

PEMANFAATAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI CANVA DALAM PEMBELAJARAN PAI DI SMPN 1 STABAT KABUPATEN LANGKAT

¹Juwanda Pranata Wijaya, ²Nurmawati

¹Institut Agama Islam Negeri Langsa, ¹Institut Agama Islam Negeri Langsa

¹juwandapranata02@gmail.com, ²nurmawati@iainlangsa.ac.id

ABSTRACT

Technology has evolved since ancient times, starting from basic reliance on natural forces. Over time, industrial technology has advanced, leading us into the modern era, including the current 5.0 era. This study focuses on the development of interactive learning media using Canva application by PAI teachers at SMPN 1 Stabat. The method used is descriptive qualitative with observations and interviews. The results show that the use of Canva increases learning efficiency and student motivation. However, the main challenges faced are mastering the technology, developing relevant content, and allocating time. Continuous training and support are needed to overcome these challenges and optimize the use of interactive media in education.

ABSTRAK

Teknologi telah berkembang sejak zaman dahulu, dengan awal yang sangat sederhana yang bergantung pada kekuatan alam. Seiring waktu, teknologi industri telah maju, mengantar kita ke era modern, termasuk era 5.0 saat ini. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Canva oleh guru PAI di SMPN 1 Stabat. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan observasi dan wawancara. Hasil menunjukkan bahwa penggunaan Canva meningkatkan efisiensi pembelajaran dan motivasi siswa. Namun, tantangan utama yang dihadapi adalah penguasaan teknologi, pengembangan konten yang relevan, dan alokasi waktu. Diperlukan pelatihan dan dukungan berkelanjutan untuk mengatasi kendala ini dan mengoptimalkan penggunaan media interaktif dalam pembelajaran.

ARTICLE HISTORY

Received 02 Agustus 2024

Revised 5 Januari 2025

Accepted 15 Maret 2025

KEYWORDS

Interactive Learning Media,
Canva, 21th Century
Education

PENDAHULUAN

Teknologi telah berkembang pada zaman dahulu sejak lahirnya umat manusia. Dapat dikatakan bahwa teknologi pada masa itu masih sangat minim dan bertumpu pada kekuatan alam, seperti perburuan dan pemanfaatan segala sesuatu yang menunjang kehidupan pada masa itu. Namun, seiring berjalannya waktu teknologi industri tentunya berkembang hingga istilah-istilah perkembangan teknologi industri dikenal sesuai dengan perkembangan yang terjadi dimasanya.¹

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif dilakukan seiring dengan perkembangan teknologi modern saat kita memasuki era 5.0. Oleh karena itu, untuk mengembangkan keterampilan di abad ke-21, menurut Trilling dan Fadel, pendidikan harus mampu mengimbangi teknologi yang berkembang pesat saat ini. Keterampilan tersebut terdiri dari tiga jenis utama, yaitu: (1) *life and career skills*, (2) *learning and innovation skills*, dan (3) *information media and technology skills*.² Pengembangan keterampilan tersebut akan menjadi pedoman bagi para pendidik di era globalisasi untuk mengkonseptualisasikan pendidikan di era modern dengan baik.

Salah satu tugas peneliti Pustekkom adalah merancang, meneliti dan mengembangkan media pembelajaran (Permendiknas Nomor 23 Tahun 2005 tentang Organisasi dan Tata Kerja Pusat Departemen Pendidikan Nasional). Seiring dengan penelitian tersebut, Pustekkom berkewajiban mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis komputer, yang disebut program multimedia interaktif. Untuk mengembangkan media yang memenuhi kebutuhan lokal, perlu dilakukan penelitian dan analisis kebutuhan program media.³

¹ Sulastrri Harun, "Pembelajaran di Era 5.0," *Universitas Negeri Gorontalo*, 2021, hlm. 265-266.

² Sulastrri Harun, hlm. 267.

³ Waldopo Waldopo, "Analisis Kebutuhan Terhadap Program Multi Media Interaktif Sebagai Media Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 17, no. 2 (2011), hlm. 245.

Pengembangan media interaktif berbasis aplikasi Canva dikembangkan oleh guru Pai untuk efisiensi pembelajaran dan membuat siswa SMPN 1 Stabat bersemangat dan termotivasi dalam belajar, sebagaimana, Menurut Heinich bahwa media pembelajaran memiliki fungsi untuk menimbulkan gairah belajar, mempersamakan pengalaman, meningkatkan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.⁴ Meski demikian, guru harus mampu memperhatikan permasalahan penggunaan media. Media hendaknya dipilih secara cermat sesuai dengan isi yang akan diajarkan dan situasi siswa saat ini. Oleh karena itu, penggunaan media dapat menunjang efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar. Media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Aplikasi Canva merupakan platform digital berbasis aplikasi online yang dapat digunakan dan dikembangkan oleh guru dalam membuat media pembelajaran dengan menggunakan pendekatan pembelajaran makro dan mikro. Aplikasi Canva menawarkan banyak fitur menarik, antara lain beragam desain, template, dan font yang dapat Anda gunakan. Selain menyediakan fitur dan elemen menarik dalam pembuatan slide presentasi, aplikasi Canva juga menawarkan berbagai macam desain grafis lainnya seperti; poster, brosur, grafik, spanduk, undangan, edit foto, hingga sampul Facebook.⁵ Oleh karena itu, untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri I Stabat perlu dikembangkan media interaktif berbasis Canva. Penggunaan media interaktif ini diharapkan dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif dan efektif, meningkatkan pemahaman.

Pandangan mengenai media interaktif canva yang menjelaskan sudut pandang subjektif guru pai yang dapat memanfaatkan media Interaktif berbasis canva untuk digunakan sebagai media bahan ajar guru dalam mengajar. Dari

⁴ Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hlm. 281.

⁵ A Sobandi et al., "Pemanfaatan Fitur Aplikasi Canva dalam Perancangan Media Pembelajaran BerbaSobandi et al.sis Pendekatan Microlearning," *Jurnal Manajemen Perkantoran* 8, no. 1 (2023), hlm. 99.

sudut pandang subjektif ini untuk dapat dirumuskannya suatu rencana dalam menghadapin masalah. Sejalan dengan itu dua pertanyaan dapat diajukan. Pertama, Bagaimana guru PAI kelas VIII SMP Negeri I Stabat merancang media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva dalam kegiatan pembelajaran ?. Kedua, Apa saja kendala dan tantangan yang dihadapi guru PAI kelas VIII SMP Negeri I Stabat dalam memanfaatkan media interaktif berbasis Aplikasi canva dalam pembelajaran? Jawaban atas dua pertanyaan tersebut akan memberikan suatu pemahaman mendalam yang dijadikan pemahaman untuk penggunaan media interaktif dari berbagai pihak yang terlibat. Melalui pendekatan ini, kita dapat memperoleh gambaran yang lebih utuh dan dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis canva agar lebih menarik dalam setiap pembelajaran.

Beberapa penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Zulfi Hafizah, Katrina Samosir yang menunjukan “Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VIII SMP Nurul Islam Indonesia Medan”.⁶ Selain itu, penelitian Ganes Sekar Wangi, Imam Bukhori yang menunjukkan Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik.⁷ Namun, dari penelitian-penelitian tersebut belum berfokus pada penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Maka dari pada itu, penelitian ini dapat mengisi gap tersebut dan memberikan kontribusi baru dalam penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

⁶ Zulfi Hafizah and Katrina Samosir, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VIII SMP Nurul Islam Indonesia Medan,” *Nautical: Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 2, no. 1 (2023), hlm. 42-51.

⁷ Ganes Sekar Wangi and Imam Bukhori, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik,” *Economic and Education Journal (Ecoducation)* 5, no. 1 (2023), hlm. 1-15, <https://doi.org/10.33503/ecoducation.v5i1.1882>.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif, Menurut Bogdan dan Taylor yang dikutip oleh Lexy.J. Moleong, pendekatan kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati.⁸ Pendekatan kualitatif ini bertujuan untuk mendapatkan informasi lengkap tentang “Pemanfaatan media interaktif berbasis aplikasi canva dalam pembelajaran PAI di SMPN 1 Stabat Kabupaten Langkat”.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang berfokus pada kualitas deskriptif. Artinya, penelitian yang berbasis pada lingkungan alam sebagai sumber data langsung dan peneliti sebagai instrumen utama. Bersikap deskriptif berarti mendeskripsikan situasi tertentu atau data yang telah Anda kumpulkan dengan kata-kata, dengan memperhatikan prosesnya daripada hasilnya.⁹ Tujuan penelitian deskriptif adalah mendeskripsikan secara sistematis dan akurat fakta dan karakteristik tentang suatu subjek tertentu. Penelitian ini mencoba menjelaskan suatu situasi atau peristiwa.¹⁰

Penulis melakukan penelitian berlokasi di SMPN 1 STABAT. Alasan penulis memilih lokasi tersebut karena lokasi ini strategis dalam pengumpulan data yang terkait dengan fokus penelitian yang akan penulis teliti. Objek dari penelitian adalah penggunaan media pembelajaran yang ada di sekolah tempat penelitian, sedangkan subjek yang digunakan adalah guru PAI di SMPN 1 Stabat yang memanfaatkan media pembelajaran. Data dikumpulkan dengan teknik observasi dan wawancara yang mendalam. Proses wawancara, berfokus pada. Pertama, guru PAI merancang media interaktif berbasis canva pada kegiatan pembelajaran. Kedua, kendala dan tantangan yang dihadapi guru PAI dalam menggunakan media interaktif berbasis canva. Sedangkan pada kegiatan

⁸ Lexy J. Meleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 4.

⁹ Djama'ah Satori dan Aan Komariah, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 25.

¹⁰ Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007), hlm. 7.

observasi, peneliti mengamati penggunaan media pembelajaran dikelas pada saat mengajar

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pengertian Media Interaktif Berbasis Canva

Sebelum memahami lebih dalam mengenai media interaktif perlu dipahami pengertian media interaktif. Kata “media” merupakan bentuk jamak dari kata Latin “medium”, yang secara harafiah berarti “mediasi” atau “inisiasi”.¹¹ sedangkan Menurut Arshad, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan membangkitkan pikiran, perasaan, perhatian, dan keinginan siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain, media pembelajaran merupakan alat yang membantu guru memberikan pengajaran yang lebih efektif. menurut Gagne dan Briggs dalam Azhar Arsyad juga mencakup alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi bahan ajar, seperti buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (bingkai gambar), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.¹²

Di dalam kelas, media berfungsi sebagai sarana bagi guru untuk memperjelas pesan yang disampaikannya. Pembelajaran pribadi adalah fungsi lain dari media, dan posisinya secara sempurna memenuhi kebutuhan belajar siswa. Secara umum, menurut Edgar Dale dalam Sigit Prasetyo, tugas media antara lain: memperjelas pesan tanpa mubazir, mengatasi keterbatasan spasial, enerjik, dan temporal antara peserta didik dengan peserta didik; menyeimbangkan pengalaman dan menciptakan pemahaman bersama.¹³

¹¹ Iwan Falahudin, “Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran,” *Jurnal Lingkar Widyaismara* 1, no. 4 (2014), hlm. 14-17.

¹² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), hlm. 4.

¹³ Sigit Prasetyo, *Pembelajaran Multimedia di Sekolah* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2006), hlm. 6.

Media pembelajaran interaktif merupakan strategi pembelajaran yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Media interaktif merupakan suatu metode penyampaian konten kepada khalayak dalam bentuk video atau gambar yang dapat dikontrol oleh komputer. Anda dapat menghasilkan reaksi positif dalam presentasi Anda dengan tidak hanya melihat, namun juga mendengar suara dan menciptakan efek grafis. Dan multimedia adalah bentuk media interaktif yang kita bicarakan di sini. Multimedia adalah jenis media yang mengintegrasikan dua atau lebih elemen media, seperti teks, grafik, gambar, foto, audio, video, dan animasi. Artinya media pembelajaran interaktif adalah suatu cara pendidik menggunakan sistem dan infrastruktur berupa program aplikasi untuk berkomunikasi dengan peserta didik menggunakan media elektronik sebagai bagian dari metode pembelajarannya.¹⁴ Melalui media pembelajaran yang interaktif, memungkinkan peserta didik untuk merespon dengan baik dan optimal terkait informasi pembelajaran yang dipaparkan oleh pendidik.

Dengan memanfaatkan aplikasi canva media interaktif akan semakin lebih menarik. Hal ini tidak terlepas dari tersedianya ratusan template di aplikasi Canva yang dapat diedit dan dikustomisasi langsung untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran profesional Anda. Aplikasi Canva juga memiliki fitur perpustakaan virtual yang menyediakan berbagai materi pendukung seperti gambar, audio, dan video.¹⁵ Canva sendiri memiliki banyak kelebihan dan bisa digunakan oleh para guru, apalagi menawarkan berbagai macam desain yang menarik. Canva juga memungkinkan pengguna untuk lebih kreatif. Dalam hal ini khususnya bagi guru dan pengajar yang baik. Saya ingin membuat media pembelajaran yang

¹⁴ Nihayatul Husniah, *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Autoplay dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas II MIN 4 Tulungagung* (Tulungagung: Program Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 2019), hlm. 21.

¹⁵ Sobandi et al., "Pemanfaatan Fitur Aplikasi Canva dalam Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Pendekatan Microlearning," hlm. 102.

menarik. Selain itu, aplikasi Canva memungkinkan pengguna mendesain berbagai jenis video dan animasi. Hal ini dapat digunakan oleh para pendidik dan guru sebagai cara alternatif untuk memvisualisasikan bahan ajar yang imajinatif. Tentu saja guru memanfaatkannya dalam proses belajar mengajar dengan berbagai bahan ajar. Tidak hanya guru yang bisa menggunakan aplikasi Canva ini, siswa juga bisa berkreasi menggunakan Canva sebagai media pembelajaran.¹⁶

B. Perancangan media interaktif berbasis canva

Canva adalah platform desain yang mudah digunakan yang menawarkan beragam template dan fitur yang memungkinkan guru mengembangkan konten pembelajaran yang menarik dan interaktif. Dalam merancang media pembelajaran interaktif ini, kami mempertimbangkan beberapa aspek penting: Tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan materi yang disampaikan. Proses perancangan ini melibatkan beberapa tahapan, mulai dari menetapkan tujuan pembelajaran, mengumpulkan bahan dan sumber pembelajaran, merancang kerangka media pembelajaran, hingga mengembangkan konten interaktif menggunakan Canva.

Menurut Buk Gusnawati dalam wawancara yang dilakukan, menurutnya “....sebelum membuat media biasanya ibuk sesuaikan materi apa yang mau disampaikan....” dari wawancara tersebut dapat peneliti maknai bahwa dalam merancang untuk menggunakan media pembelajaran guru hendaknya memilih bahan ajar apa yang akan di sampaikan. Melalui bahan ajar guru akan lebih mudah dalam melaksanakan pembelajaran dan siswa akan lebih terbantu dan mudah dalam belajar. Bahan ajar dapat dibuat dalam bentuk sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik materi ajar yang akan disajikan.¹⁷ Mengumpulkan materi pembelajaran dan mengombinasikan dengan fitur-

¹⁶ Rifqi Pratama et al., “Pemanfaatan Canva sebagai Media Pembelajaran IPA di Madrasah Aliyah,” *EduBiologia: Biological Science and Education Journal* 3, no. 1 (2023), hlm. 40.

¹⁷ Ina Magdalena et al., “Analisis Bahan Ajar,” *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 2, no. 2 (2020), hlm. 311.

fitur yang ada di canva untuk membuat bahan ajar, guru dapat merancang konten pembelajaran yang komprehensif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Fitur canva memiliki kelebihan tersendiri yang dapat di manfaatkan guru, Menurut Maolida & Salsabila, Canva memiliki dua fitur dalam proses pembelajaran. Yang satu berfungsi sebagai pelengkap, yang satu lagi sebagai pengganti. Memang dengan menggunakan Canva sebagai pelengkap memudahkan para pendidik dan guru dalam merancang media pembelajaran yang mereka gunakan untuk menjelaskan materi dalam pembelajaran jarak jauh. Sebagai alternatifnya, Canva dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang mudah didistribusikan kepada siswa dan dapat memenuhi kebutuhan teknologi siswa dan guru.¹⁸

Berdasarkan wawancara dengan Ibu Gasnawati, ia lebih sering menggunakan Slide karena Canva memiliki banyak template untuk membuat materi yang menarik, efisien, dan menghemat waktu saat membuat materi. Hal ini menjadikan Canva sebagai platform yang sangat cocok untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif. Kemudahan penggunaan, banyaknya fitur multimedia, dukungan interaktivitas, dan integrasi ke dalam ekosistem digital menjadikan Canva pilihan yang sangat menarik bagi para guru yang ingin mengembangkan konten pembelajaran yang lebih menarik, memikat, dan berpusat pada siswa. Memilih Canva sebagai platform pengembangan media pembelajaran Anda akan meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, serta lebih efektif mendukung tujuan pembelajaran.

¹⁸ Pratama et al., "Pemanfaatan Canva sebagai Media Pembelajaran IPA di Madrasah Aliyah." hlm. 43.

C. Kendala dan tantang yang dihadapi guru PAI dalam menggunakan media interaktif berbasis canva

Penggunaan media interaktif berbasis Canva dalam pembelajaran PAI tidak terlepas dari berbagai kendala dan tantangan yang dihadapi guru. Untuk mencari solusi yang tepat dalam mengoptimalkan penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran PAI, perlu dipahami permasalahan yang muncul. Pemaparan berikut ini merinci berbagai kendala dan tantangan yang dihadapi guru PAI dalam menggunakan media interaktif berbasis canva, yaitu:

1. Penguasaan Teknologi

Salah satu kendala utama yang dihadapi guru PAI saat menggunakan media interaktif berbasis Canva adalah kurangnya pemahaman terhadap teknologi. Tidak semua guru PAI memiliki pengetahuan yang memadai dalam menggunakan perangkat digital dan aplikasi canggih seperti Canva. Bagi sebagian guru, pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran masih menjadi tantangan. Mereka terbiasa dengan metode pembelajaran tradisional dan tidak memiliki pengalaman dengan media interaktif berbasis aplikasi desain grafis. Keterbatasan pengetahuan dan keterampilan saat menggunakan fitur Canva dapat menghambat kreativitas guru dalam merancang materi pembelajaran yang menarik.

Untuk mengatasi kendala ini, memang sangat penting untuk memberikan pelatihan dan pendampingan intensif bagi guru Pendidikan Agama Islam (PAI) agar mereka dapat meningkatkan kompetensi digital, khususnya dalam penggunaan Canva sebagai media pembelajaran. Berikut adalah beberapa langkah konkret yang bisa dilakukan:

- a. Program pelatihan dan workshop. Sekolah atau instansi terkait dapat mengadakan program pelatihan dan workshop yang fokus pada

- penggunaan Canva dan aplikasi digital lainnya dalam proses pembelajaran. Mengundang ahli atau praktisi yang berpengalaman dalam penggunaan Canva di bidang pendidikan untuk memberikan materi dan praktik langsung.
- b. Pendampingan berkelanjutan. Menyediakan sesi pendampingan secara berkala agar guru PAI dapat berkonsultasi dan mendapatkan bimbingan dalam mengembangkan materi pembelajaran berbasis Canva. Membentuk tim atau kelompok kerja di antara guru PAI untuk saling berbagi pengetahuan dan pengalaman terkait penggunaan teknologi digital.
 - c. Pengembangan modul dan materi ajar. Mengembangkan modul pembelajaran khusus yang memandu guru PAI dalam membuat konten interaktif dan menarik menggunakan Canva. Menyediakan contoh-contoh materi ajar yang telah sukses diimplementasikan menggunakan Canva untuk dijadikan referensi.
 - d. Evaluasi dan umpan balik. Melakukan evaluasi secara berkala terhadap penggunaan Canva dalam pembelajaran untuk mengetahui efektivitas dan kendala yang dihadapi. Mengumpulkan umpan balik dari guru dan siswa untuk terus memperbaiki dan menyesuaikan metode pembelajaran.
 - e. Komunitas belajar online. Membangun komunitas belajar online di mana guru PAI bisa saling berbagi tips, trik, dan pengalaman dalam menggunakan Canva. Mengadakan diskusi daring atau webinar secara rutin untuk terus mengembangkan keterampilan digital para guru.

Dengan langkah-langkah ini, diharapkan guru PAI dapat lebih menguasai teknologi dan mampu mengoptimalkan penggunaan Canva dalam proses pembelajaran, sehingga dapat menciptakan materi yang lebih interaktif dan menarik sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

2. Konten dan Desain

Selain penguasai teknologi, guru PAI juga menghadapi tantangan dalam mengembangkan konten dan merancang materi pembelajaran berbasis Canva. Canva menawarkan berbagai template dan fitur untuk memudahkan proses desain, namun guru PAI memerlukan keterampilan khusus untuk membuat konten dan desain yang memenuhi spesifikasi materi pelajaran dan kebutuhan siswanya. Salah satu kendala umum adalah keterbatasan dalam mengubah materi PAI yang abstrak dan kompleks menjadi format visual yang menarik dan interaktif. Guru PAI harus mampu mengemas konten keagamaan dengan baik untuk menjangkau pemahaman dan minat siswa.

Untuk membantu guru Pendidikan Agama Islam (PAI) mengatasi tantangan dalam pengembangan konten dan desain materi pembelajaran berbasis Canva, berikut adalah beberapa strategi yang dapat diterapkan:

- a. Pelatihan khusus dalam pengembangan konten. Menyelenggarakan kursus pelatihan khusus yang berfokus pada pengembangan konten PAI yang sesuai dengan rincian mata pelajaran. Mengajarkan teknik mengubah konsep abstrak dan kompleks menjadi representasi visual yang menarik dan mudah dipahami.
- b. Pelatihan desain grafis dasar. Mengadakan workshop tentang prinsip-prinsip dasar desain grafis, termasuk pemilihan warna, tata letak, tipografi, dan penggunaan elemen visual. Memberikan contoh-contoh desain yang efektif dan menarik untuk mata pelajaran PAI.
- c. Sumber daya dan referensi tambahan. Menyediakan akses ke berbagai sumber daya *online*, termasuk video tutorial, artikel, dan eBook tentang desain pelajaran dan penggunaan Canva. Membuat daftar referensi website dan alat online untuk membantu guru membuat konten visual yang menarik.

Dengan upaya ini akan membantu guru PAI lebih baik dalam menciptakan materi pembelajaran berbasis Canva yang tidak hanya menarik secara visual, namun juga efektif mengkomunikasikan konsep keagamaan kepada siswa. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran PAI.

3. Waktu dan Beban kerja

Selain penguasaan teknologi dan pengembangan konten/desain, guru PAI juga menghadapi tantangan terkait alokasi waktu dan beban kerja dalam merancang media pembelajaran berbasis Canva. Sebagai tenaga pendidik, guru PAI memiliki tanggung jawab dan tugas-tugas rutin yang cukup padat, seperti mengajar di kelas, membuat perencanaan pembelajaran, mengevaluasi hasil belajar, serta melaksanakan kegiatan administratif sekolah. Dalam situasi demikian, waktu yang tersedia untuk merancang materi pembelajaran interaktif berbasis Canva menjadi terbatas.

Selain itu, proses pembuatan media pembelajaran interaktif dengan Canva membutuhkan waktu dan upaya yang tidak sedikit. Guru PAI perlu menyisihkan waktu khusus untuk mempelajari fitur-fitur Canva, merancang konten yang sesuai, dan mendesain tampilan yang menarik. Hal ini tentu saja menambah beban kerja guru dalam menyelesaikan tugas-tugas pokok mereka. Mengatasi kendala tersebut memerlukan dukungan dan pedoman dari sekolah atau otoritas terkait yang mengatur alokasi waktu dan beban kerja guru PAI secara lebih proporsional. Misalnya saja memberikan waktu khusus untuk pengembangan media pembelajaran atau mengurangi beban administrasi guru. Selain itu, pemberian insentif atau penghargaan kepada guru PAI yang berhasil mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva juga dapat memotivasi guru untuk lebih terlibat aktif dalam pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran

yang ada. Dengan pengaturan waktu dan beban kerja yang lebih baik, diharapkan guru PAI dapat lebih fokus dan leluasa dalam merancang media pembelajaran interaktif berbasis Canva.

Meskipun media interaktif seperti Canva memiliki potensi besar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran PAI, guru PAI menghadapi beberapa kendala utama, termasuk penguasaan teknologi, mengembangkan konten dan desain yang menarik, serta mengalokasikan waktu dan tenaga yang harus diatasi. Dengan dukungan melalui pelatihan, pendampingan, dan pengelolaan tugas yang lebih baik, kami berharap para guru PAI dapat memanfaatkan Canva secara maksimal dan memberikan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswanya.

KESIMPULAN

Memahami media interaktif sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran sangatlah penting. Menurut Arshad, media pembelajaran dapat berupa apa saja yang dapat menyampaikan pesan dan merangsang pemikiran, perasaan, perhatian, dan keterlibatan siswa. Media ini membantu guru menyampaikan isi pelajarannya dengan lebih efektif. Alat bantu fisik seperti buku, kaset, video, foto, grafik, televisi, dan komputer juga merupakan media pembelajaran. Edgar Dale menekankan bahwa media pembelajaran dapat membantu memperjelas pesan, mengatasi keterbatasan, menyeimbangkan pengalaman, dan menciptakan pemahaman bersama.

Media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi dan komunikasi memungkinkan terjadinya interaksi yang lebih baik antara siswa dengan materi pembelajaran. Sebagai platform desain interaktif, Canva menawarkan beragam template dan fitur yang dapat digunakan guru untuk membuat konten pembelajaran yang menarik dan interaktif. Canva

memungkinkan pengguna membuat desain kreatif seperti video dan animasi yang membantu memvisualisasikan materi pendidikan.

Namun penggunaan media interaktif berbasis Canva untuk pembelajaran juga menghadapi beberapa kendala. Hambatan utamanya mencakup keakraban guru dengan teknologi, pengembangan konten dan desain yang memenuhi spesifikasi bahan ajar, serta manajemen waktu dan beban kerja guru. Untuk mengatasi hambatan-hambatan ini diperlukan pelatihan dan pendampingan yang intensif, pengembangan modul dan materi, serta perbaikan manajemen waktu dan kerja. Penulis berharap para guru, dengan dukungan yang tepat, dapat menguasai teknologi dan mengembangkan media pembelajaran interaktif yang efektif untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermanfaat bagi siswanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014.
- Azwar, Saifuddin. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007.
- Hafizah, Zulfi, and Katrina Samosir. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VIII SMP Nurul Islam Indonesia Medan." *Nautical : Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 2, no. 1 (2023).
- Iwan Falahudin. "Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran." *Jurnal Lingkar Widayaiswara* 1, no. 4 (2014).
- Komariah, Djama'ah Satori dan Aan. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta, 2011.
- Magdalena, Ina, Tini Sundari, Silvi Nurkamilah, Dinda Ayu Amalia, and Universitas Muhammadiyah Tangerang. "Analisis Bahan Ajar." *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 2, no. 2 (2020). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>.
- Meleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007.
- Nihayatul Husniah. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Autoplay dalam*

Pembelajaran Bahasa Arab Kelas II MIN 4 Tulungagung. Tulungagung: Program Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 2019.

Pratama, Rifqi, Mashudi Alamsyah, Martua Ferry Siburian, Giry Marhento, and Jupriadi Jupriadi. "Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA di Madrasah Aliyah." *EduBiologia: Biological Science and Education Journal* 3, no. 1 (2023): 40. <https://doi.org/10.30998/edubiologia.v3i1.16070>.

Sigit Prasetyo. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustaka, 2006.

Sobandi, A, T Yuniarsih, R I Meilani, and R Indriarti. "Pemanfaatan Fitur Aplikasi Canva dalam Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Pendekatan Microlearning." *Jurnal Manajemen Perkantoran* 8, no. 1 (2023): 99. <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper>.

Sulastri Harun. "Pembelajaran di Era 5.0." *Universitas Negeri Gorontalo*, 2021.

Waldopo, Waldopo. "Analisis Kebutuhan Terhadap Program Multi Media Interaktif Sebagai Media Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 17, no. 2 (2011). <https://doi.org/10.24832/jpnk.v17i2.21>.

Wangi, Ganes Sekar, and Imam Bukhori. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik." *Economic and Education Journal (Ecoducation)* 5, no. 1 (2023). <https://doi.org/10.33503/ecoducation.v5i1.1882>.

Warsita, Bambang. *Teknologi Pembelajaran Landasan Dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2008.