Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandri,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 12 Nomor 03, September 2026

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA© INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN AL-QUR'AN HADIS SISWA KELAS XI DI MAN 1 PAMEKASAN

Sitti Ba'ina[1], Abdus Syakur[2]
Universitas Islam Negeri Madura
[1]sittibaina@gmail.com ,
[2]abd.syakur@uinmadura.ac.id ,

ABSTRACT

This research was carried out with the aim of developing and evaluating the validity of interactive powerppoint media in the subject of the Qur'an hadith in the material 'Behavior of Responsible and Trustworthy People' in class XI MAN 1 Pamekasan. The Research and Development (R&D) method was chosen in this study with the ADDIE model as its development framework which involves 5 stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subject involved students of class XI F MAN 1 Pamekasan with data collection techniques through observation, interviews, validation questionnaires, as well as pre-test and post-test to determine the feasibility of media effectiveness. The findings of the study revealed that the verified interactive Canva media is suitable for use and is able to provide effective results in increasing the understanding of the concept of responsible and trustworthy people, learning motivation, and active involvement of students in the implementation of learning. This media also creates a competitive and collaborative learning experience in accordance with the characteristics of the digital generation. Thus, the development of interactive canva-based media contributes to strengthening innovative, adaptive, and contextual Qur'an Hadith learning strategies in the era of digitalization.

***Keywords**: Media, Canva, Interactive, Qur'an Hadith*

ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan mengembangkan dan mengevaluasi kevalidan media powerppoint interaktif dalam mata pelajaran Al-Qur'an hadis pada materi 'Perilaku Orang Yang Bertanggung Jawab Dan Amanah' di kelas XI MAN 1 Pamekasan. Metode Research and Development (R&D) dipilih dalam penelitian ini dengan model *ADDIE* sebagai kerangka pengembangannya yang melibatkan 5 tahapan: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian melibatkan siswa kelas XI F MAN 1 Pamekasan dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, angket validasi, serta pre-test dan post-test untuk mengetahui kelayakan efektivitas media. Temuan penelitian mengungkapkan bahwa media canva interaktif terverifikasi layak digunakan serta mampu memberikan hasil yang efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep orang yang bertanggung jawab dan amanah, motivasi belajar, serta keterlibatan aktif siswa dalam pelaksanaan pembelajaran. Media ini juga menciptakan

pengalaman belajar yang kompetetif dan kolaboratif sesuai dengan karakteristik generasi digital. Dengan demikian, pengembangan media berbasis canva interaktif berkontribusi dalam memperkuat strategi pembelajaran Al-Qur'an Hadis yang inovatif, adaptif, dan kontekstual di era digitalisasi.

Kata Kunci: Media, Canva, Interaktif, Al-Qur'an Hadis

A. Pendahuluan

Dewasa ini, perkembangan teknologi digital yang semakin pesat berdampak terhadap proses pendidikan.(Zulkarnain et al., 2020). Keberadaan teknologi sangat penting dalam meningkatkan semangat belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga mampu mencapai tujuan belajar secara efektif.(Kusumawati & Syhafiq, 2025) hal ini menuntut adanya perkembangan mutu sumber daya manusia. Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 menyatakan untuk mengoptimalkan potensi dan membangun karakter dan peradaban bangsa yang berkeadaban sebagai upaya mewujudkan kehidupan bangsa yang lebih cerdas. Adapun satu dari beberapa upaya untuk merealisasikan target dan fungsi pendidikan nasional adalah dengan mengoptimalkan kualitas pendidikan. Meningkatkan mutu pendidikan dapat dilakukan dengan menyediakan sumber daya pendidik yang benar-benar mampu melaksanakan program pendidikan.(Efriani & Halidjah, 2024)

Pada saat melakukan observasi pra lapangan di MAN1 Pamekasan pada tanggal 01 April 2026 peneliti menemukan kurangnya sarana pembelajaran yang bersifat interaktif dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa khususnya pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Hasil angket tingkat kebosanan media pembelajaran Al-Qur'an Hadis yang disebar pada 19 siswa kelas XI F MAN 1 Pamekasan pada tanggal 01 April 2026 menunjukkan bahwa hingga saat ini media pembelajaran yang dipakai oleh pendidik meliputi buku lks, lembar kerja siswa, canva slide yang mana sering kali menyebabkan kurangnya keterlibatan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga pembelajaran berlangsung masif. Hal ini dapat dibuktikan berdasarkan dari 28 peserta didik MAN 1 Pamekasan, 50% menyatakan bahwa guru tidak menerapkan metode pembelajaran yang menarik dalam

pembelajaran Al_Qur'an hadis, 30% menyatakan Pembelajaran Al_Qur'an hadis sering berjalan secara monoton (hanya ceramah), dan 20% menyatakan Media pembelajaran yang digunakan membantu saya memahami materi. Hal ini menunjukkan bahwa dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis peserta didik merasa jenuh dan kurang bersemangat dalam terlebih pada materi perilaku orang yang bertanggung jawab dan amanah, sebab pada materi tersebut metode ceramah saja tidak cukup akan tetapi hal ini dapat diatasi dengan pengembangan bahan ajar yang berupa multimedia yang lebih interaktif.(Firmadani, 2020)

Pemanfaatan media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam peningkan kualitas pendidikan. Media pembelajaran lebih dari sebagai pendukung bagi pengajar dalam menyampaikan pembelajaran, akan tetapi juga sebagai alat yang dapat meningkatkan pemahaman siswa dan pengalaman belajar yang lebih nyata, menarik dan bermakna.(Habibi, 2025) akan tetapi saat ini pengembangan bahan ajar masih sangat minim dengan beberapa alasan seperti kurangnya sarana pembelajaran, sumber daya manusia yang gagap teknologi dan lingkungan pendidikan yang kurang mendukung.(Cahyadi, 2019) hal ini sejalan dengan pendapat Lubis, et.al yang mengatakan bahwa saat ini masih banyak guru yang bergantung pada sumber daya pendidikan konvensional seperti buku pelajaran, modul, dan lembar kerja sehingga mengabaikan pengembangan bahan ajar berbasis multimedia yang lebih menarik untuk peserta didik.(Wafiqah Lubis & Albina, 2025)

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menelaah bagaimana problem proses pengajaran pada bidang studi Al-Qur'an hadis di MAN 1 Pamekasan, selanjutnya untuk menganalisis bagaimana pengembangan sarana pembelajaran berbasis canva interaktif terhadap bidang studi Al-Qur'an Hadis materi perilaku orang yang bertanggung jawab dan amanah dan bagaimana kevalidan media pembelajaran canva interaktif pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis materi perilaku orang yang bertanggung jawab dan amanah.

Mengenai pembuatan media edukatif pembelajaran pada bidang studi Al-Qur'an Hadis sudah terdapat

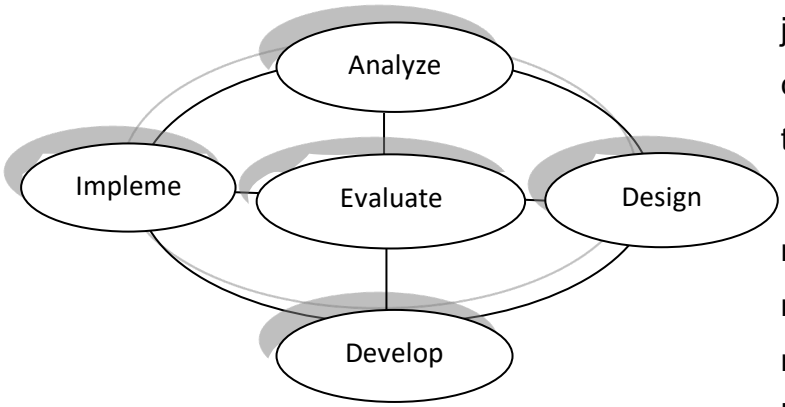
beberapa peneliti yang mengulasnya, seperti yang ditulis oleh Habibi dkk, dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gimkit Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis menjelaskan media Gimkit terbukti layak dan efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep tajwid, motivasi belajar, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.(Habibi, 2025) selanjutnya penelitian yang ditulis oleh Harirah dkk, dengan judul *Development Of Wordwall Education Game Based Learning Media For Social Studies Learning Materials* menjelaskan pengembangan media pembelajaran berbasis game edukatif Wordwall pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Pamekasan dinilai layak digunakan dengan kategori kelayakan sangat baik.(Khairi, 2025) selanjutnya penelitian yang ditulis oleh Zulkarnain dkk, dengan judul penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Qur'an hadis Dengan *Magic Disc* Tajwid menjelaskan media pembelajaran *magic disc* tajwid efektif digunakan untuk dapat meningkatkan motivasi, minat belajar peserta didik, dan membuat peserta didik lebih aktif dalam belajar.(Zulkarnain et al., 2020)

Dari beberapa penelitian terdahulu terdapat celah, pada pengembangan media pembelajaran beberapa peneliti fokus pada ilmu tajwid sehingga mengabaikan materi yang lebih condong terhadap perilaku. Maka dari celah ini lah penulis akan membahas mengenai pengembangan media edukatif pembelajaran pada bidang studi Al-Qur'an hadis hususnya materi perilaku orang yang bertanggung jawab dan amanah, media yang akan dipakai adalah canva interaktif pada siswa kelas XI F MAN 1 Pamekasan. Penulis berharap media canva interaktif ini dapat diimplementasikan dengan efektif dan efisien.

B. Metode Penelitian

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D), yang berfokus pada pembuatan produk dalam konteks pendidikan.(Sugiono, 2008) Penelitian pengembangan ini memanfaatkan model *ADDIE (Analysis, Design, Development, implementation, and Evaluation)* model ini dipilih dengan alasan tahapannya melibatkan rangkaian kegiatan yang kompleks, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan media pembelajaran, validasi oleh para ahli, hingga pelaksanaan uji coba

kepada peserta didik. sebagaimana kerangka model berikut:



Gambar 1. Model ADDIE

Subjek uji coba pada penelitian ini adalah 28 siswa kelas XI F MAN 1 Pamekasan. Dalam hal ini pengembangan media perlu diuji coba kepada 10-20 siswa untuk mewakili populasi target. Instrument pengumpulan data penelitian diperoleh melalui lembar validasi yang diberikan kepada ahli materi, lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli design, serta lembar angket respon siswa. Lembar validasi ahli materi menggunakan standar penilaian melalui skala pengukuran likert dengan skala penilaian (4) untuk jawaban sangat sesuai, (3) untuk jawaban sesuai, (2) untuk jawaban kurang sesuai, (1) untuk jawaban tidak sesuai. Sedangkan lembar validasi ahli media dan ahli desain menggunakan standar penilaian melalui skala pengukuran likert dengan skala penilaian (4) untuk jawaban sangat layak, (3) untuk jawaban layak, (2) untuk jawaban cukup layak, (1) untuk jawaban sangat tidak layak.

Untuk mengukur kevalidan dari media, materi, dan design serta respon siswa dianalisis dengan menggunakan rumus presentase kelayakan sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_{max}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase kelayakan

$\sum X$ = Jumlah skor hasil penilaian

$\sum Xmax$ = Jumlah skor maksimum ideal

Table 1. Kriteria Interpretasi Kelayakan Media

Persentase	**Kategori**
81-100%	Sangat Layak
61-180%	Layak
41-60%	Cukup Layak
21-40%	Tidak Layak
0-20%	Sangat Tidak Layak

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tahap analisis

Pada tahap ini, peneliti menghimpun data serta identifikasi

problem yang terjadi di MAN 1 Pamekasan. Selain itu peneliti menganalisis modul ajar, media yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, buku yang digunakan oleh guru dan siswa, serta analisis kebutuhan dengan meminta peserta didik mengisi angket melalui *google form*. Setelah itu peneliti melakukan evaluasi terhadap hasil angket dan pengambilan kesimpulan. Pembelajaran Al-Qur'an Hadis membutuhkan media interaktif karena karakteristiknya yang konseptual sulit dikuasai hanya dengan metode ceramah. Hasil penelitian pra lapangan mengindikasikan peserta didik menghadapi kendala dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru., apalagi untuk mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Kesulitan ini diakibatkan oleh rendahnya semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran ketika menggunakan metode ceramah saja atau Microsoft *powerpoint* slide yang berisi teks salinan dari buku dan tanpa media yang interaktif.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik, diketahui bahwa para pendidik telah memanfaatkan alat pendidikan yang tidak lagi sederhana, di MAN 1 Pamekasan telah tersedia beberapa smart TV, proyektor dan layarnya serta beberapa alat pendidikan yang memadai, akan tetapi sebagian para pendidik kurang mampu dalam mengaplikasikan alat pendidikan yang ada sehingga siswa tidak tertarik dan tidak bersemangat dalam belajar. Berdasarkan hasil angket yang telah disebarkan kepada siswa, didapatkan data bahwa sebagian besar siswa lebih tertarik belajar menggunakan media interaktif yang melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran serta kuis-kuis yang menggunakan media digital. Siswa lebih tertarik ketika pembelajaran dilaksanakan secara interaktif, kompetetif, dan menantang. Hal ini selaras dengan karakteristik generasi digital saat ini yang sudah amat akrab dengan teknologi sehingga cenderung merasa jenuh dengan metode pembelajaran tradisional. Berdasarkan temuan ini, peneliti menemukan kebutuhan nyata terhadap inovasi media pembelajaran yang dapat memadukan unsur edukatif tetapi tetap menyenangkan, akibatnya kegiatan belajar menjadi lebih bermakna.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara juga ditemukan

bahwa nilai rata-rata hasil belajar kognitif beberapa siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan oleh sekolah. Keadaan ini menunjukkan adanya kebutuhan akan media pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk memahami konsep secara visual, interaktif dan aplikatif. Selain itu pendidik juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang memanfaatkan fitur-fitur Canva interaktif berpotensi menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sebab dapat membantu partisipasi aktif ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Berdasarkan seluruh temuan tersebut, peneliti mengambil kesimpulan bahwa analisis kebutuhan merefleksikan adanya ketimpangan antara praktik pembelajaran yang berjalan dengan kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran yang efektif dan menarik dan interaktif. Oleh sebab itu, pengembangan media pembelajaran berbasis canva interaktif pada bidang studi Al-Qur'an Hadis materi Perilaku Orang yang Bertanggung Jawab menjadi penting demi mengatasi permasalahan tersebut serta berpengaruh dalam peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan.

Tahap Perancangan *(Design)*

Pada tahap perancangan peneliti mempersiapkan beberapa hal untuk mengembangkan bahan ajar multimedia yang meliputi penentuan materi, pemilihan produk multimedia, dan pemilihan aplikasi untuk membuat media *canva* interaktif. Langkah perancangan meliputi penetapan tujuan pembelajaran, menyusun materi dalam bentuk interaktif, serta merancang soal sesuai dengan ketentuan HOTS dalam bentuk interaktif untuk mendorong keikutsertaan siswa.

Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan produk multimedia berupa canva dengan cara:

Menyusun media belajar berbasis canva interaktif. Pertama buka aplikasi canva atau bisa juga buka di chrome lalu klik presentasi dan cari template interaktif yang diinginkan. Setelah menemukan template yang cocok, masukkan materi ajar dan tambahkan icon-icon yang kita inginkan pada elemen samping kiri. Setelah semua materi dimasukkan, maka selanjutnya membuat quiz yang sesuai dengan

materi. Langkah berikutnya berikan pilihan salah dan benar untuk membantu siswa mengetahui kebenaran jawaban yang diklik. Selanjutnya untuk membuat canva interaktif nya klik pada bagian halaman, berikan nama pada setiap halaman untuk mempermudah memberikan hyperlink. Selanjutnya untuk membuat canva yang telah disusun menjadi interaktif, klik bagian kanan pada icon dalam canva lalu klik tautan dan pilih halaman yang akan ditautkan pada icon tersebut. Setelah semua icon ditautkan sesuai dengan halaman yang diinginkan, klik bagikan dan salin tautan untuk dishare kepada peserta didik.

Tahap Pengembangan *(Development)*

Pada proses pengembangan, peneliti melakukan penyusunan muatan pembelajaran dengan media berbasis canva interaktif. Proses ini melibatkan peninjauan media yang telah diproduksi. Media ini divalidasi oleh beberapa orang ahli, yaitu validasi ahli materi, validasi ahli design, dan validasi ahli media sehingga dipastikan produk presentasi canva interaktif telah disempurnakan ke standar yang lebih tinggi. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan media yang selaras dengan karakteristik peserta didik, kompetensi dasar, serta materi yang diajarkan. Media ini disusun untuk mengatasi problem pembelajaran yang telah teridentifikasi sebelumnya. Perancangan media ini dilakukan dengan beberapa tahapan, yakni menetapkan tujuan pembelajaran, menyusun materi ke dalam bentuk canva interaktif yang di dalamnya juga terdapat kuis yang dapat mendorong partisipasi aktif peserta didik.

Desain dari tampilan media yang dikembangkan disusun secara sederhana tetapi tetap menarik agar dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar. Setelah itu peneliti merancang instrument validasi media, desain dan materi yang dibentuk dalam formulir berisi indikator-indikator penilaian yang diajukan kepada ahli materi, ahli media dan ahli desain. Hal ini bertujuan untuk mengevaluasi mutu konten, tampilan, serta tingkat kelayakan media setelah diuji coba.

a. Validasi ahli materi

Proses validasi materi dilaksanakan melalui identifikasi aspek-aspek utama yang menjadi fokus penilaian serta memberikan

masukan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan produk.

Hasil validasi ahli materi pada materi perilaku orang yang bertanggung jawab dan amanah dapat dilihat pada tabel berikut:

Validator	Skor Setiap Pertanyaan	Skor Total	Skor Maksimal	hasil
Ahli Materi	4, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 4, 3, 3, 4, 3, 4, 3, 4, 4	59	64	92,2% sangat layak (implementasi tanpa revisi)

Hasil validasi ahli materi mengindikasikan bahwa materi pembelajaran Al-Qur'an Hadis pada materi perilaku orang yang bertanggung jawab dan amanah memperoleh 92,2% yang termasuk pada kategori sangat layak (implementasi tanpa revisi). Hal ini menunjukkan bahwa materi yang peneliti susun menggunakan media canva interaktif sudah sesuai dengan isi materi pada buku ajar yang digunakan di sekolah.

b. Validasi ahli media dan ahli design

Validasi ahli media dan ahli design dilaksanakan verifikasi keabsahan sampel serta pengukuran keselarasan media dan design serta penyajian yang disertakan dalam bahan ajar interaktif berbasis canva interaktif. Media diharapkan mampu memberikan penilaian, analisis, serta rekomendasi konstruktif terhadap produk yang sedang dikembangkan oleh peneliti. Media dan design. Validasi dilakukan dengan menelaah komponen-komponen utama dalam laporan serta menghimpun umpan balik yang digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi.

Hasil validasi ahli media canva interaktif dan ahli design dapat dilihat pada table berikut:

Validator	Skor Setiap Pertanyaan	Skor Total	Skor Maksimal	hasil
Ahli media dan design	4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 4	62	64	96,9% sangat layak (implementasi tanpa revisi)

Hasil validasi ahli media dan ahli design mengindikasikan bahwa media pembelajaran canva interaktif memperoleh 96,9% yang termasuk pada kategori sangat layak (implementasi tanpa revisi). Hal ini menunjukkan bahwa fitur seperti tampilan, design visual, navigasi, interaktifitas, serta kemudahan penggunaan media canva interaktif

memenuhi kriteria yang sangat layak sebagai media pembelajaran.

Tahap Implementasi *(Implement)*

Tahap implementasi produk dilakukan setelah produk diuji validasi dan ditelaah oleh ahli media, ahli materi, dan ahli design. Subjek penelitian merupakan siswa siswi kelas XI F MAN 1 Pamekasan yang berjumlah 28 peserta didik. Kegiatan uji coba ini dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 25 Mei 2026 pada jam 09.30 WIB di ruang kelas saat proses pembelajaran Al-Qur'an Hadis berlangsung.

Pada langkah awal, peneliti memberikan pemahaman mendasar mengenai materi perilaku orang yang bertanggung jawab dan amanah agar peserta didik mudah untuk memahami materi lebih mendalam dengan menggunakan media canva interaktif. Setelah pemahaman mendasar disampaikan, peneliti melakukan implementasi penggunaan media canva interaktif dengan memperkenalkan media canva interaktif kepada peserta didik dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadis pada materi perilaku orang yang bertanggung jawab dan amanah. Dalam hal ini peserta didik dapat mengakses media canva interaktif pada perangkat masing-masing, kemudian peneliti sambil lalu menjelaskan materi lebih mendalam menggunakan media ini yang mana siswa juga dapat mengakses yang dilanjutkan dengan mengisi kuis. Selama proses implementasi berlangsung, peneliti juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengajukan pertanyaan tentang materi maupun cara penggunaan media canva interaktif. Kesempatan bertanya ini ditujukan agar peneliti dapat memastikan bahwa seluruh siswa dapat memahami alur penggunaan media canva interaktif sehingga mereka juga dapat menggunakannya secara mandiri sebagai alat untuk belajar di rumah masing-masing. Pada tahap implementasi ini siswa tampak antusias mengikuti kegiatan pembelajaran yang dapat dilihat dari partisipasi aktif mereka dalam menjawab pertanyaan dan mendapat nilai tertinggi.

Tahap Evaluasi *(Evaluation)*

Evaluasi dapat diartikan sebagai kegiatan peninjauan materi yang dikembangkan untuk menilai tingkat kesesuaiannya berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maupun tanpa kriteria tertentu. Evaluasi

dilaksanakan segera setelah suatu kegiatan berlangsung dengan tujuan mengidentifikasi aspek-aspek yang memerlukan perbaikan atau revisi. Evaluasi sumatif dilaksanakan dengan menghimpun respons dan masukan dari peserta didik, kemudian informasi tersebut dicatat sebagai bahan

analisis terhadap penerapan media pembelajaran. Evaluasi dilaksanakan melalui dua tahapan: tahap pertama, pre-test yang dilakukan sebelum pengembangan media diimplementasikan dengan tujuan untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa tentang materi perilaku orang yang bertanggung jawab dan amanah. Kedua, post-test yang dilakukan setelah pengembangan media diimplementasikan dengan tujuan mengukur peningkatan penguasaan materi oleh siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media berbasis *canva* interaktif.

Pada tahap ini, peneliti melakukan pre-test dan post-test kepada 28 siswa. Pre-test dilaksanakan sebelum media canva interaktif diimplementasikan pada materi perilaku orang yang bertanggung jawab dan amanah, sedangkan post-test dilaksanakan setelah media canva interaktif diimplementasikan. Hasil pres-test dan post-test akan peneliti tampilkan dalam tabel berikut yang diperoleh dengan menggunakan perhitungan SPSS versi 26:

Table pre-test dan post-test:

Variabel	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pre-test	28	61,71	4,42	0,84
Post-test	28	84,18	4,96	0,94

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar dari 61,71 dengan standar deviasi 4,42 pada pre-test yang dilaksanakn sebelum media canva diimplementasikan, meningkat menjadi 84,18 dengan standar deviasi 4,42 pada pelaksanaan post-test yang dilakukan setelah pemanfaatan media *canva* interaktif diimplementasikan. Peningkatan sebesar 22,62 Ini merupakan poin yang menunjukkan bahwa proses belajar dengan media berbasis *canva* interaktif dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi Perilaku Orang yang Bertanggung Jawab dan Amanah, baik dari segi pemahaman materi maupun praktik dalam kehidupan

sehari-hari dari pengetahuan yang diperoleh.

Tabel Hasil Uji Paired Samples Correlations:

N	Correlation	sig
28	0,992	0,000

Nilai korelasinya adalah 0,992 dengan nilai signifikasi adalah 0,000 (<0,05). Temuan ini mengindikasikan bahwasanya terdapat hubungan yang sangat kuat antara nilai pre-test dan post-test peserta didik.

Tabel Hasil Paired Sample t-Test:

Mean difference	Std. Deviation	t	df	Sig. (2-tailed)
-22.46	0,79	-149,96	27	0,000

Berdasarkan analisis menggunakan uji Paired Sample t-Test dengan bantuan SPSS, diperoleh nilai sig, (2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang cukup signifikan antar hasil pre-test dan post-test.

Siswa dengan nilai tertinggi 94 Sedangkan nilai terendah 76. Meskipun terdapat variasi nilai, seluruh peserta didik menunjukkan peningkatan yang positif terhadap pemahaman materi. Peningkatan nilai rata-rata setelah post-test dilaksanakan membuktikan bahwa penggunaan media canva interaktif berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik, khususnya dalam memahami materi perilaku orang yang bertanggung jawab dan amanah. Selain peningkatan dalam aspek kognitif, juga terdapat peningkatan motivasi dan partisipasi aktif peserta didik. Mereka terlihat lebih antusias bersemangat dalam menjawab pertanyaan serta terlibat secara aktif dalam belajar menggunakan media canva interaktif.

Data ini dapat diambil kesimpulan mengenai kemanfaatan media canva interaktif dalam pembelajaran telah berhasil meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik dalam materi perilaku orang yang bertanggung jawab dan amanah, serta dapat menciptakan atmosfer belajar yang menarik dan interaktif. Pengembangan media berbasis canva interaktif ini dianggap layak diterapkan sebagai pembaharuan bahan ajar dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadis, sebab dapat memperkuat pemahaman konsep, menumbuhkan motivasi belajar, serta dapat disesuaikan

dengan karakter siswa di era digital saat ini.

Discussion

Penelitian ini secara nyata dapat menjawab permasalahan utama selama pelaksanaan pembelajaran Al-Qur'an Hadis, terutama pada materi Perilaku Orang yang Bertanggung Jawab dan Amanah, yakni rendahnya pengaplikasian atau penerapan pengetahuan peserta didik dalam praktik kehidupan nyata yang diakibatkan oleh keterbatasan media yang diimplementasikan dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga menyebabkan peserta didik merasa jenuh dan berujung tidak memperhatikan pembelajaran. Mengacu pada hasil pengamatan lapangan yang dilaksanakan di MAN 1 Pamekasan, pendidik lebih berfokus terhadap metode ceramah dan media pembelajaran *canva slide* dan isinya hanya berupa teks Salinan dari buku pegangan peserta didik. Temuan analisis kebutuhan mengindikasikan bahwa peserta didik memerlukan media pembelajaran yang interaktif sehingga mereka tidak hanya menjadi pendengar yang pasif, akan tetapi ikut terlibat aktif dalam pelaksanaan pembelajaran. Oleh karena itu pengembangan media pembelajaran melalui *canva* interaktif yang memiliki fitur tombol atau icon yang dapat diklik dan menggerakkan canva pada slide yang diinginkan dan disertakan gambar animasi yang sesuai dengan materi pembelajaran menjadi solusi inovatif yang dapat mengatasi *problem* tersebut.

Temuan dari hasil pengamatan ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis *canva* interaktif dalam proses pembelajaran Al-Qur'an Hadis pada materi Perilaku Orang Yang Bertanggung Jawab dan Amanah mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, motivasi, serta hasil belajar yang pada akhirnya pengetahuan yang didapatkan dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Validasi dari para ahli dalam hal materi, media, dan desain menunjukkan bahwa penerapan media *canva* interaktif yang telah dirancang, memenuhi kriteria kelayakan dengan skor masing-masing 92,2% pada validasi ahli materi dan 96,9% pada validasi ahli media dan ahli design. Hal ini mengindikasikan bahwa penyusunan materi dilakukan dengan mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai peserta didik dan disajikan dengan cara yang menarik serta

mudah dimengerti oleh siswa dan media yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan.

Selanjutnya, hasil dari penerapan mengindikasikan adanya peningkatan nilai rata-rata dari 61,71 pada tahap pre-test yakni sebelum media canva diimplementasikan menjadi 84,18 pada post-test yang dilaksanakan setelah media canva interaktif diimplementasikan. Peningkatan sebesar 22,62 poin ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media canva interaktif dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi perilaku orang yang bertanggung jawab dan amanah serta mereka mampu mengintegrasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi dengan amat penting dalam memperkaya kajian teoretis dan praktik pembelajaran Pendidikan Agama Islam di era digital. Penggunaan media canva interaktif terbukti efektif dalam peningkatan hasil belajar peserta didik sekaligus dapat mendorong partisipasi aktif siswa. Temuan ini dapat menjadi acuan dasar bagi pengajar dalam memadukan berbagai pendekatan interaktif dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis maupun pada bidang studi lainnya, sebab selain berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa, pengembangan media canva interaktif ini sangat mudah dan sederhana. Dengan demikian, media canva interaktif dapat menjadi strategi pembelajaran inovatif yang mampu menciptakan semangat belajar, memperkuat pemahaman, serta membangun kultur belajar yang lebih menyenangkan tanpa lekang oleh perkembangan zaman.

D. Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran dengan canva interaktif dalam bidang studi Al-Qur'an Hadis pada materi perilaku orang yang bertanggung jawab dan amanah di kelas XI F MAN 1 Pamekasan terbukti efektif dan sangat layak diimplementasikan sebagai sarana pembelajaran. Keberhasilan ini didukung oleh hasil validasi dari ahli materi, ahli design dan ahli media yang sudah berkompeten pada bidangnya. Selain hasil validasi, juga terdapat respon siswa yang menjadi indikator penting dalam menilai efektivitas media ini. Merujuk pada hasil kuesioner yang diisi oleh peserta didik, dapat dinyatakan bahwa mereka merasa tertarik dan lebih

bersemangat dalam belajar. Keunggulan pada media canva interaktif terletak pada fitur tombol yang dapat diklik untuk menuju pembahasan yang diinginkan, sehingga media pembelajaran tidak hanya berisi tulisan slide saja namun juga terdapat aset ilustrasi yang sesuai dengan materi. Oleh karena itu media canva interaktif dapat menjadi solusi terhadap pembelajaran yang masih menggunakan media pasif. Dengan demikian media canva interaktif layak untuk terus digunakan selama proses belajar mengajar sehingga dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, *3*(1), 35–42. https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124

Efriani, K. R., & Halidjah, S. (2024). *Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Microsoft Powerpoint Tema 9 Subtema 2 Kelas V SD Negeri 13 Pontianak Barat*. *06*(02).

Firmadani, F. (2020). *MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0*. *02*(01).

Habibi, M. L. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gimkit Pada Mata Pelajaran Al-Qur`An Hadist*. *01*(03), 463–471.

Harirah, & Khairi, A. I. (2025). [Development of Wordwall Educational Game-Based Learning Media for Social Studies Learning Materials]. *ENTITA: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dan Ilmu-Ilmu Sosial*. https://doi.org/http://doi.org/10.19105/ejpis.v1i.19189

Kusumawati, I., & Syhafiq, M. A. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Pada Mata Pelajaran IPAS Pada Siswa Kelas IV di SDN 1 Simbune Desa Simbune Kecamatan Tirawuta Kabupaten Koloka Timur*. *16*(1).

Sugiono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV. Alif.

Wafiqah Lubis, F., & Albina, M. (2025). URGENSI PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. *AL-MUADDIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, *7*(1), 73–89. https://doi.org/10.46773/muaddib.v7i1.1465

Zulkarnain, F., Firdaos, R., & Sada, H. J. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN QUR'AN HADIST DENGAN MAGIC DISC TAJWID. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, *10*(2), 265–274.

https://doi.org/10.24042/atjpi.v
10i2.5848