

Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva untuk Mendukung Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMP

Fitriah Abubakar*, Nurhikmah H, Abdul Hakim

Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

*Email Korespondensi: fitriahabubakar7@gmail.com

Abubakar, F., H, N., & Hakim, A. (2026). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva untuk Mendukung Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMP. *Varied Knowledge Journal*, 4(1), 824–834. <https://doi.org/10.71094/vkj.v4i1.227>

Diterima: 14-05-2026

Direvisi: 28-06-2026

Disetujui: 19-08-2026

Publish: 23-08-2026



Copyright © 2026, The Author(s). This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International.

Abstract: This research aims to analyze the need for developing interactive learning media based on Canva to support students' interest in learning Islamic Religious Education at the junior high school level. This research uses a Research and Development (R&D) approach by adopting the ADDIE model, but is limited to the analysis stage. The research subjects consisted of 33 seventh-grade students as survey respondents and one Islamic Religious Education teacher as the interview source. Data were collected thru a four-point Likert scale questionnaire and semi-structured interviews. The questionnaire data were analyzed descriptively quantitatively thru the calculation of average scores and percentages, while the interview data were analyzed descriptively qualitatively thru data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The research results show that the current condition of PAI learning obtained a percentage of 78.03% with a high category, student learning interest obtained a percentage of 81.06% with a very high category, and the need for interactive learning media based on Canva obtained a percentage of 75.76% with a high category. Interview findings indicate that PAI learning has utilized simple digital media, such as PowerPoint, videos, and Canva displays, but has not yet been developed interactively and structurally. Therefore, interactive learning media based on Canva is needed to present PAI material in a more visual, engaging, concise manner, and to involve students thru features such as images, colors, simple animations, navigation buttons, as well as quizzes or exercises. This research provides a foundational basis for the development of Canva-based PAI learning media that meets the needs of students and the learning conditions in junior high schools.

Keywords: Interactive Media, Canva, Learning Interest, Islamic Education

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva untuk mendukung minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan mengadopsi model ADDIE, tetapi dibatasi pada tahap analisis. Subjek penelitian terdiri atas 33 siswa kelas VII sebagai responden angket dan satu guru Pendidikan Agama Islam sebagai narasumber wawancara. Data dikumpulkan melalui angket skala Likert empat pilihan dan wawancara semi-terstruktur. Data angket dianalisis secara deskriptif kuantitatif melalui perhitungan rata-rata skor dan persentase, sedangkan data wawancara dianalisis secara deskriptif kualitatif melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kondisi pembelajaran PAI saat ini memperoleh persentase 78,03% dengan kategori tinggi, minat belajar siswa memperoleh persentase 81,06% dengan kategori sangat tinggi, dan kebutuhan terhadap media pembelajaran interaktif berbasis Canva memperoleh persentase 75,76% dengan kategori tinggi. Temuan wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran PAI telah menggunakan media digital sederhana, seperti PowerPoint, video, dan tampilan Canva, tetapi belum dikembangkan secara interaktif dan terstruktur. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif berbasis Canva dibutuhkan untuk menyajikan materi PAI secara lebih visual, menarik, ringkas, dan melibatkan siswa melalui fitur seperti gambar, warna, animasi sederhana, tombol navigasi, serta kuis atau latihan. Penelitian ini memberikan dasar awal bagi pengembangan media pembelajaran PAI berbasis Canva yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan kondisi pembelajaran di SMP.

Kata Kunci: Media Interaktif, Canva, Minat belajar, Pembelajaran PAI

PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi telah menyebabkan perubahan yang signifikan dalam perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian pendidikan. Dalam pembelajaran digital, teknologi informasi harus diintegrasikan dengan cermat untuk meningkatkan kemampuan, meningkatkan literasi digital, dan meningkatkan kualitas interaksi antara guru, siswa, dan materi pembelajaran (Anggraeni & Pentury, 2022). Urgensi ini berkaitan erat dengan karakteristik siswa masa kini yang telah terbiasa dengan lingkungan digital, sehingga pembelajaran yang dominan bersifat verbal, kurang visual, dan minim interaksi berisiko melemahkan keterlibatan serta minat belajar siswa (Yonani & Aryati, 2025). Pengembangan media pendidikan harus dipertimbangkan tidak hanya sebagai alat penyajian materi tetapi juga sebagai komponen desain pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan siswa untuk menciptakan pengalaman belajar yang optimal.

Salah satu inovasi yang mendapat perhatian besar dalam beberapa tahun terakhir adalah pemanfaatan aplikasi canva sebagai platform pengembangan media pembelajaran interaktif pada Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang memiliki kompleksitas dalam menghadapi tuntutan pembelajaran digital. Karakteristik materi PAI yang memuat aspek akidah, fiqih, dan sejarah kerap bersifat konseptual, sehingga memerlukan penyajian yang lebih konkret melalui dukungan visual agar dapat dipahami secara lebih mudah oleh siswa (Nabillah & Tanjung, 2023). Sejumlah temuan menunjukkan bahwa praktik pembelajaran PAI masih banyak didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media yang bersifat statis. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya minat belajar dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Hamidah & Hafidz, 2025). Minat belajar memiliki peran penting sebagai faktor psikologis yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Apabila minat belajar siswa rendah, proses internalisasi pengetahuan dan nilai-nilai keislaman berpotensi tidak berkembang secara optimal (Nurpiani et al., 2024). Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran yang inovatif, visual, dan interaktif menjadi kebutuhan penting untuk meningkatkan minat belajar sekaligus memperkuat pemahaman konseptual siswa dalam pembelajaran PAI.

Canva merupakan platform desain grafis berbasis web yang menyediakan beragam fitur pendukung pembelajaran, seperti template siap pakai, animasi, infografis, video, serta presentasi interaktif yang dapat dimanfaatkan secara gratis maupun berbayar (Ilmiah et al., 2023). Dalam pendidikan, keunggulan canva terletak pada kemudahan akses dan antarmuka yang sederhana, sehingga guru dapat mengembangkan bahan ajar visual yang menarik tanpa harus memiliki keterampilan desain grafis secara profesional (Alfatih et al., 2024). Sejumlah penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva berkontribusi positif terhadap peningkatan motivasi, minat, dan hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran, termasuk Pendidikan Agama Islam (Fitriyah et al., 2024). Selain itu, Canva dinilai mampu mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan, terutama ketika dikombinasikan dengan model pembelajaran kontemporer seperti *flipped classroom* dan *project-based learning* (Amalia et al., 2023).

Penggunaan Canva dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam telah banyak dikaji, orientasi penelitian masih terpusat pada tahap pengembangan produk atau pengujian efektivitas media yang telah dirancang. Kajian yang secara khusus menempatkan analisis kebutuhan sebagai fokus utama, terutama pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva di jenjang SMP dan hubungannya dengan minat belajar siswa, masih relatif terbatas (Juwanda & Nurmawati, 2025). Padahal, analisis kebutuhan memiliki posisi fundamental dalam proses perancangan media

pembelajaran karena berfungsi untuk memetakan kesenjangan antara kondisi pembelajaran yang berlangsung di kelas dan kondisi pembelajaran ideal yang diharapkan (Nuraini et al., 2026). Apabila tahap ini tidak dilakukan secara memadai, media yang dikembangkan berpotensi kurang relevan dengan karakteristik peserta didik, kesiapan guru, serta dukungan sarana dan prasarana sekolah. Oleh sebab itu, kajian analisis kebutuhan perlu ditempatkan sebagai tahap awal yang esensial sebelum media pembelajaran interaktif berbasis Canva dirancang dan diterapkan dalam pembelajaran PAI di SMP.

Berdasarkan permasalahan dan kesenjangan penelitian yang telah diuraikan, penelitian ini berfokus pada analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva sebagai upaya mendukung minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di jenjang SMP. Secara lebih rinci, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui media pembelajaran PAI yang saat ini digunakan di kelas, pandangan guru dan siswa terhadap pentingnya media berbasis teknologi, bentuk media interaktif berbasis Canva yang dibutuhkan dalam pembelajaran PAI, serta faktor pendukung dan kendala yang dapat memengaruhi penerapannya di SMP. Secara lebih rinci, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui media pembelajaran PAI yang saat ini digunakan di kelas, pandangan guru dan siswa terhadap pentingnya media berbasis teknologi, bentuk media interaktif berbasis Canva yang dibutuhkan dalam pembelajaran PAI, serta faktor pendukung dan kendala yang dapat memengaruhi penerapannya di SMP. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi akademik berupa pemetaan kebutuhan yang komprehensif sebagai landasan awal bagi pengembangan media pembelajaran PAI berbasis Canva yang kontekstual, terarah, dan sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga dapat meningkatkan minat siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan mengadopsi model ADDIE yang terdiri atas tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation* (Branch, 2009). Namun, penelitian ini dibatasi pada tahap *analysis* karena fokus penelitian diarahkan untuk mengidentifikasi kebutuhan awal siswa dan guru terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Tahap analisis dilakukan untuk mengetahui kondisi pembelajaran yang berlangsung, minat belajar siswa, serta kebutuhan terhadap media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Penelitian ini dilaksanakan di salah satu SMP Negeri di Kabupaten Penajam Paser Utara. Subjek penelitian terdiri atas 33 siswa kelas VII sebagai responden angket dan satu orang guru Pendidikan Agama Islam sebagai narasumber wawancara. Pemilihan subjek dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan subjek berdasarkan pertimbangan tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2019).

Pengumpulan data dilakukan melalui angket dan wawancara. Angket digunakan untuk memperoleh data mengenai minat belajar siswa, kondisi pembelajaran PAI saat ini, serta kebutuhan terhadap media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Angket disusun menggunakan skala Likert empat pilihan jawaban, yaitu Sangat Tidak Setuju, Tidak Setuju, Setuju, dan Sangat Setuju. Skala empat poin digunakan untuk menghindari kecenderungan responden memilih jawaban tengah (Riduwan, 2015). Adapun kisi-kisi angket analisis kebutuhan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kisi-kisi Angket Analisis Kebutuhan

No	Aspek	Indikator	Nomor Item	Jumlah
----	-------	-----------	------------	--------

1	Minat belajar siswa	Kesenangan, ketertarikan, perhatian, dan keaktifan siswa dalam pembelajaran PAI	1, 2, 3, 4	4
2	Kondisi pembelajaran saat ini	Cara penyampaian guru, pemahaman siswa, penggunaan metode pembelajaran, dan kebosanan siswa	5, 6, 7, 8	4
3	Kebutuhan media pembelajaran interaktif berbasis Canva	Kebutuhan terhadap media visual, animasi, tampilan berwarna, slide interaktif, dan pembelajaran yang lebih menarik	9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16	8
Total				16

Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada guru PAI kelas VII. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi pendukung mengenai kondisi pembelajaran, minat belajar siswa, kendala penggunaan media, serta kebutuhan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva. Wawancara semi-terstruktur dipilih karena memberikan keleluasaan kepada narasumber dalam menyampaikan informasi, tetapi tetap mengacu pada pedoman pertanyaan yang telah disusun sebelumnya (Moleong, 2017). Data angket dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase skor setiap aspek. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}}$$

Hasil persentase kemudian diinterpretasikan ke dalam lima kategori, yaitu 81%–100% sangat tinggi, 61%–80% tinggi, 41%–60% cukup, 21%–40% rendah, dan 0%–20% sangat rendah (Riduwan, 2015). Sementara itu, data wawancara dianalisis secara deskriptif kualitatif melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles et al., 2014). Hasil analisis angket dan wawancara digunakan untuk menggambarkan kebutuhan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi Pembelajaran PAI

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PAI, pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VII dilaksanakan dengan metode yang disesuaikan dengan karakteristik materi. Pada materi yang bersifat praktik, seperti sholat, guru terlebih dahulu memberikan pengantar teori sebelum mengarahkan siswa untuk melakukan praktik di mushola. Sementara itu, pada materi sejarah Islam, guru mendorong siswa untuk lebih aktif membaca dan mencari informasi dari berbagai sumber, termasuk media sosial. Hal ini menunjukkan bahwa guru telah berupaya menyesuaikan strategi pembelajaran dengan karakteristik materi PAI yang beragam, baik materi konseptual maupun praktik keagamaan.

Dari segi penggunaan media pembelajaran, guru menyampaikan bahwa media yang digunakan masih berupa PowerPoint, video sederhana, dan beberapa tampilan visual yang dimodifikasi menggunakan Canva. Guru juga menyatakan bahwa Canva pernah digunakan untuk

memberi tampilan slide agar materi lebih menarik bagi siswa. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital sudah mulai diterapkan dalam pembelajaran PAI, meski belum sepenuhnya dikembangkan dalam bentuk media pembelajaran interaktif yang terstruktur. Penggunaan media berbasis Canva dinilai dapat membantu guru menyajikan materi PAI secara lebih visual, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik yang akrab dengan teknologi digital. Hal sesuai dengan Ilmiah et al., (2023) yang menyatakan bahwa canva dapat menjadi alternatif dalam pengembangan media pembelajaran PAI karena mudah digunakan dan mampu membantu penyajian materi secara lebih kreatif. Selain itu, Yusuf Efendi dan Chaniago juga menjelaskan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran PAI dapat mendukung penyampaian materi secara lebih menarik dan mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Angket Aspek Kondisi Pembelajaran PAI Saat Ini

No	Pernyataan	Rata-rata	Persentase Skor	Kategori
1	Cara guru menjelaskan pelajaran menarik	3,36	84,09%	Sangat Tinggi
2	Saya mudah memahami pelajaran yang dijelaskan guru	3,15	78,79%	Tinggi
3	Guru lebih sering menjelaskan dengan berbicara saja	2,88	71,97%	Tinggi
4	Saya merasa bosan saat pelajaran PAI berlangsung	3,09	77,27%	Tinggi
Rata-rata		3,12	78,03%	Tinggi

Berdasarkan Tabel 2, aspek kondisi pembelajaran PAI saat ini memperoleh rata-rata skor 3,12 dengan persentase 78,03%, sehingga termasuk dalam kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran PAI secara umum telah berjalan dengan baik. Siswa menilai bahwa cara guru menyampaikan materi cukup menarik dan mudah dipahami. Dari pernyataan ketiga yang memperoleh persentase skor 71,97%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih cukup banyak bergantung pada penjelasan lisan. Temuan ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru PAI yang menjelaskan bahwa penurunan konsentrasi siswa dapat terjadi pada situasi tertentu, terutama ketika pembelajaran berlangsung pada jam terakhir. Pada kondisi ini, siswa cenderung mulai merasa lelah, lapar, dan kurang fokus, sehingga guru perlu menerapkan strategi yang membuat pembelajaran lebih menarik. Kondisi pembelajaran PAI di kelas VII dapat dikatakan telah berlangsung dengan baik, tetapi masih memerlukan penguatan dalam aspek variasi media pembelajaran. Penggunaan media interaktif berbasis canva relevan karena dapat membantu guru menyajikan materi secara lebih visual, menarik, dan tidak monoton. Hal ini sesuai dengan Alfatih et al., (2024) yang menyatakan bahwa canva dapat digunakan sebagai media pembelajaran multimedia interaktif karena memiliki fitur visual yang mendukung penyajian materi secara menarik. Sesuai dengan temuan pada aspek ini menjadi dasar awal bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva diperlukan untuk mendukung pembelajaran PAI yang lebih variatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Minat Belajar Siswa terhadap Pembelajaran PAI.

Minat belajar menjadi salah satu hal yang penting dan berpengaruh terhadap keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Siswa dengan minat belajar yang tinggi cenderung lebih fokus dalam memperhatikan materi, memiliki ketertarikan terhadap aktivitas belajar, serta lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat menjadi salah satu upaya untuk menjaga dan meningkatkan minat belajar siswa. (Yonani & Aryati, 2025) menunjukkan bahwa pemanfaatan media Canva dalam pembelajaran Akidah Akhlak dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa.

Tabel 3. Hasil Angket Aspek Minat Belajar Siswa

No.	Pernyataan	Rata-rata	Persentase Skor	Kategori
1	Saya senang mengikuti pelajaran PAI	3,27	81,82%	Sangat Tinggi
2	Saya tertarik dengan materi pelajaran PAI	3,24	81,06%	Sangat Tinggi
3	Saya memperhatikan saat guru menjelaskan	3,27	81,82%	Sangat Tinggi
4	Saya ikut aktif saat pembelajaran	3,18	79,55%	Tinggi
Rata-rata		3,24	81,06%	Sangat Tinggi

Berdasarkan Tabel 2, minat siswa terhadap pembelajaran PAI berada pada kategori sangat tinggi. Kondisi ini terlihat dari perolehan skor yang tinggi pada indikator kesenangan, ketertarikan, perhatian, dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Temuan tersebut menunjukkan bahwa mata pelajaran PAI memiliki daya tarik bagi siswa kelas VII. Minat belajar yang tinggi menjadi dasar yang penting dalam pengembangan media pembelajaran, karena siswa yang telah memiliki respons positif terhadap mata pelajaran cenderung lebih mudah diarahkan pada kegiatan belajar. Temuan angket tersebut juga didukung oleh hasil wawancara dengan guru PAI. Guru menyatakan bahwa minat belajar siswa terhadap PAI tergolong baik karena pembelajaran tidak hanya dilakukan di dalam kelas, tetapi juga diperkuat melalui kegiatan pembiasaan, seperti tadarus dan shalat dhuha. Kegiatan tersebut membuat pembelajaran PAI berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Guru juga menjelaskan bahwa minat belajar siswa dapat dipengaruhi oleh kebiasaan mereka dalam menggunakan media digital di luar sekolah, terutama game dan media online. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran PAI perlu disesuaikan dengan karakteristik siswa yang telah akrab dengan teknologi visual dan digital. Dari hasil temuan, minat belajar siswa yang berada pada kategori sangat tinggi perlu dijaga melalui pembelajaran yang lebih variatif dan menarik. Media pembelajaran interaktif berbasis canva dapat menjadi salah satu alternatif karena mampu menyajikan materi dalam bentuk visual, berwarna, dan mudah disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Penggunaan media berbasis canva relevan untuk meningkatkan ketertarikan siswa sekaligus menjaga keterlibatan mereka dalam pembelajaran PAI.

Kebutuhan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva

Kebutuhan media pembelajaran interaktif berbasis canva dianalisis untuk mengetahui sejauh mana siswa memerlukan media yang lebih visual, menarik, dan interaktif dalam pembelajaran PAI. Aspek ini mencakup kebutuhan terhadap penggunaan gambar, video, animasi, tampilan berwarna, slide visual, serta pembelajaran yang lebih bervariasi. Canva dipandang relevan karena memiliki fitur desain yang dapat membantu guru menyajikan materi secara lebih kreatif dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Tabel 4. Hasil Angket Kebutuhan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva

No.	Pernyataan	Rata-rata	Persentase Skor	Kategori
1	Saya lebih suka belajar dengan gambar atau video	2,76	68,94%	Tinggi
2	Saya lebih semangat belajar jika menggunakan tampilan yang menarik	3,18	79,55%	Tinggi
3	Saya suka belajar menggunakan HP, laptop, atau layar LCD	2,82	70,45%	Tinggi
4	Saya lebih mudah paham jika ada gambar atau animasi	2,97	74,24%	Tinggi
5	Saya ingin pembelajaran yang lebih menarik dan tidak membosankan	3,33	83,33%	Sangat Tinggi
6	Saya ingin belajar dengan tampilan seperti slide/gambar yang menarik	3,15	78,79%	Tinggi
7	Saya lebih semangat jika belajar menggunakan tampilan berwarna dan menarik	3,12	78,03%	Tinggi
8	Saya ingin pembelajaran yang berbeda dari biasanya	2,91	72,73%	Tinggi
Rata-rata		3,03	75,76%	Tinggi

Berdasarkan Tabel 4, aspek kebutuhan media pembelajaran interaktif berbasis canva memperoleh rata-rata skor 3,03 dengan persentase 75,76% dan termasuk dalam kategori tinggi. Temuan ini menegaskan bahwa aspek visual perlu menjadi perhatian dalam pengembangan media pembelajaran PAI. Maka dari itu penyampaian materi tidak cukup hanya mengandalkan penjelasan verbal, tetapi perlu didukung oleh media yang mampu meningkatkan ketertarikan siswa. Tingginya respons siswa pada item yang berkaitan dengan tampilan menarik, warna, gambar, animasi, dan slide visual menunjukkan bahwa aspek visual perlu diperhatikan dalam pengembangan media pembelajaran PAI.

Temuan dari angket diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru PAI. Guru menyampaikan bahwa siswa lebih tertarik pada media yang dibuat atau dimodifikasi menggunakan canva. Guru juga pernah memberi tugas kepada siswa untuk membuat media, kemudian menampilkan hasil karya mereka dalam proses pembelajaran. Cara tersebut membuat siswa lebih termotivasi karena karya mereka diapresiasi dan digunakan sebagai bagian dari kegiatan belajar. Hal ini menunjukkan bahwa canva tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga dapat digunakan untuk mendorong kreativitas dan keterlibatan siswa. Anggraeni & Pentury, (2022) yang menjelaskan bahwa canva dapat mendukung penguatan keterampilan abad ke-21, terutama kreativitas dan komunikasi visual. Thoyibah & Hajizah, (2025) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis canva relevan digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama

Islam karena dapat membantu penyajian materi secara lebih menarik dan partisipatif. Berdasarkan hasil angket dan wawancara, media pembelajaran interaktif berbasis canva diperlukan untuk mendukung pembelajaran PAI yang lebih variatif. Media yang dikembangkan perlu memuat tampilan visual yang menarik, materi yang ringkas, ilustrasi yang sesuai dengan konteks PAI, serta unsur interaktif seperti kuis atau latihan sederhana. Rancangan tersebut dapat menjadi alternatif bagi guru dalam menyajikan materi secara lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas VII.

Implikasi Kebutuhan Pengembangan Media Berbasis Canva

Berdasarkan hasil angket dan wawancara, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva pada mata pelajaran PAI perlu disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan kondisi pembelajaran di kelas. Hal menjadi perhatian adalah kualitas tampilan visual media. Media yang dikembangkan sebaiknya memuat unsur warna, gambar, ilustrasi, animasi sederhana, serta tata letak yang jelas dan mudah dibaca. Tampilan yang menarik diperlukan karena siswa cenderung lebih antusias ketika materi disajikan secara menarik. Selain aspek tampilan, media pembelajaran juga perlu dirancang secara ringkas, jelas, dan sesuai dengan karakteristik materi PAI. Materi PAI memiliki ruang lingkup yang cukup luas, seperti akidah, ibadah, akhlak, Al-Qur'an Hadis, dan sejarah Islam. Karena itu, penyajian materi tidak cukup hanya mengandalkan teks, tetapi perlu dilengkapi dengan contoh visual, ilustrasi, video singkat, atau aktivitas sederhana yang dapat membantu siswa memahami materi.

Media berbasis Canva juga perlu dilengkapi dengan unsur interaktif. Unsur tersebut dapat berupa kuis, pertanyaan reflektif, latihan singkat, tombol navigasi, atau aktivitas sederhana yang memungkinkan siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran dan agar siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga ikut berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Kemudahan penggunaan media oleh guru juga menjadi aspek yang perlu diperhatikan. Hasil wawancara menunjukkan bahwa salah satu kendala dalam pembelajaran berkaitan dengan keterbatasan penguasaan teknologi. Media berbasis Canva yang dikembangkan sebaiknya memiliki desain yang sederhana, mudah diedit, dan dapat digunakan melalui perangkat yang tersedia di sekolah, seperti laptop dan LCD. Media yang praktis akan membantu guru memanfaatkan teknologi pembelajaran tanpa terbebani oleh kendala teknis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva diperlukan dalam pembelajaran PAI di SMP. Kebutuhan ini tidak hanya muncul dari keinginan siswa terhadap tampilan pembelajaran yang menarik, tetapi juga didukung oleh kondisi pembelajaran yang masih memerlukan variasi media.

KESIMPULAN

Media pembelajaran interaktif berbasis Canva dibutuhkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP. Kebutuhan tersebut terlihat dari kondisi pembelajaran PAI yang masih memerlukan variasi media, minat belajar siswa yang tergolong sangat tinggi, serta respons siswa yang menunjukkan ketertarikan terhadap media pembelajaran yang lebih visual, menarik, berwarna, dan interaktif. Hasil angket menunjukkan bahwa kondisi pembelajaran PAI memperoleh persentase 78,03% dengan kategori tinggi, minat belajar siswa memperoleh persentase 81,06% dengan kategori sangat tinggi, dan kebutuhan media pembelajaran interaktif berbasis Canva memperoleh persentase 75,76% dengan kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran PAI telah berjalan cukup baik, tetapi masih perlu didukung oleh media yang lebih variatif agar siswa tidak

hanya menerima materi secara verbal, melainkan juga dapat memahami materi melalui tampilan visual dan aktivitas belajar yang lebih menarik. Hasil wawancara dengan guru PAI memperkuat temuan angket bahwa penggunaan media digital sudah mulai diterapkan melalui PowerPoint, video, dan tampilan Canva. Namun, pemanfaatannya belum sepenuhnya dikembangkan dalam bentuk media pembelajaran interaktif yang terstruktur. Oleh karena itu, media berbasis Canva perlu dirancang dengan tampilan visual yang jelas, materi yang ringkas, ilustrasi yang sesuai dengan konteks PAI, serta unsur interaktif seperti tombol navigasi, kuis, pertanyaan reflektif, atau latihan sederhana. Dengan demikian, analisis kebutuhan ini dapat menjadi dasar awal dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran PAI. Media yang dikembangkan diharapkan tidak hanya membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik, tetapi juga mendukung keterlibatan, perhatian, dan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melanjutkan tahap pengembangan, validasi ahli, uji coba media, serta pengukuran efektivitas media terhadap minat dan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfatih, A. M., Jannah, H., & Raharjo, R. (2024). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran multimedia interaktif di Madrasah Ibtidaiyah. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 5(2), 128–141. <https://doi.org/10.30762/sittah.v5i2.2710>
- Amalia, F., Salahuddin, R., & Astutik, A. P. (2024). Utilisation of Canva application and student worksheet digital-based Islamic learning. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(1), 70–83. <https://doi.org/10.51276/edu.v5i1.546>
- Anggraeni, A. D., & Pentury, H. J. (2022). Empowering students' 21st century skills through Canva application. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 8(1), 50–57. <https://doi.org/10.33394/jk.v8i1.4391>
- Anggreani, C. (2022). Pembelajaran daring pada masa pandemi Covid-19 di pendidikan anak usia dini. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 1897–1907. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2346>
- Anti, F. D., & Wardani, N. S. (2024). Pengembangan LKPD berbasis Canva untuk meningkatkan hasil belajar matematika kelas 4 sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(5). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i5.8689>
- Azizah, I., & Susanti, R. (2023). Media pembelajaran berbasis Canva dengan desain infografis dalam mata pelajaran sejarah di sekolah menengah atas. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 458–464. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4798>
- Fitriyah, R., Hilmiyati, F., & Juhji, J. (2024). Effectiveness of Canva-based interactive animation media in enhancing learning interest of second-grade Madrasah Ibtidaiyah students. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 14(2), 135–150. <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v14i2.13896>
- Hamidah, A. N., & Hafidz. (2025). Optimization of digital learning media for Islamic education: Increasing students' interest in learning. *Jurnal Cendekia Media Komunikasi Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Islam*, 17(1), 216–240. <https://doi.org/10.37850/cendekia.v17i01.976>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>

- Hidayat, M. N., Muslimin, I., & Purnamasari, R. (2025). Development of learning media using Canva application in Grade VII Informatics subject on computational thinking material with the ADDIE model. *Journal of Educational Sciences*, 9(5), 4657–4668. <https://doi.org/10.31258/jes.9.5.p.4657-4668>
- Ilmiah, J., Saribujang, S., & Mahrus, E. (2023). The Canva application: Solutions for development of learning media for Islamic Religious Education at SDN 10 Perembang Gala, Indonesia. *IJGIE: International Journal of Graduate of Islamic Education*, 4(1), 109–120. <https://doi.org/10.37567/ijgie.v4i1.1814>
- Kurnia, I. R., & Sunaryati, T. (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>
- Miranda, C., & Enciso, L. (2023). Use of Canva as a communication tool in the educational process through infographics. *2023 18th Iberian Conference on Information Systems and Technologies (CISTI)*. <https://doi.org/10.23919/CISTI58278.2023.10211654>
- Moro Ramos, S. (2024). Canva as a tool to promote meaningful learning in the teaching of English as a foreign language. *European Public & Social Innovation Review*, 9, 1–19. <https://doi.org/10.31637/EPSIR-2024-869>
- Muthmainnah, N., Rahmayanti, V. A., & Faizin, M. (2024). Modernitas alat pendidikan dalam perspektif artificial intelligence: Fenomena kemajuan zaman pendidik abad 21. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 24(1), 46–55. <https://doi.org/10.24036/pedagogi.v24i1.1937>
- Nabillah, W., & Tanjung, E. F. (2023). Canva-based interactive learning media for Islamic religious education subjects. *EDURELIGIA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7(2), 202–211. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v7i2.6883>
- Nasution, W. N., Halimah, S., & Mahrisa, R. (2023). The influence of Canva application learning media and learning motivation on students' Islamic Religious Education learning outcomes at Panca Budi Elementary School, Medan. *International Journal of Research and Review*, 10(2), 772–783. <https://doi.org/10.52403/ijrr.20230292>
- Nurpiani, R., Anggraeni, S. R., & Farhurohman, O. (2024). Penggunaan media Canva untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas III sekolah dasar. *Al Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 1172–1180. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3561>
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo UNPAM*, 8(2), 79–96. <https://doi.org/10.32493/sasindo.v8i2.79-96>
- Pratama, R., Alamsyah, M., Siburian, M. F., Marhento, G., & Jupriadi, J. (2023). Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran IPA di Madrasah Aliyah. *EduBiologia: Biological Science and Education Journal*, 3(1), 40–47.
- Restu Kurnia, I., & Sunaryati, T. (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>
- Rumiyati, R., Putri Lestari, A., & Juanda, J. (2025). The role of learning media in enhancing the effectiveness and activeness of the learning process. *Journal Didaskalia*, 8(2), 114–127. <https://doi.org/10.33856/didaskalia.v8i2.614>
- Sari, H. R., & Yatri, I. (2023). Video animasi melalui aplikasi Canva untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 159–166. <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i3.381>

-
- Thoyibah, F. A., & Hajizah, H. (2025). Pembelajaran dengan aplikasi Canva pada materi perkembangan pesantren dan peranannya dalam dakwah Islam di Indonesia. *ISLAMIKA*, 7(1), 141–155. <https://doi.org/10.36088/islamika.v7i1.5505>
- Zainal, N. (2023). University students' perspectives on gamification in vocabulary learning: A literature review. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities*, 8(5), Article e002314. <https://doi.org/10.47405/mjssh.v8i5.2314>