunakan menarik	3	3
	4. Video yang digunakan menarik	4	3
	5. Suara dalam media terdengar jelas	3	4
	6. Tampilan cover media pembelajaran sesuai dengan materi yang dibahas	3	4
	7. Desain menarik	4	4
2	**Penyajian**		
	8. Media mudah dibawa kemanapun	3	3
	9. Media mudah digunakan	4	3
	10. Media mudah untuk dioperasikan	4	3
	11. Media dapat digunakan kembali atau dapat diulang kembali	4	3
	12. Kreativitas dan inovasi media pembelajaran	3	4
3	**Pengembangan dan Interaksi**		
	13. Media dapat membuat siswa lebih semangat belajar	4	3
	14. Media berfungsi sebagai alat pembelajaran	4	4
	15. Media mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi fiqih	4	4
Jumlah Skor		54	51

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

$$V1 = \frac{54}{60}\ x\ 100 = 90\%$$

$$V2 = \frac{51}{60}\ x\ 100 = 85\%$$

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

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

$$V = \frac{90\% + 85\%}{2} x\ 100 = 88\%$$

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media, diperoleh persentase kelayakan sebesar 88%. 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 Materi

Tabel 6 Nilai Kevalidan Dari Validator Media Pembelajaran

No	Aspek Yang Dinilai	V1	V2
1	**Kesesuaian Isi**		
	1. Materi sesuai dengan Kompetensi Dasar	4	3
	2. Materi sesuai dengan Indikator	4	3
	3. Materi sesuai dengan Tujuan Pembelajaran	4	3
	4. Soal sesuai dengan konteks materi pembelajaran	4	3
2	**Materi**		
	5. Materi dalam media pembelajaran mudah di pahami	3	3
	6. Materi pembelajaran sangat jelas dan benar	4	3
	7. Materi dan pembahasan terurut dan sistematis	3	3
3	**Pengembangan dan Interaksi**		
	8. Bahasa mudah di pahami	3	3
	9. Bahasa sesuai dengan EYD	4	3
	10. Bahasa yang digunakan dapat menjelaskan materi yang disampaikan	3	4
	11. Ketetapan penggunaan istilah atau pernyataan	3	3
	12. Penggunaan bahasa mendukung kemudahan memahami alur materi	3	3
TOTAL		**42**	**37**

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

$$V1 = \frac{42}{48} x\ 100 = 88\%$$

$$V2 = \frac{37}{48} x\ 100 = 77\%$$

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

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

$$V = \frac{88\% + 77\%}{2} x\ 100$$

$$V = \frac{165}{2} x\ 100 = 82\%$$

Berdasarkan hasil validasi yang sudah dilakukan oleh ahli materi dapat diketahui bahwa hasil validasi pada media interaktif yang dibuat mendapatkan nilai rata-rata presentasi kelayakannya sebesar 82%. Oleh karena itu media interaktif yang dibuat dikategorikan sangat sesuai. 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 leih bagus dan siap untuk diujicobakan pada peserta didik.

PEMBAHASAN

1. Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X MA Al-Bairuny

Berdasarkan hasil temuan penelitian yang telah dipaparkan diatas, dapat diketahui bahwa media pembelajaran yang dikembangkan termasuk kategori sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi dengan perolehan skor 88% dari hasil validasi ahli media yang menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memehuhi kriteria valid berdasarkan aspek tampilan, kelayakan, dan kemudahan penggunaan media sehingga penggunaan media pembelajaran ini sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Kemudian hasil validasi dari ahli materi memperoleh skor sebesar 82% 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 interaktif berbasis canva sangat layak diujicobakan dan siap digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran fiqih kelas X IPS 1 MA Al-Bairuny.

2. Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X MA Al-Bairuny

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 fiqih. 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 92,5% 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 interaktif berbasis canva efektif dan efisien digunakan dalam meningkatkan semangat belajar siswa. Hal ini senada dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Ryantina et al., 2025) yang mengembangkan media yang serupa dengan menggunakan canva pada siswa tema 2 subtema 1 kelas V di SDN 14 Mataram. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media tersebut memperoleh skor dari hasil pre-tes dan post-tes memperoleh hasi data 9,00 sehingga dapat dikatakan sangat efektif.

Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh (Lestyorini & Noviyanto, 2019) menunjukkan bahwa penelitian media pembelajaran matematika berbasis adobe flash pada kelas V SD, terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa dilihat dari hasil dari tanggapan siswa terhadap media matematika berbasis adobe flash didapatkan skor secara keseluruhan sebanyak 1083 dengan persentase sebesar 90,5% termasuk dalam kriteria "Sangat Layak".

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Fina Fitriya & Faizah, 2021) memberikan sorotan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis android terbukti secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dilihat dari hasil sebelum menggunakan media

pembelajaran berbasis android mendapat nilai rata-rata 59,53. Hasil sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis android mendapatkan rata-rata 88,80.

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 mungkin 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 berbasis Canva. Hal ini dapat memengaruhi hasil belajar secara individual.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di MA Al-Bairuny tentang pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis canva yang dapat digunakan dalam pembelajaran pada mata pelajaran fiqih kelas X 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 fiqih.

Media pembelajaran interaktif berbasis canva telah melalui uji coba validasi oleh ahli media dengan skor sebesar 88% dan ahli materi dengan skor 82% dengan kategori sangat layak. Setelah melalui proses validasi maka media diimplementasikan dalam pembelajaran mata pelajaran fiqih kelas X di MA Al-Bairuny. Untuk mengetahui sejauh mana respon siswa, maka peneliti membagikan angket respon siswa dengan perolehan skor sebesar 92,5% dengan kategori sangat layak sehingga dapat dipahami bahwa media pembelajaran interaktif berbasis canva dapat digunakan dalam pembelajaran pada mata pelajaran fiqih kelas X IPS 1 di MA Al-Bairuny berdasarkan pada hasil angket respon siswa.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis canva sangat menarik dan dapat digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran fiqih dikelas X 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 fiqih.

DAFTAR PUSTAKA

Alyusfitri, R., Aziz, I., & Amdia, D. (2020). Pengembanganmediapembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 Dengan Pedekatan Contextual Teaching and Learning. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, *04*(02), 1281–1296. https://doi.org/https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.371

Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal Education and Development*, *9*(4), 433–438. https://media.neliti.com/media/publications/562409-pengembangan-media-pembelajaran-model-ad-e4b721fc.pdf

Andhika, M. R., Suroto, S., Syahputra, R., & Pasaribu, L. H. (2024). Teacher's Skills in Classroom Management According to the Characteristics of Students in Elementary School. *Jurnal Ilmiah Teunuleh*, *5*(3), 97–109. https://doi.org/10.51612/teunuleh.v5i3.159

Astuti, M., Suryana, I., Anggraini, N., Fitri, A., Fajar, M., & Astuti, P. W. (2024). Media Pembelajaran Sebagai Pusat Sumber Belajar. *Journal of Law, Administration, and Social Science*, *4*(5), 702–709. https://doi.org/10.54957/jolas.v4i5.870

Budiman, R. D. A., & Nurbani, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Sistem Operasi Berbasis Android. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, *17*(2), 183. https://doi.org/10.31571/edukasi.v17i2.1305

Fina Fitriya, F., & Faizah, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android pada Materi Trigonometri. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, *1*(2), 104–114. https://doi.org/10.51574/kognitif.v1i2.108

Ginting, B. W. B., & Siregar, N. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA. *AL-IRSYAD Journal of Mathematics Education*, *4*(2), 391–404. https://doi.org/https://doi.org/10.58917/ijme.v4i2.351

Haris, D. D., S.Lamada, M., & Mustamin. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Website Canva untuk Menarik Minat Belajar Siswa di UPT SD Negeri 30 Binamu. *Information Technology Education Journal*, *3*(1), 14–18. https://journal.unm.ac.id/index.php/INTEC/article/view/1204

Jusman, & Usman, A. (2025). Peran Teknologi Pendidikan dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Era Digital: Sebuah Studi Literatur. *Jurnal Pendidikan Multidisiplin*, *1*(1), 1–10. https://doi.org/https://doi.org/10.54297/jpmd.v1i1.879

Lestari, S., Untari, M. F. A., & Fajriyah, K. (2022). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Zoom Pada Pembelajaran IPS di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, *6*(1), 56–63. https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.33343

Lestyorini, R. D., & Noviyanto, T. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika pada Materi Pecahan Berbasis Adobe Flash di Kelas V SD Negeri Kabupaten Indramayu. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, *3*(2), 217. https://doi.org/10.20961/jdc.v3i2.34938

Nurmaya G, A. L., Irsan, I., Suarti, S., Gawise, G., & Cahyani, W. O. A. D. (2023). Analisis Efektivitas Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis ICT Bagi Guru Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *5*(2), 1125–1133.

https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.4971

Pramesti, K. A., Perdiansyah, F., & Wibisana, E. (2022). Pengaruh Media Audiovisual terhadap Pemahaman Konsep IPA Kelas V SDN Cogreg I Kabupaten Tangerang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, *4*(3), 5484–5491. https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.7535

Restu Kurnia, I., & Titin Sunaryati. (2023). Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, *9*(3), 1357–1363. https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5579

Rosanaya, S. L., & Fitrayati, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3*(5), 2258–2267. https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.785

Ryantina, D., Pasaribu, W. S. C., & Widiyanti, E. (2025). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Minat Belajar Murid TK Go Ceria Cipayung. *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika Dan Komunikasi*, *6*(2), 923–931. https://doi.org/10.63447/jimik.v6i2.1351

Saputra, H., Mulyono, H., & Darman, R. A. (2022). Development of Interactive Learning Media on Network Service Technology Subjects Class XI TKJ. *Jurnal Ilmiah Edutic : Pendidikan Dan Informatika*, *9*(1), 10–19. https://doi.org/10.21107/edutic.v9i1.14543

Sintiya, S., Aprianita, R., Listri Yanti, R., Nur Fadhila, Z., Oktapia, N., Listari, W., Alya Fitri, F., & Yanty Putri Nasution, E. (2024). Efektifitas Penggunaan Media Visual Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Siswa Sma Negeri 4 Kota Sungai Penuh. *Edu Global : Jurnal Pendidikan Islam*, *5*(1), 9–17. https://doi.org/10.56874/eduglobal.v5i1.1595

Suyono, S. (2024). Strategi Peningkatan Kualitas Pembelajaran Berbasis Teknologi di Perguruan Tinggi Vokasi: Tinjauan terhadap Implementasi Platform Pembelajaran Online. *Journal on Education*, *6*(4), 21519–21528. https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.6138

Tambunan, T., & Siagian, H. L. (2021). Analisis Pengaruh Profitabilitas, Free Cash Flow dan Leverage terhadap Manajemen Laba Dimoderasi Ukuran Perusahaan pada Perusahaan Otomotif yang Tercatat di BEI Tahun 2017-2020. *Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi, Dan Akuntansi)*, *5*(2), 1835–1854. https://doi.org/https://doi.org/10.31955/mea.v5i2.1391