

## Pemanfaatan PowerPoint dalam *Canva* pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di MI Abdurrahman Kota Bandung

Destiawati<sup>1</sup>, Muhammad Pauji Aripin<sup>2</sup>, Iqlima Mutiara Alifah<sup>3</sup>, Muhamad Wahyudin<sup>4</sup>, Az-Zahra Putri Maulida<sup>5</sup>, Hani Hadiyati Pujawardani<sup>6</sup>

Universitas Islam Nusantara Bandung

destiawati166@gmail.com, fm2889874@gmail.com, Iqlimaalifah@gmail.com,

Wahyudinm05@gmail.com, azzahraputrimaulida@gmail.com,

hani.hadiyati@uninus.ac.id

### **ABSTRACT**

*One of the many technology applications that are present in the world of education can be used as learning media in the scope of education is Canva, in the media program there are various graphic designs such as presentations, graphics, posters, and so on. The Canva application can be used through a device or PC. A qualitative approach in research by matching empirical reality with applicable theory using descriptive methods. The qualitative approach also uses research procedures that produce descriptive data in the form of written or spoken words from the behavior of the people observed. As for its implementation in the utilization and use of canva at MI Abdurrahman, it has the aim that students can make presentations and have confidence, where the curriculum currently used has a vision to create education that is more flexible, relevant, and in favor of the needs of students.*

**Keywords:** *Canva, Education, PowerPoint*

### **ABSTRAK**

Salah satu dari banyaknya aplikasi teknologi yang hadir dalam dunia pendidikan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di ruang lingkup pendidikan adalah *Canva*, pada program media tersebut telah tersedia beragam desain grafis seperti presentasi, grafik, poster, dan lain sebagainya. Aplikasi *canva* dapat digunakan melalui gawai ataupun PC. Pendekatan kualitatif dalam penelitian dengan cara mencocokkan antara realita empirik dengan teori yang berlaku menggunakan metode deskriptif. Pendekatan kualitatif juga menggunakan prosedur penelitiannya menghasilkan data deskriptif yang berupa kata-kata secara tertulis ataupun lisan dari perilaku orang-orang yang diamati. Adapun implementasinya dalam pemanfaatan dan penggunaan *canva* di MI Abdurrahman itu mempunyai tujuan supaya peserta didik bisa melakukan presentasi dan memiliki kepercayaan diri, di mana dengan kurikulum yang sekarang dipakai memiliki visi untuk menciptakan pendidikan yang lebih fleksibel, relevan, dan berpihak pada kebutuhan peserta didik.

**Kata kunci:** *Canva, Pendidikan, PowerPoint*

### **PENDAHULUAN**

Teknologi merupakan suatu peranan yang sangat penting di era globalisasi saat ini. Kata teknologi sering dipahami oleh orang awam sebagai sesuatu yang berupa mesin atau hal-hal yang berkaitan dengan permesinan. Kata teknologi secara harfiah berasal dari bahasa latin *texer* yang berarti menyusun atau membangun, sehingga istilah teknologi seharusnya tidak terbatas pada penggunaan mesin (Rusman, 2011). Sementara menurut Kementerian Negara Riset dan Teknologi

dalam Darmawan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) adalah semua perangkat keras, perangkat lunak, kandungan isi, dan infrastruktur komputer maupun telekomunikasi. Menghadapi keadaan transisi ini dari yang sebelumnya belum menggunakan teknologi dan beralih ke masa penggunaan teknologi dalam pembelajaran, sehingga dengan begitu diharapkan pemanfaatan teknologi dapat dilakukan secara maksimal. Namun perlu diingat bahwa peranan multimedia tidak akan terlihat apabila penggunaannya tidak sejalan dengan esensi tujuan pengajaran yang telah dirumuskan.

Salah satu dari banyaknya aplikasi teknologi yang hadir dalam dunia pendidikan yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di ruang lingkup pendidikan adalah *Canva*. yaitu program desain *online*, di mana pada media tersebut telah tersedia beragam desain grafis seperti presentasi, grafik, poster, spanduk, dan lain sebagainya (mulyati dkk., 2021). Aplikasi *canva* dapat digunakan atau dipakai melalui gawai ataupun *PC*. Kelebihan *canva* dalam aplikasi antara lain (1) Memiliki beragam desain yang menarik, (2) Tersedianya beragam desain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan sehingga mampu meningkatkan kreatifitas guru maupun siswa, (3) Mampu menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis, (4) Pendidik dapat kolaborasi dengan pendidik. Sedangkan kekurangan *canva* antara lain aplikasi ini mengharuskan konektivitas internet yang cukup dan stabil, beberapa fitur-fitur yang tersedia dalam *canva* seperti *template* PPT, stiker, ilustrasi, font, dan lain-lain dapat digunakan pasca berbayar, terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan dengan orang lain, entah itu *template*-nya, gambar, warna, *font*, dan stiker, namun itu semua kembali lagi kepada penggunaannya dalam memilih suatu desain yang berbeda.

Beberapa penelitian sebelumnya yang meneliti tentang pengembangan media *canva* seperti (1) Khadijah, Alfira Saizul, dan Nia Wardhani tentang Pengembangan Bahan Ajar Audio Visual Berbentuk Video dengan Menggunakan Aplikasi *Canva* dalam Pembelajaran PAI, bahwa dengan menggunakan *canva* dapat menumbuhkan dan menambah minat belajar peserta didik supaya lebih menarik dan tidak monoton juga lebih mengikuti zaman. (2) Ahmad Mahyudin tentang Pengembangan Media Pembelajaran *Canva* Mata Pelajaran PAI & BP Fase C - Sekolah Dasar, bahwa di era sekarang sudah menganut kurikulum Merdeka yang menuntut peserta didik untuk dapat berkembang sesuai potensi dan kemampuan yang dimiliki karena dengan adanya kurikulum merdeka diharapkan peserta didik mendapat pembelajaran yang kritis, berkualitas, ekspresif, aplikatif, variatif dan progresif. (3) Rahmawati, R.A.Murti Kusuma Wirasti, Ika Lestari tentang Membangun Kreativitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran PAI Melalui *Colaborative Learning* dengan Media *Canva* bahwasanya menggunakan metode ini dapat memenuhi kebutuhan pendidik dalam menyampaikan materi supaya lebih efektif dan *efisien*, juga dapat membangun kreativitas peserta didik dalam pembelajaran melalui *colaborative learning* dengan media *canva*.

Pembaharuan dari penelitian ini, penelitian menganalisis pemanfaatan *PowerPoint* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada media *canva* dengan bertujuan untuk melihat sejauh mana media *canva* bisa menjadi suatu inovasi

pembelajaran sebagai guna membantu proses berlangsungnya belajar mengajar agar menjadi lebih *efisien* dan praktis dikarenakan teknologi yang semakin canggih. Tidak lepas dari penjelasan awal tentang teknologi bahwasanya teknologi adalah sesuatu yang dapat mempersingkat waktu dan memaksimalkan hasil, di dalam teknologi itu sendiri terdapat atas bermacam desain visual seperti poster, presentasi dan di dalam *canva* itu juga terdapat sebuah fitur *PowerPoint*. Platform ini sering di gunakan terutama di ruang lingkup Pendidikan, khususnya di MI Abdurrahman. Pada era sekarang seorang pendidik itu tidak boleh gagap teknologi karena anak-anak zaman sekarang sudah lebih pintar dan lebih paham akan teknologi, contohnya; pada platform *tiktok* dan media sosial lainnya. Jikalau seorang pendidik tidak lebih pintar dari murid di bidang teknologi, itu bisa menyebabkan para peserta didik memperlakukan ataupun membohongi pendidiknya.

Permasalahan yang terjadi di MI Abdurrahman mengenai penggunaan *canva* terhadap proses KBM yang dilaksanakan selama 8 jam (*full day*) mengakibatkan para guru harus bisa meng*efisien*kan waktu sebaik mungkin untuk menyiapkan materi pembelajaran yang disampaikan kepada siswa dalam berbentuk *PowerPoint*. Selain dari pada itu ketersediaan fasilitas sekolah khususnya lab komputer menjadi suatu faktor yang bisa menimbulkan suatu permasalahan contohnya ketika disatu waktu ada dua kelas yang akan menggunakan lab komputer sehingga salah satu dari mereka mengharuskan belajar dikelas dan mencari waktu lain untuk belajar di lab komputer.

Berdasarkan fenomena empirik yang peneliti temukan di lapangan menunjukkan bahwa di MI Abdurrahman Kota Bandung terlihat bahwa proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam sudah menggunakan *PowerPoint* di dalam *canva*. Atas pertimbangan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pemanfaatan *PowerPoint* dalam *Canva* pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di MI Abdurrahman Kota Bandung.

## TINJAUAN LITERATUR

### 1. *Canva*

*Canva* adalah sebuah platform desain grafis berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis konten visual dengan mudah, seperti poster, presentasi, infografis, kartu undangan, dan banyak lagi. Aplikasi ini pertama kali diluncurkan pada tahun 2013 oleh Melanie Perkins, Cliff Obrecht, dan Cameron Adams di Australia. *Canva* merupakan salah satu aplikasi yang dapat menampilkan pembelajaran interaktif. Aplikasi tersebut dilengkapi dengan audio, video, dan tema yang beragam membuat aplikasi tersebut menjadi aplikasi yang sangat cocok terutama, dalam proses kegiatan belajar mengajar sekolah dasar, *canva* ini digunakan oleh banyak orang terutama oleh para pendidik untuk dapat menghasilkan bahan ajar yang menarik.

Pembelajaran sudah berkembang pesat karena teknologi saat ini sudah sangat maju dibanding dengan dahulu, dulu pembelajaran masih menggunakan cara ceramah dan menulis yaitu guru memberikan materi lalu siswa menulis materi yang telah disampaikan menurut Amril Huda, dkk (Shalikhah, 2016). Teknologi yang berkembang membuat proses pembelajaran juga berganti.

Teknologi yang berkembang didunia pendidikan saat ini salah satunya yaitu *Canva*. Pembelajaran menggunakan *canva* dapat memberikan serta pertanyaan lebih menarik. *Canva* juga membuat pembelajaran siswa lebih menyenangkan karena di *canva* memiliki banyak fitur yang membuat siswa dan guru dapat berinteraksi dalam satu presentasi Amril Huda, dkk (Mudinillah, 2019).

Proses pembelajaran menggunakan *Canva* bermanfaat karena menggunakan metode-metode bervariasi, pengajaran lebih menarik, yang membuat para siswa dijenjang sekolah dasar dapat dengan mudah untuk memahami menurut Wilda Syam Tonra, dkk. (Resmini et al., 2021). Pengguna aplikasi *canva* juga membuat pembelajaran siswa lebih menyenangkan karena tidak monoton saja (Permatasari, 2022). Aplikasi yang membuat para siswa belajar dengan lebih menyenangkan dan menarik para siswa yaitu aplikasi *Canva*, hal tersebut sudah banyak digunakan untuk membantu proses belajar mengajar lebih mudah dan menyenangkan (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022).

Adapun kelebihan serta kekurangan yang ada pada aplikasi *Canva*, kelebihan aplikasi *canva* dalam pembelajaran:

- a) Memudahkan seseorang dalam membuat desain yang diinginkan atau diperlukan, seperti: pembuatan sertifikat, infografis, template video, presentasi, dan sebagainya yang disediakan dalam aplikasi *canva*
- b) Karena aplikasi ini menyediakan berbagai macam *template* yang sudah tersedia dan menarik, maka memudahkan seseorang dalam membuat suatu desain yang sudah disediakan hanya menyesuaikan saja keinginan serta pemilihan tulisan, warna, ukuran, gambar, dan lain sebagainya.
- c) Relevan dengan era 4,0 *canva* dianggap sebagai inovasi pembelajaran yang relevan dengan era 4,0 karena kemudahan penggunaannya. Guru dan siswa dari berbagai Tingkat keahlian dapat membuat materi pembelajaran dengan mudah tanpa memerlukan keterampilan desain grafis yang rumit.
- d) Kreatif, inovatif, interaktif, dan kolaboratif *canva* sebagai media pembelajaran memberikan fitur-fitur kreatif, inovatif, interaktif, dan kolaboratif, sehingga membuat pembelajaran menjadi mudah dan menyenangkan (Pelangi G. 2020).

Adapun kekurangan dari aplikasi *canva* yaitu:

- a) Aplikasi *canva* mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil, bila mana tidak adanya internet atau kuota dalam gawai maupun laptop yang akan menjangkau aplikasi *canva*, *canva* tidak dapat dipakai atau mendukung dalam proses mendesain
- b) Terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan desain dengan orang lain, entah itu templatnya, gambar, warna, dan sebagainya. Tetapi ini juga tidak menjadi masalah, Kembali lagi kepada pengguna dalam memilih desain yang berbeda (Pelangi G. 2020).

## 2. Pendidikan Agama Islam

Menurut Hasan Langgulung, pendidikan adalah proses pemindahan nilai pada masyarakat kepada setiap individu yang ada di dalamnya dan proses pemindahan

nilai-nilai budaya itu melalui pengajaran dan indoktrasi. Dalam UU RI No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar untuk menyiapkan siswa dalam meyakini, memahami, menghayati, dan mengamalkan agama Islam melalui kegiatan bimbingan, pengarahan atau latihan dengan memperhatikan tuntunan untuk menghormati agama lain dalam hubungan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan kesatuan nasional. Istilah pendidikan dalam konteks Islam pada umumnya mengacu kepada term *al-tarbiyah*, *al-ta'dib*, dan *al-ta'lim*. Dari ketiga tersebut yang sangat populer digunakan dalam praktek pendidikan Islam ialah term *al-ta'lim*.

Pembelajaran merupakan salah satu dari beberapa wahana yang dapat memengaruhi perubahan serta perkembangan siswa dalam menuju jalan kehidupan yang telah diberikan Allah SWT dan siswa sendiri yang akan memilih, menentukan, dan memutuskan jalan hidup yang telah dipelajari, dan dipilihnya. Kegiatan belajar dan pembelajaran tidak bisa terlepas dari proses interaksi antara guru dan siswa atau sebaliknya. Dengan kata lain bisa diartikan komunikasi. Dalam bukunya belajar dan pembelajaran mengemukakan definisi pembelajaran yaitu, segala upaya yang dilakukan oleh guru (pendidik) agar terjadi proses belajar pada diri siswa. Secara implisit, dalam pembelajaran ada kegiatan memilih, menetapkan dan mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan (Sobry, 2009).

Dari pengertian tersebut di kemukakan bahwa kegiatan (pembelajaran) PAI diarahkan meningkatkan keyakinan, pemahaman, penghayatan dan pengamalan ajaran Agama Islam peserta didik, di samping untuk membentuk kesalehan sosial. Dalam arti, kualitas dan kesalehan pribadi itu diharapkan mampu memancarkan keluar dari hubungan keseharian dengan manusia lainnya (bermasyarakat) baik yang seagama maupun tidak serta dalam berbangsa dan bernegara sehingga dapat terwujud persatuan dan kesatuan nasional (*ukhuwah wathoniya*) dan bahkan *ukhuwah insaniyah*.

## **METODE PENELITIAN**

Metode ini digunakan metode kualitatif deskriptif. Penelitian ini dipergunakan merujuk pada pendapat narasumber, bahwa metode kualitatif ialah metode penelitian yang natural karena penelitian dilakukan di kondisi yang alami serta data yang terkumpul dianalisis secara kualitatif. Pendekatan kualitatif dalam penelitian dengan cara mencocokkan antara realita empirik dengan teori yang berlaku dengan menggunakan metode deskriptif (Sugiyono, 2011). Pendekatan kualitatif juga merupakan yang mana prosedur penelitiannya menghasilkan data deskriptif yang berupa kata-kata yang secara tertulis ataupun lisan dari perilaku orang-orang yang diamati

Penelitian ini dilaksanakan di MI Abdurrahman Bandung, Jawa Barat yang dilaksanakan dengan menggunakan metode wawancara dan pengumpulan data. Pemilihan tempat ini karena adanya penerapan teori seperti yang peneliti kaji. Pertama, teknik penghasiian data dengan metode wawancara melalui kunjungan langsung ke tempat penelitian dan mengajukan beberapa pertanyaan yang sudah disiapkan. Wawancara adalah proses pengumpulan data penelitian yang cara mendapatkannya dengan cara tanya jawab, bertatap muka dan komunikasi dua belah pihak pewawancara dengan narasumber yang diwawancarai Kedua, mengobservasi siswa secara langsung mengenai program ini.

Subjek penelitian adalah siswa dan guru. Subjek dalam penelitian ini adalah Guru Pendidikan Agama Islam dan siswa kelas V & VI Kota Bandung, Provinsi Jawa Barat. Teknik pengumpulan data dengan metode angket dan wawancara. Pengamatan dalam penelitian ini untuk mengetahui manfaat aplikasi *canva* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V dan VI. Kemudian peneliti memberikan angket kepada guru, serta melakukan wawancara terhadap siswa dan guru untuk menjelaskan pemanfaatan aplikasi *canva* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Adapun pengumpulan data tersebut dilakukan secara *offline* selama kurang dari satu bulan dengan cara meminta izin terlebih dahulu kepada pihak yang berwenang, pengumpulan data yang di dapatkan itu ialah hasil daripada tanya jawab dengan pihak sekolah dan direkam dengan persetujuan responden, instrumen penelitian yang digunakan adalah kuesioner yang terdiri dari 4 pertanyaan tertutup dan 9 pertanyaan terbuka, wawancara mendalam digunakan untuk mengumpulkan data kualitatif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran merupakan salah satu penentu keberhasilan proses belajar mengajar di kelas. menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan wadah dalam penyampaian dan penyaluran informasi kepada peserta didik, sehingga dapat menghasilkan aktivitas belajar mengajar yang terencana secara efektif serta efisien untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, mempermudah peserta didik memahami materi dan meningkatkan minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut.

*Canva* memiliki dua fungsi dalam pembelajaran yakni, sebagai fungsi suplemen dan substitusi. Fungsi suplemen di antaranya *Canva* memudahkan pendidik dalam membuat media pembelajaran, Adapun fungsi substitusi *Canva* di antaranya adalah media/multimedia pembelajaran yang dihasilkan *Canva* mudah didistribusikan kepada peserta didik dan *Canva* membantu kebutuhan teknologi. Para pendidik juga menyatakan bahwa peserta didik cukup dimudahkan dengan ketersediaan media/multimedia pembelajaran yang diberikan guru Dimana ini merupakan hasil proyek guru di dalam *Canva for Education* (Elsa dan Anwar 2021).

Penggunaan *Canva* dalam pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan menulis peserta didik yang disertai dengan dukungan visualisasi karya sehingga semakin menambah kreativitas peserta didik di era digital saat ini (Yundayuni,

Susilawati, dan Chairunnisa 2019). Adapun kreativitas merupakan salah satu keterampilan paling penting untuk dimiliki peserta didik di era saat ini agar mereka sukses dimasa depan yang sangat dinamis dan kompleks (Rahimi dan Shute 2021).

Maka dari itu, pada masa kini teknologi semakin pesat dan maju. Pendidik haruslah memilih media pembelajaran apa yang cocok untuk peserta didiknya. Pada pengembangan ini, media pembelajaran yang dibahas adalah aplikasi *Canva*. *Canva* dipilih karena dianggap pada masa kini peserta didik sudah mengenal teknologi dan mampu mengaplikasikannya dalam proses pembelajaran begitu pun dengan pendidik. Aplikasi ini juga dapat digunakan melalui gawai ataupun laptop yang mana bisa dipakai di berbagai tempat juga ranah Pendidikan dan materi pelajaran.

Pada penelitian pengaruh penggunaan PowerPoint dalam *canva* terhadap kunjungan pada MI Abdurrahman, yang menjadi objek penelitiannya adalah guru Pendidikan Agama Islam dan murid kelas V & VI. Kuesioner disebar menggunakan *google form* melalui saluran aplikasi *Whatsapp*. Total kuesioner yang di sebar sebanyak 5 kuesioner, dan seluruh kuesioner dapat diolah. Kuesioner penyebaran dapat dilihat pada table dibawah ini.

**Tabel 1.1 Jumlah Kuesioner**

| Keterangan                      | Total |
|---------------------------------|-------|
| Kuesioner yang dihasilkan       | 4     |
| Kuesioner yang tidak lengkap    | 0     |
| Kuesioner yang dapat dianalisis | 4     |

Sumber; Data Diolah, 2024

Media pembelajaran adalah suatu sarana dalam bentuk apa pun yang digunakan oleh para pengajar untuk menyampaikan materi kepada para siswa. Dengan alat bantu ini diharapkan materi yang akan diberikan oleh pengajar akan dapat tersampaikan dengan baik kepada anak didiknya. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah *canva* PowerPoint. Aplikasi ini adalah salah satu dari beberapa program yang ada di dalam aplikasi yang biasanya di manfaatkan dalam kegiatan presentasi dan berbasis multimedia.

*Canva* adalah sebuah aplikasi *online* yang digunakan oleh manusia untuk membantu dalam hal merancang, membuat, dan mengedit desain grafis khususnya bagi pemula (Widayanti et al. 2021). *Canva* begitu ramainya di dunia teknologi, karena di dalamnya terdapat berbagai macam template desain, sampai-sampai dimanfaatkan untuk pengeditan desain misalnya, media pembelajaran. Media pembelajaran berbasis teknologi semakin pesat yang membuat siapa saja harus peka terhadap perkembangan zaman. Dengan terjadinya teknologi yang secara terus menerus berubah seiring berjalannya waktu memberikan dampak positif maupun negatif, di antara dampak positif yang dirasakan terkhusus pada proses belajar mengajar yaitu: (1) Lebih meng-*efisien*-kan waktu, (2) Pembelajaran menjadi lebih interaktif, (3) Mendorong siswa menjadi lebih kreatif, (4) Membuat para siswa dapat lebih memahami intisari dari materi yang disampaikan oleh guru, (5) Pembelajaran

menjadi tidak monoton. Adapun dampak negatif yang dirasakan adalah: (1) Mengganggu konsentrasi siswa ketika sedang pembelajaran berlangsung, (2) Penyalahgunaan pemakaian, (3) Ketergantungan teknologi, (4) Seringnya terjadi eksploitasi sistem, (5) Potensi plagiarisme.

Pendidikan ialah proses di mana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap yang dibutuhkan untuk berkembang dan berpartisipasi dalam masyarakat. Proses ini dapat berlangsung dalam berbagai bentuk, termasuk formal (sekolah, universitas), non-formal (pelatihan, kursus), dan informal (pengalaman sehari-hari, interaksi sosial). Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi individu, meningkatkan kualitas hidup, dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan dan peluang di masa depan. Sebagaimana pengertian yang sudah dijelaskan mengenai pendidikan itu ialah proses di mana individu memperoleh pengetahuan, lalu kita kolaborasikan dengan teknologi yang zaman sekarang sudah semakin canggih di antaranya yaitu *platfrom canva* yang membuat pembelajaran memiliki dampak seperti yang sudah di cantumkan di atas, antara lain pembelajaran semakin menarik dan lebih mengefisienkan waktu, juga membuat suasana baru kepada para peserta didik.

Penelitian ini di lakukan identifikasi dan klasifikasi 10 artikel terkait media pembelajaran canva sebagai salah-satu upaya pendidik dalam melaksanakan pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar PAI di MI. Adapun implementasinya dalam pemanfaatan dan penggunaan canva di MI Abdurrahman itu mempunyai Goals(Tujuan) supaya peserta didik bisa melakukan presentasi dan memiliki kepercayaan diri, yang mana dengan kurikulum yang sekarang dipakai (Kurikulum merdeka) itu memiliki visi untuk menciptakan Pendidikan yang lebih fleksibel, relevan, dan berpihak pada kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu, para guru di MI Abdurrahman lebih mengutamakan para peserta didiknya yang aktif dan mereka hanya menjadi fasilitator atau mediator.

Berdasarkan data dari beberapa artikel yang ada, diperoleh bahwa yang dominan digunakan penelitian dalam artikel mengenai implementasi media pembelajaran canva terhadap pembelajaran adalah metode eksperimen. Metode penelitian Eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan Kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi faktor-faktor lain yang dapat mengganggu eksperimental.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Media pembelajaran sangat penting untuk proses belajar mengajar yang efektif. Ini adalah alat untuk menyampaikan informasi kepada siswa, membuat pembelajaran lebih efisien dan menarik. *Canva*, alat desain *online*, dapat berfungsi sebagai media pembelajaran dengan fungsi pelengkap dan pengganti. Dapat membantu pendidik membuat media pembelajaran dan menyediakan konten multimedia yang mudah didistribusikan. *Canva* juga dapat meningkatkan kemampuan menulis dan kreativitas siswa. Penggunaan *Canva* dalam dunia pendidikan semakin meningkat karena siswa sudah mengenal teknologi dan dapat menerapkannya dalam pembelajaran. *Canva*



# Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies

Volume 4 Nomor 2 (2024) 699 - 709 P-ISSN 2775-3387 E-ISSN 2775-7250

DOI: 47467/tarbiatuna.v4i2.6917

PowerPoint merupakan salah satu pilihan media pembelajaran yang menawarkan pengalaman belajar yang media pembelajaran sangat penting untuk proses belajar mengajar yang efektif, dan alat berbasis teknologi seperti *Canva* dapat meningkatkan pengalaman belajar. Namun pendidik harus mempertimbangkan potensi dampak negatif teknologi dan memilih media pembelajaran yang cocok untuk siswanya. efisien dan interaktif. Namun media pembelajaran berbasis teknologi juga mempunyai dampak negatif seperti mengganggu siswa dan mendorong ketergantungan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfino Akbar, Hafidz. 2023. "Pemanfaatan Microsoft Powerpoint Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMK Negeri 6 Surakarta." *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* Volume 3 (2): 6979-86.  
<http://journal.stitmadani.ac.id/index.php/JPI/article/view/312%0Ahttps://journal.stitmadani.ac.id/index.php/JPI/article/download/312/196>.
- Atmoko, Nanang Widi. 2023. "At Turots` : Jurnal Pendidikan Islam Implementasi Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Canva Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Di SD" 5 (3): 419-28.
- Canva. (n. d.) Canva untuk Pendidikan [https://www.canva.com/id\\_id/pendidikan/](https://www.canva.com/id_id/pendidikan/)
- Canva. 2020. "Canva for education - free graphic design tool for schools." Canva for education. Di ambil 8 januari 2021 (<https://www.canva.com/education/>)
- Elsa, dan Khoirul Anwar. 2021. "The Perception of Using Technology Canva Application as a Media for English Teacher Creating Media Virtual Teaching and Englis Learning in Loei Thailand." *Journal of English Teaching, Literature, and Applied Linguistics*. Vol 5, No. 1:62-69.
- Khadijah, Saizul Alfira, Wardani Nia. 2023. "Pengembangan Bahan Ajar Audio Visual Berbentuk Video Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran PAI." *PASE: Journal o f Contemporary Islamic Education* 2 (1): 1-13.  
<https://journal.iainlhokseumawe.ac.id/index.php>.
- Mulyati, Tri, Rida Fironika Kusumadewi, and Nuhyal Ulia. 2021. "Pembelajaran Interaktif Melalui Media Komik Sebagai Solusi Pembelajaran Dimasa Pandemi." *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan* 8 (1): 28-39.  
<https://doi.org/10.25134/pedagogi.v8i1.4054>.
- Nuryana, Ilham. 2019. "Optimasi Jumlah Produksi Pada UMKM RAINA KERSEN Dengan Metode Linear Programming." *Jurnal Media Teknologi* 6 (1): 67-90.  
<https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/mediateknologi/article/download/2651/2219>.
- Pelangi,G. (2020). Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra indonesia jejang SMA/MA. *Jurnal sasindo UNPAM*, Vol.8 No. 79-96  
<https://www.openjournal.unpam.ac.id/inex.php/sasindo/article/viem/8354/>
- Rahimi, S., Shute, V. J., Fulwider, C., Bainbridge, K., Kuba, R., Yang, X., ... & D'Mello, S. K. (2022). *Timing of learning supports in educational games can impact students' outcomes. Computers & Education*, 190, 104600.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2011
- Widayanti, L., Kala'lembang, A., Rahayu, W. A., Riska, S. Y., & Sapoetra, Y. A. (2021). Edukasi pembuatan desain grafis menarik menggunakan aplikasi canva. *Jurnal pengabdian masyarakat*, 2(2), 91-102.
- Wawancara bersama ibu Neni Sutirahayu, S.Pd, selaku guru Pendidikan Agama Islam di MI Abdurrahman.

# Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies

Volume 4 Nomor 2 (2024) 699 - 709 P-ISSN 2775-3387 E-ISSN 2775-7250

DOI: 47467/tarbiatuna.v4i2.6917

Wulandari, Eka. 2022. "Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning." *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 1 (2): 26-32. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss2.34>.

Yundayani, Audi, Susilawati Susilawati, dan Chairunnisa, 2019, *Investigating The Effect Of Canva On Students Writing Skills.* *English Review: Journal of English education*, Vol 7, no. 2: 169-76. doi; 10.25134/erjee.v7i2.1800.