
**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA CANVA DALAM
MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN AL- ISLAM BAGI
SISWA DI SMK MUHAMMADIYAH 1 BANDAR LAMPUNG**

Chica Handayani¹, M. Sholihin², Arizal Eka Putra³

Universitas Muhammadiyah Lampung^{1,2,3}

handayanichica2@gmail.com¹, msholihin1985@gmail.com², arizaleka@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektifitas penggunaan media Canva dalam pembelajaran Al Islam di SMK Muhammadiyah 1 Bandar Lampung, permasalahan yang muncul pada penelitian ini yaitu pembelajaran yang monoton, penggunaan media konvensional oleh guru yang dianggap itu-itu saja dengan metode ceramah menjadikan pembelajaran ini dianggap kurang menarik minat siswa di SMK Muhammadiyah 1 Bandar Lampung. Sebagaimana arus globalisasi membawa kemajuan teknologi yang sangat pesat mempunyai dampak yang signifikan dalam dunia pendidikan. Salah satunya adalah pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan kualitas suatu pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi kini sangat digemari oleh siswa karena dinilai unik dan kreatif dengan berbagai fitur seperti aplikasi Canva yang menjadi alternatif dalam mengatasi permasalahan yang ada di sekolah ini. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian dilapangan menunjukkan bahwa penggunaan media Canva ini meningkatkan antusiasme dan partisipasi siswa dalam pembelajaran berlangsung. Dengan memanfaatkan fitur desain grafis berbentuk Powerpoint dan Video dari Canva, pembelajaran menjadi lebih kreatif, menarik, dan efektif. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi ini sangat membantu dan meningkatkan kualitas pembelajaran Al Islam secara signifikan.

Kata Kunci: Efektifitas Pembelajaran, Media Canva, Al Islam.

ABSTRACT

This research aims to analyze the effectiveness of using Canva media in Al-Islam learning at SMK Muhammadiyah 1 Bandar Lampung. The problems that arise in this research are monotonous learning, the use of conventional media by teachers who are considered the same as the lecture method, making this learning considered less interesting to students at SMK Muhammadiyah 1 Bandar Lampung. The flow of globalization brings very rapid technological advances that have a significant impact on the world of education. One of them is the use of technology to improve the quality of learning. The use of technology-based learning media is

now very popular with students because it is considered unique and creative with various features such as the Canva application which is an alternative in overcoming problems at this school. The method used in this research is descriptive qualitative with data collection through observation, interviews and documentation. The results of field research show that the use of Canva media increases student enthusiasm and participation in ongoing learning. By utilizing graphic design features in the form of Powerpoint and Video from Canva, learning becomes more creative, interesting and effective. Therefore, the use of this technology is very helpful and significantly improves the quality of Al-Islam learning.

Keywords: *Learning Effectiveness, Canva Media, Al Islam.*

A. PENDAHULUAN

Perkembangan dan kemajuan teknologi yang semakin pesat membuat masyarakat modern banyak memanfaatkan kemajuan teknologi untuk berbagai tujuan salah satunya yaitu dalam bidang pendidikan. Kemajuan teknologi adalah suatu hal di kehidupan yang tidak bisa kita hindari, Karena manusia sangat bergantung padanya, dari anak-anak sampai orang dewasa menggunakannya di kehidupan mereka.

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara berkelanjutan oleh seseorang untuk menjadi pribadi yang memahami ilmu secara luas dan selalu berkembang dari waktu ke waktu melalui proses belajar. Dengan adanya teknologi dalam pendidikan dapat membantu proses pembelajaran. Pembelajaran didefinisikan sebagai proses interaksi siswa dengan guru serta sumber belajar dalam lingkungan belajar yang mana antara guru dan siswa tersebut berinteraksi satu sama lain.

Efektivitas berasal dari bahasa inggris, yaitu effective yang berarti berhasil, tepat atau manjur. Efektivitas adalah sesuatu yang memiliki pengaruh atau akibat yang ditimbulkan. Efektivitas adalah suatu tolak ukur seberapa baik suatu pekerjaan dilakukan. Dalam bahasa lain berarti sebuah tindakan dinilai efektif apabila diselesaikan sesuai dengan perencanaan, baik dari segi biaya, waktu, ataupun mutunya . Efektivitas pada dasarnya menunjukkan pada taraf tercapainya hasil, sering atau senantiasa dikaitkan dengan pengertian efisien, meskipun sebenarnya ada perbedaan diantar keduanya. Efektivitas menekankan pada hasil yang dicapai, sedangkan efisiensi lebih melihat pada bagaimana cara mencapai hasil yang dicapai itu dengan membandingkan antara input dan outputnya. Peningkatan kinerja pendidikan memerlukan pemanfaatan sistem informasi dan teknologi informasi sebagai elemen utama yang tidak hanya

berperan sebagai alat pendukung, tetapi juga sebagai alat utama yang mendukung kesuksesan dunia pendidikan agar dapat bersaing di tingkat global.

Media berdasarkan kelompoknya dibagi menjadi delapan golongan, antara lain media audio, media cetak, media visual diam, media visual gerak, media semi gerak, media audio visual diam, dan media audio visual gerak. Namun, secara umum, media menjadi tiga bagian, antara lain: pertama, media grafis, di dalamnya termasuk media visual, yang mana pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual: kedua, media audio yang mana media ini berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan-pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambing-lambang, baik verbal maupun nonverbal, ketiga, media proyeksi diam, yang mana media ini mempunyai persamaan dengan media grafis, dalam artian sama-sama menyajikan rangsangan secara visual. Sedangkan perbedaannya, media grafis dapat secara langsung dalam berinteraksi dengan pesan media yang bersangkutan.

Di era digital ini, memasukkan teknologi ke dalam proses pembelajaran sangatlah penting karena dinilai lebih efektif dan efisien. Aplikasi merupakan perangkat lunak yang dapat dipasang dan digunakan pada komputer, tablet, dan smartphone untuk melakukan tugas tertentu, seperti memberikan hiburan dan mempermudah menyelesaikan sesuatu. Aplikasi juga dibuat untuk memenuhi berbagai kebutuhan, seperti komunikasi, hiburan, dan pendidikan.

Diantara masalah dalam bidang pendidikan di Indonesia yang banyak diperbincangkan adalah rendahnya mutu pendidikan yang tercermin dari rendahnya rata-rata prestasi belajar. Media pembelajaran yang umum digunakan dalam proses pembelajaran adalah media konvensional berupa papan tulis, dan buku paket dalam menunjang pembelajaran. Sehingga menyebabkan siswa menjadi kurang aktif dan bosan dalam mengikuti pembelajaran dikarenakan media yang disampaikan oleh guru terlihat monoton. Apalagi mayoritas di era zaman sekarang siswa lebih tertarik dengan pembelajaran yang unik juga kreatif. Oleh sebab itu guru sebagai pendidik dituntut untuk bisa lebih menguasai teknologi yang sedang berkembang sekarang dengan banyaknya media online yang dapat digunakan sebagai bahan bantu dalam mengajar.

Terkadang guru dan sekolah menuntut siswa untuk dapat mencapai standar nilai yang baik (KKM). Namun pada kenyataannya hasil belajar yang diperoleh siswa tidak selalu sesuai dengan harapan. Ketika hasil belajar siswa yang belum baik menjadi salah satu permasalahan dalam pendidikan, sebaiknya disini dapat dilakukan evaluasi apakah ada kesalahan dalam

proses belajar siswa, keefektifan media ajar atau cara guru yang monoton dalam hal mengajar dan membawakan materi pembelajaran. Salah satu cara untuk meningkatkan bacaan dan pemahaman siswa terutama dalam pembelajaran Al-Islam adalah dengan aplikasi seperti Canva guna memanfaatkan teknologi, khususnya dalam fungsinya sebagai alat bantu dalam pembelajaran Al Islam.

Menurut Teori Motivasi (Deci & Ryan – Teori Kebutuhan Motivasi Dasar) Teori ini menekankan pada pentingnya pemenuhan kebutuhan dasar individu untuk mencapai motivasi yang optimal. Dalam konteks pendidikan, penggunaan media yang menarik dan inovatif seperti Canva dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Media pembelajaran pada dasarnya merupakan kesatuan utuh dalam aktivitas belajar mengajar. Bagi guru, media pembelajaran mempermudah guru saat menyampaikan materi dan mencapai tujuan pembelajaran. Bagi peserta didik, media pembelajaran dapat mempermudah peserta didik agar paham dengan materi yang diajarkan oleh guru. lima komponen inti dalam kegiatan pembelajaran yakni: komunikator dalam hal ini yaitu guru, bahan yang digunakan dalam pembelajaran, media pembelajaran, komunikan yaitu peserta didik serta tujuan dari pembelajaran.

Al Islam adalah mata pelajaran yang mengajarkan ajaran islam, meliputi aqidah, akhlak, ibadah, dan sejarah kebudayaan Islam. Tujuan dari mata pelajaran Al Islam ini yaitu untuk memberi siswa pemahaman tentang asal-usul dan perkembangan sejarah Islam dari zaman Nabi sampai zaman sekarang ini beserta hukum-hukum dan lain sebagainya, sehingga dapat diambil pelajaran dan keteladanan dari peristiwa-peristiwa tersebut supaya bisa diterapkan di kehidupan sehari-hari.

Namun, dalam pembelajaran Al Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah 1 Bandar Lampung seringkali menghadapi masalah, dengan keseluruhan anggota setiap kelas adalah laki-laki permasalahan yang sering muncul yaitu siswa yang tidak terlalu tertarik dengan pelajaran ini, metode atau strategi pengajaran oleh guru yang kurang menarik, sumber belajar yang terbatas, dan kurangnya motivasi dan inovasi dalam pendekatan pembelajaran oleh guru, bahkan siswa seringkali bosan dikarenakan mata pelajaran ini dianggap selalu monoton dengan hafalan terus menerus. Permasalahan yang ada di SMK Muhammadiyah 1 Bandar Lampung disebutkan oleh guru Al Islam bahwa “Saya biasanya menggunakan media pembelajaran konvensional atau buku paket yang lebih simple, metode ceramah juga yang sering saya gunakan untuk pembelajaran dikelas, kalau media online seperti canva ini sangat jarang malah

saya lebih suka ambil ppt di google atau menampilkan video di Youtube sebagai alat bantu saya mengajar, karena kemarin sempat cuti lumayan lama, apalagi saya sekarang seorang ibu kadang tidak sempat untuk membuat yang begini mba, guru pengganti kemarin juga mengajar mapel yang lain jadi tidak pakai ppt atau video pembelajaran. memang mereka lebih tertarik dengan penggunaan ppt atau ditampilkan video itu. buku yang sekarang ini banyak menuntut mereka untuk sering hafalan juga jadi saya selingin antara kedua itu (materi dan hafalan).”

Siswa biasanya cepat bosan apabila menjelaskan materi pembelajaran dengan ceramah tanpa adanya bantuan media dalam pembelajaran. Selain media konvensional yang digunakan dalam pembelajaran, guru mencoba menggunakan media PowerPoint dengan bantuan android dan laptop, LCD, dan layar proyektor dalam pembelajaran, namun dalam menggunakan media tersebut masih kurang terampil. Sehingga mengambil dari internet untuk slide materinya.

Pembelajaran di jam terakhir siswa sering merasakan bosan dan mengantuk sehingga mempengaruhi motivasi siswa dalam belajar, jadi pembelajarannya harus diulang-ulang sampai siswanya benar-benar paham dengan materi yang disampaikan. Proses pembelajaran yang baik menggunakan alat bantu dalam mengajar berupa media agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga hasil belajar yang diperoleh pun dapat meningkat. Oleh karena itu, peneliti menawarkan solusi untuk kembali membuat antusias dan aktif siswa kembali pada saat pembelajaran Al Islam ini.

Canva merupakan sebuah program desain online yang memiliki berbagai fitur menarik salah satunya adalah fitur atau templet Presentasi (Powerpoint) dan fitur pembuatan video yang mana media ini akan sangat memudahkan guru dalam membuat bahan ajar dengan kreatif dan inovatif karena dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan ide gagasan guru yang dituangkan. Canva dengan segudang fitur dapat digunakan dengan mudah kapan dan dimanapun bahkan menggunakan android sekalipun. Media ini tentunya bukan hal baru dalam kecanggihan teknologi saat ini, makanya guru mata pelajaran Al Islam akan menggunakannya sebagai alat bantu dalam membuat bahan ajar yang akan digunakan pada saat ia mengajar, diharapkan dengan menggunakan media ini siswa yang tadinya kurang tertarik, dan cepat bosan akan membuat siswa lebih antusias dan aktif dalam pembelajaran yang membuat belajar lebih maksimal.

Media pembelajaran canva merupakan media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam berkreasi dan dapat mempermudah untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media

Canva dapat di desain sendiri oleh guru sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan ide kreasi masing-masing, aplikasi canva memiliki fitur editing yang lebih menarik agar tercipta media pembelajaran yang menarik baik itu berupa gambar, powerpoint, video maupun teks .

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Dimana penelitian ini bersifat deskriptif yaitu data yang terkumpul berbentuk observasi, hasil wawancara dan dokumentasi. Data yang diperoleh meliputi data wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi pribadi. Metode ini menekankan pada kualitas atau hal yang penting terhadap, Efektivitas Penggunaan Media Canva Dalam Kualitas Mata Pelajaran Al Islam bagi siswa di Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah 1 Bandar Lampung. Inti utama dalam penelitian ini adalah sejauh mana efektivitas penggunaan Media Canva sebagai media pembelajaran bagi siswa siswi di sekolah tersebut. Canva mempermudah guru serta peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, beserta manfaat lain, hal ini dikarenakan hasil desain menggunakan canva mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan motivasi peserta didik dengan penyajian bahan ajar serta materi secara menarik .

Objek penelitian ini tertuju pada cara dan media yang digunakan guru Al Islam dalam mengajar dan juga sejauh mana efektivitas penggunaan Media Canva ini digunakan sebagai media pembelajaran terkhusus terhadap mata pelajaran Al Islam yang ada pada lembaga pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah 1 Bandar Lampung. Kemudian yang digunakan untuk mengumpulkan data melalui observasi ketika peneliti PPL disekolah tersebut, dan kontak atau hubungan pribadi antara pengumpul data dan sumber data. Sedangkan subjek penelitian ini adalah Guru mata pelajaran Al Islam SMK Muhammadiyah 1 Bandar Lampung. Tehnik penelitian ini diawali dengan Observasi melihat lingkungan kelas pada saat pembelajaran, kemudian peneliti membuka diskusi pada guru mata pelajaran Al-Islam yaitu ibu Nadhilla Izni, S.Pd. terkait masalah dalam kelas, lalu peneliti meminta izin melakukan penelitian, membuat daftar pertanyaan wawancara untuk guru mata pelajaran Al Islam, dan tidak lupa dokumentasi yang menyertai kegiatan penelitian. Pelaksanaan penelitian ini menggunakan metode komunikasi wawancara yang dilakukan yaitu dengan teknik komunikasi langsung. Dalam penelitian ini peneliti fokus meneliti bagaimana penggunaan media canva ini

efektif sebagai alat bantu ajar dalam proses belajar siswa dengan permasalahan yang muncul sebagai solusi agar tercapainya pembelajaran yang maksimal.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil penelitian penulis, penggunaan Media Canva sebagai alat bantu dalam mengajar mata pelajaran Al Islam. Ketika digunakan hasilnya sesuai dengan harapan guru yaitu siswa antusias dan aktif ketika pembelajaran dikelas berlangsung bahkan beberapa siswa lebih aktif juga bertanya. Hal ini tentunya mempengaruhi hasil pencapaian belajar menjadi lebih meningkat.

Dalam konteks pendidikan, penggunaan media yang menarik dan inovatif seperti Canva dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Jika siswa merasa bahwa materi pelajaran disajikan dengan cara yang kreatif dan relevan, mereka akan lebih termotivasi untuk belajar. Canva sebagai alat bantu visual dapat meningkatkan minat siswa, sehingga mengurangi kebosanan yang sering terjadi dalam metode pengajaran tradisional seperti ceramah dan hafalan. penggunaan teknologi seperti Canva dapat membantu siswa membangun pengetahuan secara lebih aktif. Media pembelajaran yang menarik dapat merangsang siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar, yang pada gilirannya meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Dengan penggunaan media yang kreatif, siswa lebih mudah memahami dan menyerap informasi, sesuai dengan prinsip konstruktivisme yang menekankan pembelajaran yang bersifat interaktif dan berbasis pengalaman.

Hal ini dapat mendesain lingkungan belajar yang mendukung otonomi siswa, memberikan tantangan yang sesuai dengan kemampuan mereka untuk meningkatkan kompetensi, serta menciptakan suasana yang mendukung hubungan sosial antar siswa. Memahami teori ini akan menciptakan budaya yang memberikan kebebasan pada siswa dan guru untuk bebas berkreasi, memberi mereka kesempatan untuk berkembang, dan menjaga hubungan interpersonal yang positif antar siswa dan guru saat pembelajaran berlangsung.

Pemanfaatan teknologi Canva dalam pembelajaran ini memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa, penggunaan Media Canva ini dalam proses belajar mengajar seperti yang dilakukan oleh guru Al Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah 1 Bandar Lampung. Walaupun belum sepenuhnya maksimal dalam menggunakan media ini

tetapi sudah lumayan terlihat banyak perubahan yang terjadi didalam kelas, peningkatan minat belajar siswa sangat terlihat pada saat proses pembelajaran berlangsung bahkan antusiasme untuk mengajukan pertanyaan lebih sering terjadi.

Fitur pada Canva yang digunakan oleh guru Al Islam ini yaitu fitur pembuatan Power Point dan juga Video pembelajaran “untuk penggunaan Canva ini ibu juga masih belajar apalagi video pembelajaran karena sebelumnya juga jarang sekali, ya sudah lama gak pakai aplikasi ini. "Ujarnya .

Pada pernyataan ini penelitti tarik kesimpulan bahwa media canva ini tak hanya berpengaruh pada peningkatan dan motivasi siswa untuk belajar lebih maksimal juga membantu guru dalam belajar tentang kemajuan teknologi yang ada saat ini dan membuat guru lebih kreatif dan inovatif dalam kegiatan mendesain bahan ajar yang akan digunakan didalam kelas agar mengajar lebih efektif dan efisien, sehingga siswa mudah memahami dan menarik minat serta keaktifan siswa ketika pembelajaran berlangsung.

Pembahasan

Berdasarkan hasil dari penelitian di Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah 1 Bandar Lampung, Kendala pada siswa saat kegiatan belajar mengajar ini memunculkan minat peneliti untuk menggali informasi kepada para subjek perihal ke Efektifan penggunaan Media ajar ini dalam pembelajaran mereka. Diawali dengan Pra Observasi dengan melihat lingkungan kelas pada saat pembelajaran, kemudian peneliti membuka diskusi pada guru mata pelajaran Al-Islam yaitu ibu Nadhilla Izni, S.Pd. terkait masalah dalam kelas, lalu peneliti meminta izin melakukan penelitian, membuat daftar pertanyaan wawancara untuk guru mata pelajaran Al Islam, dan tidak lupa dokumentasi yang menyertai kegiatan penelitian. Hasil yang didapat sejalan dengan Teori Motivasi (Deci & Ryan – Teori Kebutuhan Motivasi Dasar) Teori ini menekankan pada pentingnya pemenuhan kebutuhan dasar individu untuk mencapai motivasi yang optimal. Dalam konteks pendidikan, penggunaan media yang menarik dan inovatif seperti Canva dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Jika siswa merasa bahwa materi pelajaran disajikan dengan cara yang kreatif dan relevan, mereka akan lebih termotivasi untuk belajar. Canva sebagai alat bantu visual dapat meningkatkan minat siswa, sehingga mengurangi kebosanan yang sering terjadi dalam metode pengajaran tradisional seperti ceramah dan hafalan. penggunaan teknologi seperti Canva dapat membantu siswa membangun pengetahuan

secara lebih aktif. Media pembelajaran yang menarik dapat merangsang siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar, yang pada gilirannya meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Dengan penggunaan media yang kreatif, siswa lebih mudah memahami dan menyerap informasi, sesuai dengan prinsip konstruktivisme yang menekankan pembelajaran yang bersifat interaktif dan berbasis pengalaman.

Hal ini dapat mendesain lingkungan belajar yang mendukung otonomi siswa, memberikan tantangan yang sesuai dengan kemampuan mereka untuk meningkatkan kompetensi, serta menciptakan suasana yang mendukung hubungan sosial antar siswa. Memahami teori ini akan menciptakan budaya yang memberikan kebebasan pada siswa dan guru untuk bebas berkreasi, memberi mereka kesempatan untuk berkembang, dan menjaga hubungan interpersonal yang positif antar siswa dan guru saat pembelajaran berlangsung.

Pelaksanaan penelitian ini menggunakan metode komunikasi wawancara yang dilakukan yaitu dengan teknik komunikasi langsung. Dalam penelitian ini peneliti fokus meneliti bagaimana penggunaan media canva ini sebagai alat bantu ajar dalam proses belajar siswa dengan permasalahan yang muncul sebagai solusi agar tercapainya pembelajaran yang maksimal.

Pada saat wawancara berlangsung guru Al Islam yaitu ibu Nadhilla Izni, S.Pd., menyampaikan bahwa “anak di sekolah kita ini kan semuanya laki-laki ya mba, ketika pembelajaran berlangsung mereka ini sangat sulit fokus dan terkadang lebih banyak main dan mengobrol ketika penjelasan materi, jadi sulit mereka menangkap pelajaran dengan baik, apalagi ketika waktunya hafalan paling 1-3 anak saja yang bisa”

Pernyataan tersebut yang kemudian peneliti teliti lebih dalam dan peneliti kumpulkan data wawancara dan catatan lapangan ke dalam kesimpulan makna lalu ditulis gambaran tentang bagaimana pengalaman tersebut terjadi. Selanjutnya peneliti mengembangkan uraian secara keseluruhan dari fenomena tersebut sehingga menemukan esensi dari fenomena tersebut dengan memberikan penjelasan secara naratif mengenai fenomena yang diteliti dan mendapatkan makna pengalaman responden mengenai fenomena tersebut. Kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh guru adalah kemampuan dalam merencanakan dan melaksanakan proses belajar mengajar, karena kemampuan itu untuk membekali guru dalam melakukan tugas dan tanggung jawab sebagai pengajar. Maka dari itu, sebagai guru sangat penting dalam memberikan motivasi belajar yang baik untuk tercapainya tujuan pembelajaran.

Karena beliau hanya menggunakan media pembelajaran konvensional seperti papan tulis dan buku paket dengan menggunakan metode ceramah yang beliau anggap lebih mudah dan sederhana. Meski demikian, beliau juga mengakui bahwa penggunaan media online seperti canva sangat jarang dilakukan karena keterbatasan waktu, terutama setelah cuti dan kesibukannya sebagai ibu baru. Bahkan, ketika ada guru pengganti, materi yang diajarkanpun tidak melibatkan media pembelajaran interaktif seperti Powerpoint atau Video. Ketika guru menggunakan metode ceramah pada saat pembelajaran memang membuat siswa cenderung merasa bosan, apalagi jika tidak ada media tambahan yang digunakan. Meskipun guru menggunakan Powerpoint yang diambil dari Google ataupun Video pembelajaran yang berasal dari YouTube berarti belum sepenuhnya terampil dalam memanfaatkan media tersebut secara optimal. Selain itu, seperti pada jam pelajaran terakhir siswa cenderung mengantuk dan juga kurang termotivasi jika tidak menggunakan bahan ajar yang unik dan efektif. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, menulis, berbicara, dan merangsang imajinasi mereka. Lebih dari itu, media pembelajaran juga dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses belajar-mengajar, serta memperkuat hubungan positif antara guru dan peserta didik. Selain itu, media juga dapat menjadi solusi untuk mengatasi kebosanan yang mungkin muncul selama pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, guru harus mampu memotivasi peserta didik dengan memanfaatkan beragam jenis media, tidak hanya dalam lingkungan kelas, tetapi juga di luar kelas. Semua upaya ini dilakukan dengan harapan mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Ketika guru mencoba untuk mengimplementasikan media canva dalam kegiatan belajar mengajar berlangsung. Hasil yang didapatkan sesuai dengan harapan beliau, bahkan beberapa siswa lebih berani bertanya selama proses belajar berlangsung. Hal ini tentunya sangat berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Karena media yang menarik mampu mengurangi rasa bosan dan meningkatkan perhatian siswa. Pemanfaatan teknologi, seperti penggunaan Canva ini terbukti memiliki dampak yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Meskipun guru belum sepenuhnya mahir dalam menggunakan media ini, sudah terlihat perubahan dalam dinamika kelas. Fitur-fitur yang ada pada Canva seperti pembuatan Powerpoint dan Video Pembelajaran, membantu guru dalam mendesain materi ajar yang lebih kreatif dengan menuangkan ide sendiri. Dengan demikian, penggunaan Canva tidak hanya membantu guru dalam memanfaatkan teknologi, tetapi juga mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih menarik

dan berdampak pada keberhasilan belajar siswa. Implementasi media Canva ini menjadi langkah awal untuk mengoptimalkan kualitas mata pelajaran Al Islam khususnya bagi siswa di Sekolah menengah kejuruan Muhammadiyah 1 Bandar Lampung.

D. KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini yaitu pengimplementasian media Canva dalam pembelajaran yang terbatas membawa pengaruh yang sangat signifikan terhadap minat belajar siswa di SMK Muhammadiyah 1 Bandar Lampung, terutama media konvensional seperti papan tulis dan buku paket yang selalu disertai dengan metode ceramah dalam penyampaian dapat mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa.

Pengenalan dan pemanfaatan media Canva sebagai alat bantu pembelajaran ini memberikan feedback yang sangat positif yaitu meningkatkan antusiasme dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Meskipun penggunaan Canva ini masih dalam tahap pembelajaran bagi guru, media membantu guru dalam menciptakan materi ajar yang lebih kreatif, inovatif, dan interaktif, yang dapat membuat siswa lebih memahami materi pembelajaran.

Dengan demikian, penggunaan Canva sebagai media dalam pembelajaran memiliki pengaruh perubahan yang besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, baik dari sisi pemahaman materi oleh siswa yang mendapatkan peningkatan motivasi mereka. Pemanfaatan teknologi ini dapat menjadi solusi yang efektif untuk mengatasi masalah yang ada serta pengaruh terhadap kualitas mata pelajaran Al-Islam ini sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran teknologi pendidikan dalam pembelajaran. *Islamika*, 3(1).
- Ardiana, R. (2022) Pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk dalam pendidikan anak usia dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1).
- Riki et al.,(2023) "Efektivitas Penggunaan Media Sosial Dalam Peranan Sebagai Sarana Komunikasi Dan Promosi Produk," *Jurnal Cafeteria* 4. No. 1.
- Ramdani, R., Rahmat, M., & Fakhrudin, A. (2018). Media Pembelajaran E-Learning Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Laboratorium Percontohan Upi

- Bandung. *TARBAWY : Indonesian Journal of Islamic Education*, 5(1).
<https://doi.org/10.17509/t.v5i1.13332>.
- Nurjaman, A. S., & Yasin, V. (2020). Konsep desain aplikasi sistem manajemen kepegawaian berbasis web pada PT. bintang komunikasi utama (Application desiign concept of web-based staffing management system at PT. bintang komunikasi utama). *JISICOM*, 4(2).
- Dwi Ardana, M., PGRI Madiun Dian Permatasari Kusuma Dayu, U., & PGRI Madiun Dian Nur antika Eky Hastuti U. (2022). Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar pengaruh penggunaan media pembelajaran canva terhadap keaktifan belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas V Sekolah Dasar. Prosiding konferensi ilmiah dasar, 3.
- Tiara Melinda, E. R. S. (2021). Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA Materi Perpindahan Kalor di SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan*.
- va Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. *Jurnal Sasindo Unpam*, Vol 8, No 2, Desember 2020 *PEMANFAATAN*, 8(2).
- Pitriyani, Arizal Eka Putra, Khoironi (2024). Efektifitas Pembelajaran Baca Tulis Al-Qur'an Dengan Menggunakan Media Gambar Di SDN 3 Palembang, Kalianda, Lampung Selatan, *Al Manar: Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam* Vol. 13, No. 2.
- Triningsih, diah erna. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 15(1).
- Sariman. (2023). Manajemen Pembelajaran Strategi Meningkatkan Mutu Pendidikan Di Sekolah Menengah Pertama. *Al Fattah: Jurnal SMA Al Muhammad Cepu*, 1(Januari).
- Rizanta, G. A., & Arsanti, M. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Masa Kini. Prosiding Seminar Nasional Daring.