

Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Multimedia Interaktif di Madrasah Ibtidaiyah

Abdullah Muhammad Alfatih,^{1*} Hannatul Jannah,² Raharjo Raharjo,³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Agama Islam, FITK, UIN Walisongo Semarang, Indonesia

¹fatihfrogstone@gmail.com, ²hannatuljannah999@gmail.com, ³raharjo@walisongo.ac.id

*Corresponding Author

Received: 2024-03-17; Approved: 2024-06-21; Published: 2024-10-31

Abstract

Digital technology has shaped Generation Z and Alpha students in the way they interact and acquire information. However, teachers are reverting to their lecture methods and abandoning information technology (IT) when creativity is the number one skill in learning. This research offers a Canva application that aims to develop it as an interactive multimedia-based learning media. This development research uses the ADDIE model, carried out step by step. The ADDIE model used in this research starts from the Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate stages to develop the Canva application as a learning product design. The results of this study revealed that media development with the Canva application obtained valid criteria from the assessment conducted by material and media experts. Canva, as an interactive learning media is very practical to use. Its practicality supports both practicality in time, place, and from the point of use. Canva media development also obtained a feasibility response from students with interesting criteria in terms of presentation feasibility, content feasibility, language feasibility, and design feasibility because each aspect of feasibility is in the percentage of 80-100%. This feasibility percentage shows that the development of Canva as a learning media is liked and interested by students and is effective for learning Fiqh.

Keywords: Canva; Interactive Multimedia-Based Learning Media; Fiqh.

Abstrak

Teknologi digital telah membentuk siswa Generasi Z dan Alpha dalam cara mereka berinteraksi dan memperoleh informasi. Namun, guru kembali ke metode ceramah dan meninggalkan teknologi informasi (TI) padahal kreativitas merupakan keterampilan nomor satu dalam pembelajaran. Penelitian ini menawarkan aplikasi Canva yang bertujuan untuk mengembangkannya sebagai media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang dilakukan secara bertahap. Model ADDIE yang digunakan dalam penelitian ini dimulai dari tahap *Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implement*, dan *Evaluate* untuk mengembangkan aplikasi Canva sebagai desain produk pembelajaran. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa pengembangan media dengan aplikasi Canva memperoleh kriteria valid dari penilaian yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Canva sebagai media pembelajaran interaktif sangat praktis digunakan. Kepraktisannya mendukung baik dari segi kepraktisan waktu, tempat, maupun dari segi penggunaan. Pengembangan media Canva juga memperoleh respons kelayakan dari siswa dengan kriteria yang menarik dari segi kelayakan penyajian, isi, bahasa, dan desain karena setiap aspek kelayakan berada pada persentase 80-100%. Persentase kelayakan ini menunjukkan bahwa pengembangan Canva sebagai media pembelajaran disukai dan diminati oleh siswa serta efektif untuk pembelajaran Fiqih.

Kata Kunci: Canva; Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif; Fikih.

PENDAHULUAN

Siswa semakin akrab dengan teknologi digital yang membentuk cara mereka berinteraksi dan memperoleh informasi (Enim, 2023). Mereka adalah Generasi Z dan Alpha yang merupakan *digital native* (Churiyah et al., 2022). Karakteristik tersebut bertolak belakang dengan guru yang masih menggunakan sistem klasikal dan meninggalkan ICT dalam pembelajaran di kelas (Suciati, 2023). Kontradiksi tersebut mendapat respons dari Menteri Agama Yaqut Cholil Qoumas pada kesempatan tasyakuran Hari Guru Nasional (HGN) dengan berpesan bahwa guru harus kreatif dan tidak menyerah dengan keadaan (Safutra, 2023). Salah satu usaha yang dapat dilakukan untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan preferensi dan gaya belajar siswa.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat mendorong guru untuk lebih peka terhadap lingkungan pembelajaran berbasis teknologi, seperti penggunaan Canva sebagai platform desain grafis yang muncul sebagai alat populer dalam pembuatan materi pembelajaran (Nurmalina et al., 2022). Canva adalah aplikasi yang memungkinkan pengguna dengan mudah mendesain berbagai kreativitas. Aplikasi ini dapat digunakan sebagai media untuk mendukung pembelajaran berbasis multimedia (Syahrir et al., 2023). Hingga saat ini, penelitian tentang pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran cenderung berbicara pada tiga aspek. Pertama, pelatihan dan demonstrasi penggunaan Canva sebagai media pembelajaran (Churiyah et al., 2022; Fauziyah et al., 2022; Nur Nasution et al., 2023). Kedua, aplikasi Canva sebagai media pembelajaran daring (Junaedi, 2021; Mahardika et al., 2021; Mila et al., 2021). Ketiga, Canva sebagai *software* desain grafis yang dapat dimanfaatkan dalam dunia bisnis (Fahminnansih et al., 2021; Lazuardi et al., 2022; Yuniarti et al., 2021).

Ketiga kecenderungan tersebut sudah memperkenalkan Canva ke dalam dunia pendidikan dan bisnis. Akan tetapi, belum sepenuhnya membahas tentang pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran yang menggabungkan teks dengan gambar, audio, animasi, dan video, sehingga optimalisasi pemanfaatannya dapat membantu siswa belajar dengan lebih antusias. Di samping itu, ketiga kajian tersebut belum mengaitkan pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. Oleh karena itu, kajian ini adalah upaya untuk memperkaya kajian yang telah ada dengan memfokuskan pada salah satu aspek pendidikan agama Islam di Madrasah Abdullah Muhammad Alfatih et al., *Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Multimedia Interaktif di Madrasah Ibtidaiyah*

Ibtidaiyah pada mata pelajaran Fikih berbasis multimedia. Kemudian, penelitian ini memetakan tiga permasalahan utama: pengembangan media pembelajaran Canva berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran Fikih, penggunaan Canva sebagai media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran Fikih, dan efektivitas penggunaan media pembelajaran tersebut pada mata pelajaran Fikih.

Penelitian ini didasarkan pada argumen bahwa pembelajaran efektif, menyenangkan, menarik, dan bermakna adalah pembelajaran yang memahami karakteristik siswa, berpusat pada kegiatan siswa, sarana belajar yang memadai, serta pembelajaran dengan sumber-sumber belajar dan media yang menarik bagi siswa untuk belajar. Riyana (2012) mengungkapkan, sistem pembelajaran di era modern seperti saat ini, siswa tidak hanya berperan sebagai komunikan, melainkan komunikator. Keadaan tersebut membentuk komunikasi dua arah atau lebih (*multi way traffic communication*). Hasan et al. (2021) menemukan, beberapa masalah yang sering timbul adalah guru terlalu puas dengan metode konvensional dan kurang kreatif dalam menggunakan media pembelajaran, akibatnya siswa kurang termotivasi dan merasa bosan. Sejalan dengan dua pendapat tersebut, Jennah (2009) mengukuhkan, tuntutan kompetensi guru tidak terbatas pada kemampuannya dalam menyampaikan materi pelajaran, tetapi harus membelajarkan. Uraian tersebut menegaskan bahwa membelajarkan siswa dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan usia siswa membuahkan pembelajaran yang efektif dan bermakna.

METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluate) yang menyuratkan analisis tentang bagaimana komponen-komponennya berinteraksi satu sama lain dan memerlukan koordinasi semua fase (Rayanto & Sugianti, 2020). Tahap analisis mencakup tiga aspek utama, yaitu analisis kebutuhan, analisis lingkungan, dan analisis mata pelajaran. Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa dalam pembelajaran. Sementara itu, analisis lingkungan dilakukan untuk memahami kondisi lingkungan di mana pembelajaran dilaksanakan. Dengan melakukan analisis lingkungan maka dapat ditemukan kendala yang mungkin timbul dalam implementasi pembelajaran, serta membantu merancang solusi untuk mengatasinya. Sedangkan analisis materi pelajaran dapat membantu peneliti untuk merencanakan isi pembelajaran, menentukan prioritas pembelajaran, dan merancang strategi pengajaran yang efektif sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Tahap selanjutnya adalah mendesain produk Canva sebagai media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang diikuti dengan validasi oleh para ahli. Pengembangan produk dan pengimplementasian produk menjadi tahapan pengembangan berikutnya, kemudian diakhiri dengan evaluasi produk. Research and Development (R&D) dalam penelitian ini digunakan sebagai metode penelitian untuk menghasilkan produk dan menguji efektivitas produk tersebut (Haryati, 2012), yakni Canva sebagai media pembelajaran berbasis multimedia yang interaktif. Penelitian ini dilakukan kepada siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah NU 2 Kebonagung, Kendal pada November 2023.

Ada beberapa instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini, yaitu lembar validasi materi, lembar validasi media, lembar observasi, instrumen wawancara, dan lembar angket respons siswa (Alfi et al., 2022). Untuk mendapatkan datanya, instrumen berupa lembar validasi materi, lembar validasi media, dan lembar angket respons siswa diperoleh melalui teknik angket. Instrumen wawancara diperoleh melalui teknik wawancara dengan wali kelas. Teknik observasi menjadi metode pengumpul data bagi lembar observasi. Adapun aktivitas yang dilakukan dalam menganalisis data adalah reduksi data, penyajian data, dan verifikasi (Zulfirman, 2022).

Ketiga hal tersebut menjadi teknik analisis data dalam penelitian ini. Peneliti menggunakan analisis deskriptif kualitatif sebagai pendekatan yang digunakan untuk menganalisis catatan, saran atau komentar hasil penilaian dari lembar validasi oleh ahli materi dan ahli media, serta catatan hasil wawancara, dan analisis deskriptif kuantitatif sebagai pendekatan yang digunakan untuk menganalisis data hasil validasi dan angket respons siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis kebutuhan yang diperoleh melalui hasil wawancara dengan wali kelas, hasil belajar siswa masih jauh dari yang diharapkan. Salah satunya penyebabnya adalah proses pembelajaran yang cenderung masih menggunakan metode konvensional di dalam kelas. Guru hanya mengandalkan ceramahnya selama mentransformasikan ilmu pengetahuan, tanpa kreativitas yang dapat memantik perhatian siswa. Akibatnya, penguasaan materi pelajaran oleh siswa tidak tercapai, karena guru mendominasi diri sepenuhnya di dalam kelas.

Rinja Efendi (2023, p. 342) dalam penelitiannya menemukan, hasil belajar yang rendah dapat dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang optimal dan motivasi belajar siswa yang rendah. Fu et al. (2022, p. 15) juga menemukan, metode Abdullah Muhammad Alfatih et al., *Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Multimedia Interaktif di Madrasah Ibtidaiyah*

pembelajaran yang berpusat pada siswa memperoleh respons yang sangat kuat dari siswa. *Student-centered* tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa, melainkan meningkatkan interaksi, baik interaksi yang terjadi antara guru dan siswa maupun interaksi antar siswa. Selain itu, pembelajaran yang mendominasi siswa di dalam kelas juga meningkatkan kompetensinya dan memberikan dasar yang kuat untuk masa depan mereka.

Kedua, fasilitas yang ada di sekolah kurang lengkap dan kurang memadai. Hal ini ditunjukkan dengan adanya proyektor yang hanya tersedia satu unit dan satu buah *speaker*. Hal lainnya adalah kurangnya penggunaan laptop oleh guru. Ketiga hal tersebut menjadi dasar analisis lingkungan dalam penelitian ini. Fasilitas yang kurang lengkap dan kurang memadai berdampak buruk pada pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas. Akibatnya, pembelajaran menjadi kurang menarik dan kurang menyenangkan dan monoton. Lembaga pendidikan hendaknya perlu mendapatkan sentuhan manajemen yang baik dan profesional, sehingga dapat bertahan lebih lama dan berdaya saing (Nugraha et al., 2021).

Ketiga, analisis materi pelajaran. Materi tentang mandi wajib tidak cukup disampaikan dengan ceramah. Materi tersebut membutuhkan metode pembelajaran yang menarik dan kreasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Oleh karenanya, aplikasi Canva sebagai media pembelajaran berbasis multimedia interaktif sangat relevan digunakan agar dapat mencapai keutuhan pemahaman siswa. Dalam lanskap pendidikan yang terus berkembang, integrasi metode dan alat pengajaran yang inovatif sangat penting untuk melibatkan dan mendidik siswa secara efektif (Ledentsov et al., 2023). Multimedia interaktif merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang membantu siswa belajar dengan aktif dan menjadikan pembelajaran lebih berkualitas (Kumalasani, 2018, p. 1).

Pengembangan Media Pembelajaran Canva Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Fikih

Pemilihan aplikasi Canva menjadi bagian dalam tahap desain pada runtutan tahapan pengembangan model ADDIE. Sebagai tahap desain, aktivitas-aktivitas yang dilakukan adalah merancang struktur pembelajaran untuk memfasilitasi pemahaman dan retensi informasi; memilih elemen visual seperti warna, gambar, dan ikon yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan sesuai dengan usia siswa; dan mengidentifikasi cara untuk menciptakan pembelajaran interaktif menggunakan fitur-fitur Canva, seperti menambahkan suara buatan dari *Artificial Intellegent* (AI), menyisipkan tautan video, kuis, dan kustomisasi animasi.

Sebab, pembelajaran yang masih berpusat pada guru memperlakukan siswa sebagai siswa yang pasif di dalam kelas, materi ajar yang disajikan juga kurang variatif dan kurang menarik karena hanya berupa uraian kalimat (Nadeak et al., 2023). Oleh karenanya, Canva menjadi alat yang berharga bagi para pendidik yang ingin menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan interaktif (Ledentsov et al., 2023). Pada tahap desain ini pula, dilakukan penyusunan modul ajar, angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, dan penyusunan angket kelayakan produk.

Setelah perancangan media pembelajaran dengan aplikasi Canva, tahap berikutnya adalah pengembangan produk, yakni Canva sebagai media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran Fiqih. Hal-hal yang dilakukan pada tahap pengembangan ini adalah memproduksi konten dan integrasi multimedia. Memproduksi konten berarti membuat materi pembelajaran dengan alat desain dan elemen-elemen yang tersedia di aplikasi Canva. Kemudian, integrasi multimedia dengan menambahkan elemen multimedia (gambar, audio, video, dan teks dengan menentukan jenis dan ukuran font teks) untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran siswa (Bijanov, 2022).

Media pembelajaran yang telah dikembangkan kemudian dilakukan uji validasi oleh ahli materi dan ahli media. Pengujian dilakukan untuk mengetahui kelayakan Canva yang telah dikembangkan sebagai media pembelajaran interaktif pada materi mandi wajib. Tingkat validitas aplikasi Canva sebagai media pembelajaran mengikuti pedoman sebagaimana tertuang dalam Tabel 1. Sedangkan hasil validasi ahli materi dan ahli media pada pengembangan media berbasis aplikasi Canva, memperoleh data sebagaimana tertuang dalam Tabel 2 dan Tabel 3.

Tabel 1. Persentase Tingkat Kevalidan Produk

Persentase	Keterangan
80,00 — 100	Baik/Valid/Layak
60,00 — 79,99	Cukup Baik/Cukup Valid/ Cukup Layak
50,00 — 59,99	Kurang Baik/Kurang Valid/Kurang Layak
0 — 49,99	Tidak Baik (Diganti)

(Riduwan, 2012)

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	No. butir	Rata-rata persentase	Kriteria
Pembelajaran	Kesesuaian penggunaan media dengan pembelajaran Fiqih	1, 2, 3, 4	95%	Valid
Materi	Kesesuaian bahasa dan isi dengan materi pelajaran	5, 6, 7, 8	100%	Valid

Aspek	Indikator	No. butir	Rata-rata persentase	Kriteria
Manfaat	Kegunaan Canva sebagai media pembelajaran interaktif	9, 10	100%	Valid
	Rata-rata		98,3%	Valid

Berdasarkan Tabel 2, aspek pembelajaran mendapatkan persentase pencapaian sebesar 95% dengan kriteria valid. Ukuran valid ditunjukkan oleh besaran persentase yang berkisar pada 80%-100%. Kriteria valid mengartikan tidak adanya keperluan untuk direvisi. Kemudian, persentase aspek materi sebesar 100% dan aspek manfaat sebesar 100%. Rata-rata persentase keseluruhan aspek yang telah divalidasi oleh ahli materi mencapai 98,3% dengan kriteria valid dan tidak perlu untuk direvisi. Dengan demikian, materi mandiri wajib yang sudah dikembangkan dengan aplikasi Canva ini dapat dilanjutkan ke tahap implementasi atau uji coba produk.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	No. butir	Rata-rata persentase	Kriteria
Teks	Kesesuaian font dan ukuran font, serta posisi teks	2	100%	Valid
Audio	Kejernihan suara	1, 4	100%	Valid
Visual	Kesesuaian gambar dan video	3, 6	100%	Valid
Media	Kesesuaian media dengan pembelajaran yang interaktif	5, 8	90%	Valid
Manfaat	Kegunaan aplikasi sebagai media interaktif	7, 9, 10	100%	Valid
	Rata-rata		98%	Valid

Pada Tabel 3, aspek teks pada pengembangan media pembelajaran berbasis Canva mendapatkan persentase pencapaiannya sebesar 100% dengan kriteria valid. Persentase aspek audio sebesar 100%, aspek visual sebesar 100%, aspek media sebesar 90%, dan aspek manfaat sebesar 100%. Rata-rata persentase keseluruhan aspek sebesar 98% dengan kriteria valid. Hal ini mengartikan bahwa media pembelajaran Canva yang telah dikembangkan tidak perlu untuk direvisi. Artinya, pengembangan Canva sebagai media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini dapat dilanjutkan ke tahap implementasi atau uji coba produk. Data hasil validasi oleh kedua ahli ini juga menunjukkan kesesuaiannya dengan kurikulum yang berpihak pada siswa agar berpikir kreatif, terampil, mandiri, serta berpacu pada teknologi, dengan tidak mengandalkan media berupa buku

ataupun guru sebagai satu-satunya media pembelajaran yang dipakai dalam tataran pendidikan (Syafrianti, 2022).

Canva adalah program desain *online* (Riono & Fauzi, 2022) yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran (Pebrina & Annisa, 2023). Keberadaan media pembelajaran sangat penting sebagai alat bantu bagi guru dalam menyampaikan pesan-pesan materi pelajaran kepada siswanya. Penggunaan media pembelajaran yang dapat dilihat secara fisik dan digunakan dalam penyampaian materi dapat menarik minat dan perhatian siswa (Melviana et al., 2023).

Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Fikih

Pengembangan media Canva yang sudah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Selanjutnya media tersebut diuji coba pada kelompok kecil, yaitu 12 siswa dari kelas IV Madrasah Ibtidaiyah. Uji coba dilakukan setelah menghasilkan kriteria valid, tidak perlu merevisi. Sebagai tahap penerapan (*implementation*), guru mengimplementasikan media yang telah dikembangkan, diikuti penyebaran angket respons kelayakan media yang diisi oleh siswa uji coba.

Penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran diawali dengan *log in* melalui web atau aplikasi Canva yang telah terinstal dengan akun yang sudah terdaftar. Kemudian, guru mengklik konten yang telah dikembangkan pada menu desain terakhir di halaman beranda. Cara lain membuka konten yang telah dikembangkan adalah mengklik menu proyek yang terletak di sebelah kiri, kemudian cari desain yang ingin ditampilkan. Selain itu, ada jalan pintas mencari konten yang telah diproduksi, yaitu dengan mengetik judul konten yang dibuatnya pada kolom pencarian, lalu ketuk *enter*.

Canva merupakan sarana media pembelajaran yang dapat dipakai dengan praktis, baik praktis secara waktu, tempat, maupun praktis secara penggunaannya. Untuk menampilkan kontennya, guru mengklik menu tampilan yang berada di kanan atas. Pada menu tersebut, guru bisa memilih bagaimana cara menampilkan konten sesuai keinginan atau kebutuhannya, di antaranya: tampilkan layar penuh, tampilan presenter, tampilkan dan rekam, atau putar otomatis. *Pertama*, memilih perintah tampilkan layar penuh berarti menampilkan konten melalui proyektor, dari *slide* ke *slide* yang lainnya di bawah remot guru.

Kedua, memilih perintah tampilan presenter berarti memosisikan guru sebagai presenter di dalam ataupun di luar kelas. Pada perintah ini guru membagikan *link* kepada

siswa terlebih dahulu untuk menampilkan konten materi, sehingga siswa dapat mengakses materi tersebut melalui perangkatnya masing-masing. Pada perintah ini pula pembelajaran dapat dilaksanakan secara daring (dalam jaringan, alias jarak jauh) dan pergantian *slide* ke *slide* berikutnya di bawah remot (kuasa) guru sebagai presenter.

Ketiga, memilih perintah tampilkan dan rekam berarti menampilkan konten dalam bentuk rekaman layar. Rekaman layar tersebut kemudian dapat dibagikan kepada siswa dengan dua cara, yaitu melalui *link* atau *file*, sehingga siswa dapat belajar secara mandiri. *Keempat*, memilih perintah putar otomatis berarti menampilkan konten secara otomatis berdasarkan durasi setiap *slide*.

Dengan demikian, guru berkesempatan untuk melangsungkan pembelajaran berbasis multimedia interaktif melalui konten yang telah didesain dan dikembangkan sebelumnya berdasarkan struktur pembelajarannya. Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran sangat praktis dan efisien. Guru atau siswa dapat mengaksesnya melalui *handphone*, komputer atau laptop. Canva sebagai media pembelajaran dinyatakan sangat valid dan praktis untuk digunakan sebagai penunjang pembelajaran (Wijaksono & Prima, 2022), menjadikannya alat bantu yang diterima dengan baik dan ramah pengguna dalam konteks pengajaran dan pembelajaran (Ledentsov et al., 2023). Canva merupakan salah satu aplikasi yang sering digunakan untuk media pembelajaran interaktif (Lestari, 2023).

Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Canva pada Mata Pelajaran Fikih

Tahap terakhir dari model ADDIE adalah evaluasi (*evaluate*). Pada tahap ini, kelayakan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran berbasis multimedia interaktif berpedoman pada kriteria respon siswa. Kriteria tersebut merupakan ketentuan yang tertuang dalam Tabel 4, sedangkan hasil angketnya tertuang dalam Tabel 5.

Tabel 4. Kriteria Respons Siswa

Persentase	Kualifikasi
80%—100%	Menarik
60%—79%	Cukup Menarik
50%—59%	Kurang Menarik
< 49%	Tidak Menarik

(Sa'dun & Sriwijaya, 2010)

Tabel 5. Hasil Angket Respons Kelayakan Pengembangan Media Canva

Indikator kelayakan	No. butir	Rata-rata persentase	Kriteria
Kelayakan penyajian	1	96,7%	Menarik
Kelayakan isi	3, 6, 8	88,8%	Menarik
Kelayakan bahasa	2	98,3%	Menarik
Kelayakan desain	4, 5, 7, 9, 10	88,6%	Menarik
Rata-rata		93,1%	Menarik

Pada Tabel 5, kelayakan penyajian mendapatkan persentase sebesar 96,7% dengan kriteria menarik. Kelayakan isi mendapatkan persentase sebesar 88,8% dengan kriteria menarik, kelayakan bahasa sebesar 98,3% dengan kriteria menarik, dan kelayakan desain sebesar 88,6% dengan kriteria menarik. Hasil ini juga ditegaskan dengan rata-rata persentase keseluruhan indikator kelayakan sebesar 93,1% yang menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran Fiqih diperoleh dengan kualifikasi menarik. Hal ini membuktikan, media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran Fiqih dengan aplikasi Canva layak digunakan selama proses pembelajaran. Kelayakan ini artinya menarik dan disukai siswa, sehingga efektif digunakan sebagai media pembelajaran Fiqih.

Persentase respons siswa pada penelitian ini didukung oleh hasil penelitian Admelia et al. (2022, p. 177), Canva sebagai media pembelajaran interaktif efektif digunakan oleh guru. Penelitian ini juga didukung oleh Dewi et al. (2022, p. 162), bahan ajar interaktif berbasis Canva dinyatakan valid dan praktis. Validitasnya diperoleh melalui hasil analisis angket validasi dengan skor 0,84, yakni sangat valid. Kepraktisannya diperoleh melalui analisis hasil angket kepraktisan dengan skor 84%, sangat praktis.

Canva sebagai aplikasi desain *online* dan media berbasis multimedia interaktif memiliki keunggulan dan kelemahan. Beberapa keunggulannya adalah menyediakan ragam desain yang menarik, mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain bahan ajarnya dengan memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia, dapat menghemat waktu, tidak harus menggunakan laptop selama mendesain, dapat melakukan kolaborasi dengan guru lain (Riono & Fauzi, 2022), mudah dijangkau oleh semua kalangan, dan menjadi media pembelajaran yang dapat digunakan dengan praktis (Mahyudin, 2023).

Platform ini gratis untuk digunakan, tetapi ada juga langganan berbayar yang memberikan kemampuan tambahan: *Canva Pro* dan *Canva for Enterprise* (Siddiqov & Egamnazarova, 2023). Sejalan dengan itu, Canva harus terhubung dengan jaringan internet yang cukup dan stabil. Canva juga rawan kesamaan desain pengguna lain. Hal-hal inilah yang memposisikan kelemahan Canva.

KESIMPULAN

Analisis kebutuhan, lingkungan, dan materi ajar menjadi dasar penelitian pengembangan ini dilakukan. Pembelajaran dengan metode konvensional, fasilitas yang kurang lengkap, dan penyampaian materi ajar dengan guru sebagai satu-satunya media di dalam kelas, kurang sesuai untuk mendorong kemampuan siswa dalam penguasaan materi. Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif hadir untuk menyikapi fakta di lapangan. Dengan memanfaatkan teknologi multimedia, siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Media interaktif ini mampu mengakomodasi gaya belajar siswa yang beragam.

Selain itu, penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa terhadap materi ajar yang disampaikan. Keberadaan media interaktif juga dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam proses belajar-mengajar. Hasil validasi pengembangan media pembelajaran dengan aplikasi Canva oleh para ahli, memperoleh rata-rata persentase sebesar 98,3% dengan kriteria valid (materi) dan 98% dengan kriteria valid (media).

Hasil tersebut mengindikasikan bahwa media yang telah dikembangkan dapat dilanjutkan pada tahap implementasi atau uji coba. Pengembangan media ini juga mendapat respons kelayakan dari siswa yang memperoleh rata-rata persentase sebesar 93,1% dengan kriteria menarik. Kelayakan ini berarti disukai dan diminati siswa, sehingga media yang telah dikembangkan tersebut efektif digunakan sebagai media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran Fiqih. Atas dasar itu, penelitian ini merekomendasikan agar pembelajaran dilaksanakan dengan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, serta dirancang dan diproduksi sesuai dengan usia siswa.

REFERENSI

- Admelia, M., Farhana, N., Agustiana, S. S., Fitri, A. I., & Nurmalia, L. (2022). Efektifitas Penggunaan Aplikasi Canva dalam Pembuatan Modul Pembelajaran Interaktif Hypercontent di Sekolah Dasar Al Ikhwan. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(2), 177. <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v5i2.1087>
- Alfi, C., Fatih, M., & Islamiyah, K. I. (2022). Pengembangan Media Power Point Interaktif Berbasis Animasi pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 6(2), 351. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v6i2.487
- Bijanov, A. K. (2022). Multimedia Electronic Educational Resource for Students of Technical Fields. *International Journal of Social Science Research and Review*, 5(4), 249–250. <https://doi.org/10.47814/ijssrr.v5i4.331>
- Churiyah, M., Basuki, A., Filianti, F., Sholikhah, S., & Fikri Akbar, M. (2022). Canva for Education as a Learning Tool for Center of Excellence Vocational School (SMK

- Pusat Keunggulan) Program to Prepare Competitive Graduates in the Field of Creativity Skills in the Digital Age. *International Journal of Social Science Research and Review*, 5(3), 226–234. <https://doi.org/10.47814/ijssrr.v5i3.228>
- Dewi, O. A., Hayati, L., Hikmah, N., & Sarjana, K. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Lingkaran. *Journal of Classroom Action Research*, 5(3), 162. <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i3.5169>
- Efendi, R., Hasibuan, A. P. G., Elvina, & Siregar, P. S. (2023). Canva Application-Based Learning Media on Motivation and Learning Outcomes. *International Journal of Elementary Education*, 7(2), 342. <https://doi.org/10.23887/ijee.v7i2.53956>
- Enim, M. K. M. (2023, October 30). Tingkatkan Mutu Pendidikan, Sekda Muara Enim Buka Diklat Media Pembelajaran Guru 2023. *Infopublik.Id*. <https://www.infopublik.id/kategori/nusantara/792070/tingkatkan-mutu-pendidikan-sekda-muara-enim-buka-diklat-media-pembelajaran-guru-2023>
- Fahminnansih, F., Rahmawati, E., & Wardhanie, A. P. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Desain Grafis dan Promosi Produk pada Sekolah Islami Berbasis Kewirausahaan. *Society: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 51–58. <https://doi.org/10.37802/society.v2i1.170>
- Fauziyah, N. L., Widodo, J. P., & Yappi, S. N. (2022). The Use of ‘Canva for Education’ and the Students’ Perceptions of Its Effectiveness in the Writing Procedure Text. *Budapest International Research and Criticts Institute Journal*, 5(1), 6368–6377. <https://doi.org/10.33258/birci.v5i1.4359>
- Fu, X., Wu, X., Liu, D., Zhang, C., Xie, H., Wang, Y., & Xiao, L. (2022). Practice and Exploration of The “Student-Centered” Multielement Fusion Teaching Mode in Human Anatomy. *Surgical and Radiologic Anatomy*, 44(1), 15. <https://doi.org/10.1007/s00276-021-02866-8>
- Haryati, S. (2012). Research and Development (R&D) sebagai Salah Satu Model Penelitian dalam Bidang Pendidikan. *Majalah Ilmiah Dinamika*, 37(1), 12. <https://www.academia.edu/download/38758800/13-21-1-SM.pdf>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & P., I. M. I. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Antasari Press.
- Junaedi, S. (2021). Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Mahasiswa pada Mata Kuliah English for Information Communication and Technology. *Bangun Rekaprima: Jurnal Pengembangan Rekayasa, Sosial Dan Humaniora*, 7(2), 80–89. <https://doi.org/10.32497/bangunrekaprima.v7i2.3000>
- Kumalasan, M. P. (2018). Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1A), 1. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1A.2345>
- Lazuarni, S., Hendarmin, R. M., & Wulandari, T. (2022). Pelatihan Desain Grafis untuk Bisnis di Zaman Serba Digital dan Visual kepada Mahasiswa Kota Palembang. *Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(1), 524–529. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v6i1.7909>

- Ledentsov, A., Fatmawati, S., & Seviawani, P. (2023). Basic Electricity and Electronics Subjects using Canva as a Learning Medium. *International Journal of Cyber and IT Service Management*, 3(2), 120. <https://doi.org/10.34306/ijcitsm.v3i2.136>
- Lestari, N. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. PT Penamuda Media.
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275–281. <https://doi.org/10.29303/jppm.v4i3.2817>
- Mahyudin, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Canva Mata Pelajaran PAI & BP Fase C - Sekolah Dasar. *JIDeR: Journal of Instructional and Development Researches*, 3(4), 171. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i4.255>
- Melviana, Oktaviani, A. A., Fadilah, H., & Aeni, A. N. (2023). Pemanfaatan Video Pembelajaran Berbasis Canva dalam Pengenalan Politik Islam pada Siswa Kelas 5 SD. *Journal on Education*, 06(01), 747. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2476>
- Mila, N., Nuralamsyah, Alisyahbana, A. N. Q. A., Arisah, N., & Hasan, M. (2021). Efektivitas Pemanfaatan Canva sebagai Media Pembelajaran Daring. *Penelitian Dan Pengabdian Inovatif Pada Masa Pandemi Covid-19*, 181–188. <https://prosiding.rcipublisher.org/index.php/prosiding/article/view/132>
- Nadeak, E., Elfaladonna, F., & Malahayati, M. (2023). Pelatihan Pembuatan Modul Ajar Interaktif Bagi Guru dengan Menggunakan Canva (Studi Kasus: SDN 204 Palembang). *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 2(3), 201. <https://doi.org/10.59025/js.v2i3.103>
- Nugraha, G. A., Baidi, B., & Bakri, S. (2021). Transformasi Manajemen Fasilitas Pendidikan pada Era Disrupsi Teknologi. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 7(2), 860. <https://doi.org/10.29040/jiei.v7i2.2621>
- Nur Nasution, W., Halimah, S., & Mahriza, 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>
- Nurmalina, N., Rahila, C. D. I., Surbakti, A. H., Wahyuningsih, S. K., & Batubara, M. H. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Mahasiswa. *Jurnal Pengabdian Masyarakat As-Salam (JPMA)*, 2(2), 49. <https://doi.org/10.37249/jpma.v2i2.532>
- Pebrina, R., & Annisa, R. (2023). Pengembangan Media Poster Menggunakan Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMP Negeri 4 Payakumbuh. *Tazkia: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(1), 65–66. <https://doi.org/10.30829/taz.v12i1.2724>
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek* (T. Rokhmawan, Ed.). Lembaga Academic & Research Institute.
- Riduwan. (2012). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Riono, & Fauzi. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran PAI-BP di SD Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 119. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i1.1921>

- Riyana, C. (2012). *Media Pembelajaran*. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia.
- Sa'dun, A., & Sriwijaya, H. (2010). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Cipta Media.
- Safutra, I. (2023, November 26). *Era Kemajuan Teknologi Informasi, Menag Minta Guru untuk Tidak Mudah Menyerah*. Jawapos.Com. <https://www.jawapos.com/pendidikan/013326543/era-kemajuan-teknologi-informasi-menag-minta-guru-untuk-tidak-mudah-menyerah>
- Siddiqov, I. M., & Egamnazarova, S. X. (2023). Canva Dasturi Va Uning Ta'limiy Imkoniyatlari. *Scientific Aspects And Trends In The Field Of Scientific Research*, 1(8), 343.
- Suciati. (2023, November 25). *Apakah Guru akan Tetap Menggunakan Teknologi dan Informasi Pasca Pandemi?* Timesindonesia.Co.Id. <https://timesindonesia.co.id/kopi-times/477715/apakah-guru-akan-tetap-menggunakan-teknologi-dan-informasi-pasca-pandemi>
- Syafrianti. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 2(2), 468. <http://202.162.210.184/index.php/guau/article/view/264>
- Syahrir, A. P., Zahirah, S. P., & Salamah, U. (2023). Pemanfaatan Apikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu-Ilmu Sosial (SNIIS)*, 732.
- Wijaksono, S. A., & Prima, F. K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 621. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.81>
- Yuniarti, P., Indriyani, F., Suharini, & Marthanti, A. S. (2021). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Pembuatan Desain Promosi Usaha pada Karang Taruna Desa Sukaharja. *Jurnal Abdimas Ekonomi Dan Bisnis*, 1(2), 88–95. <https://doi.org/10.31294/abdiekbis.v1i2.655>
- Zulfirman, R. (2022). Implementasi Metode Outdoor Learning dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Agama Islam di MAN 1 Medan. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran (JPPP)*, 3(2), 149. <https://doi.org/10.30596/jppp.v3i2.11758>