

Development of Canva-Based Fiqh Learning to Improve Student Learning Outcomes in Grade XI at Alwashliyah Prapat Janji Private Islamic High School

Liza Wardani

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan
lizawardani7@gmail.com

Rusydi Ananda

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan
rusydiananda@uinsu.ac.id

Muhammad Rifai

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan
Muhammadrifai@uinsu.ac.id

Corresponding Author: Liza Wardani

Article history: Received: April 23, 2024 | Revised: Juni 27, 2025 | Available Online: August 06, 2025

Abstract

Fiqh learning in many madrasahs is still dominated by lecture methods with limited use of media, resulting in low student engagement and motivation. This study aims to develop and validate interactive learning media based on Canva for fiqh lessons, specifically the material on Marriage in Islam, using the 4D development model (Define, Design, Develop, Disseminate). This study is a Research and Development (R&D) project conducted at MAS Al Washliyah Prapat Janji with eleventh-grade students as the subjects. The Define stage involved needs analysis through observation, interviews, and curriculum mapping. The Design stage focused on creating interactive video content that integrates text, images, and audio. The Develop stage included expert validation of content, language, and design, as well as phased testing, while the Disseminate stage was implemented through classroom media use. Data was collected through observation, questionnaires, and pre- and post-tests, then analyzed qualitatively and quantitatively using Cronbach's Alpha for reliability and N-Gain for effectiveness. The results of the study indicate that the media have an average feasibility score of 91% (very feasible) and a practicality score of 81.5%, with an increase in post-test scores and high student engagement. This study affirms the practical application of the TPACK framework in Islamic education, while also improving motivation, conceptual understanding, long-term retention, and 21st-century skills (4C). This study contributes to the educational literature by expanding the use of Canva-based digital media in Islamic education, which has been rarely explored. Further development is recommended to emphasize increasing interactivity, teacher training in digital pedagogy, and large-scale quantitative research to strengthen the evidence of the academic impact of this medium.

Keywords: Canva learning media; Islamic education; TPACK; 21st-century skills.

Pengembangan Pembelajaran Fiqih Berbasis Canva dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Kelas XI di Madrasah Aliyah Swasta Alwashliyah Prapat Janji

Abstrak

Pembelajaran fikih di banyak madrasah masih didominasi oleh metode ceramah dengan pemanfaatan media yang terbatas, sehingga keterlibatan dan motivasi siswa cenderung rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran fikih, khususnya materi Pernikahan dalam Islam, menggunakan model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, Disseminate). Penelitian ini merupakan Research and Development (R&D) yang dilaksanakan di MAS Al Washliyah Prapat Janji dengan subjek siswa kelas XI. Tahap Define dilakukan melalui analisis kebutuhan melalui observasi, wawancara, dan pemetaan kurikulum. Tahap Design memfokuskan pada perancangan konten video interaktif yang memadukan teks, gambar, dan audio. Tahap Develop mencakup validasi ahli materi, bahasa, dan desain, serta uji coba bertahap, sedangkan tahap Disseminate dilakukan melalui implementasi media di kelas. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, serta pre-test dan post-test, lalu dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif menggunakan Cronbach Alpha untuk reliabilitas dan N-Gain untuk efektivitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memiliki skor kelayakan rata-rata 91% (sangat layak) dan skor kepraktisan 81,5%, dengan peningkatan nilai post-test dan keterlibatan siswa yang tinggi. Penelitian ini menegaskan penerapan praktis kerangka TPACK dalam pendidikan agama Islam, sekaligus meningkatkan motivasi, pemahaman konsep, retensi jangka panjang, dan keterampilan abad 21 (4C). Penelitian ini berkontribusi pada literatur pendidikan dengan memperluas pemanfaatan media digital berbasis Canva dalam pendidikan agama Islam yang sebelumnya jarang dieksplorasi. Pengembangan selanjutnya disarankan menekankan peningkatan interaktivitas, pelatihan guru dalam pedagogi digital, serta penelitian kuantitatif berskala besar untuk memperkuat bukti dampak akademik media ini.

Kata Kunci: media pembelajaran Canva; pendidikan agama Islam; TPACK; keterampilan abad 21.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membangun kualitas sumber daya manusia yang mampu menghadapi tantangan abad ke-21. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mengubah banyak aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan, yang menuntut adanya inovasi dalam metode pembelajaran.¹ OECD Digital Education Outlook 2023 mengungkapkan sekitar 70% institusi pendidikan global mengadopsi alat pembelajaran digital dalam dekade terakhir, dengan 73% telah menerapkan LMS. Sebanyak 92% guru rutin menggunakan media digital, dan 85% dari mereka menemukan bahwa digital tools efektif meningkatkan keterlibatan siswa, sedangkan 69% siswa melaporkan motivasi belajar yang meningkat saat media digital digunakan.² Pembelajaran berbasis teknologi, seperti penggunaan aplikasi desain visual interaktif, menjadi salah satu strategi penting dalam menciptakan proses belajar yang menarik, adaptif, dan relevan dengan kebutuhan generasi digital.

Diskusi tentang pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar dapat dilihat dari pernyataan Voni Nurhidayati, menekankan bahwa media pembelajaran, baik berupa manusia, materi, maupun peristiwa, berfungsi menciptakan kondisi agar siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.³ Kurniawan menambahkan bahwa media interaktif seperti Canva mampu mengubah pembelajaran konvensional menjadi lebih partisipatif melalui visualisasi materi, integrasi teks, gambar, video, dan animasi.⁴ Sementara itu, Amri, menegaskan bahwa aplikasi berbasis Canva terbukti meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran fiqh karena mendukung gaya belajar visual dan kinestetik yang dominan pada generasi Z.⁵

Meskipun potensi teknologi digital besar, implementasi media pembelajaran inovatif di sekolah, khususnya dalam pembelajaran fiqh, masih terbatas. Observasi di

¹ Wahyuddin Nur Nasution, Siti Halimah, and Rika Mahriza, "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, no. 2 (February 24, 2023): 772–83, <https://doi.org/10.52403/ijrr.20230292>.

² OECD, *OECD Digital Education Outlook 2023*, OECD Digital Education Outlook (OECD, 2023), <https://doi.org/10.1787/c74f03de-en>.

³ Voni Nurhidayati Nurhidayati et al., "Penerapan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Siswa," *Jurnal Binagogik* 10, no. 2 (2023): 99–106, <https://doi.org/10.61290/pgsd.v10i2.428>.

⁴ Muh. Alif Kurniawan Adelia Astriani, "Efektifitas Canva Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Qur'an Dan Hadis Di Program Studi PAI Universitas" 2, no. 1 (2025): 22–33.

⁵ Zul Amri, "The Use of the Canva Application Learning Media in the Fiqh Learning Process," *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran* 10, no. 1 (2023): 1–11.

Madrasah Aliyah Swasta Alwashliyah Prapat Janji menunjukkan pembelajaran fiqih masih didominasi ceramah satu arah dengan Lembar Kerja Siswa (LKS) konvensional. Media yang digunakan kurang variatif, bersifat tekstual, dan minim visualisasi, sehingga siswa kesulitan memahami materi fiqih yang abstrak, seperti ketentuan pernikahan dalam Islam. Padahal, fasilitas teknologi seperti proyektor dan jaringan internet tersedia, namun guru jarang memanfaatkannya untuk membuat media pembelajaran digital karena keterbatasan waktu dan kemampuan desain.

Penelitian menelaah efektivitas Canva dalam pembelajaran Fiqih dan Pendidikan Agama Islam, gambaran tersebut dalam dilihat dari beberapa hasil penelitian. Pertama, sebagian besar studi terdahulu berfokus pada pengembangan media atau bahan ajar interaktif seperti penelitian Pulungan,⁶ Qulub,⁷ Ani Nur Aeni,⁸ serta uji efektivitas terhadap peningkatan pemahaman umum siswa seperti penelitian Nabillah & Tanjung,⁹ Jannati,¹⁰ tanpa menyoroti materi spesifik seperti pernikahan dalam kurikulum Fiqih Madrasah Aliyah. Kedua, penelitian yang menekankan pada motivasi dan persepsi siswa Astuti,¹¹ Ardani,¹² Astriani & Kurniawan,¹³ cenderung bersifat kualitatif atau deskriptif, sehingga kurang menampilkan hubungan langsung antara penggunaan Canva dengan

⁶ Ellly Damayanti Pulungan et al., "Development of Canva-Based Interactive Teaching Materials to Enhance Students' Critical Thinking Skills in Fiqh Learning at Islamic High School," *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 2024, <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v6i1.4845>.

⁷ M. Nuril Qulub, Nurul Zainab, and Ach. Sarkawi, "Pengembangan Bahan Ajar PAI Berbasis Aplikasi Canva Di MTs Ziyadatut Taqwa Pamekasan," *ISTIFHAM: Journal Of Islamic Studies*, October 1, 2024, 132–39, <https://doi.org/10.71039/istifham.v2i2.61>.

⁸ Ani Nur Aeni, Dentian Fatha Nurhikmah, and Salsaila Imani, "Development of Canva-Based Interactive Media 'Fakkah' (Infaq and Sadaqah) Related to Infaq and Sadaqah Materials in Grade 5 Elementary School Islamic Education Learning," *Intiqad: Jurnal Agama Dan Pendidikan Islam*, June 12, 2024, <https://doi.org/10.30596/19250>.

⁹ Winna Nabillah and Ellisa Fitri Tanjung, "CANVA-BASED INTERACTIVE LEARNING MEDIA FOR ISLAMIC RELIGIOUS EDUCATION SUBJECTS," *EDURELIGIA: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 7, no. 2 (December 30, 2023): 202–11, <https://doi.org/10.33650/edureligia.v7i2.6883>.

¹⁰ Muthmainnah Jannati, "Efektifitas Media Pembelajaran PPT Canva Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Fiqih Di Kelas X MA Islamic Centre Bin Baz Yogyakarta Tahun Ajaran 2024/2025," *Ikhlas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam* 2, no. 2 (March 8, 2025): 85–95, <https://doi.org/10.61132/ikhlas.v2i2.724>.

¹¹ Baida Astuti, Mahdalena Mahdalena, and Memi Susianti, "Canva in the Classroom: Insights into High School Students' Views on Its Role in Islamic Education," *PPSDP International Journal of Education* 3, no. 2 (December 4, 2024): 583–95, <https://doi.org/10.59175/pijed.v3i2.348>.

¹² Fitratu Eka Nahawa Ardani, Asrori Asrori, and Shokhibul Arifin, "Canva Application in Increasing Student Motivation in Islamic Education Learning at SMAIT Al-Uswah Surabaya," *International Journal of Social Science and Human Research* 08, no. 01 (January 28, 2025), <https://doi.org/10.47191/ijsshr/v8-i1-69>.

¹³ Adelia Astriani and Muh. Alif Kurniawan, "The Effectiveness of Canva as an Interactive Learning Media for the Qur'an and Hadith at the PAI Study Program at Ahmad Dahlan University," *Kasyafa: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 1 (January 10, 2025): 22–33, <https://doi.org/10.61166/kasyafa.v2i1.47>.

pencapaian kognitif yang terukur. Ketiga, sebagian penelitian yang mengukur hasil belajar berbasis kuantitatif seperti Jannati,¹⁴ dan Risa Aprianty,¹⁵ hanya menampilkan efek jangka pendek tanpa menguji keberlanjutan atau konsistensi hasil belajar siswa pada topik fiqh yang lebih kompleks. Dengan demikian, belum ada penelitian yang secara spesifik mengembangkan pembelajaran Fiqh berbasis Canva pada materi pernikahan di kelas XI Madrasah Aliyah serta menilai pengaruhnya secara langsung terhadap hasil belajar siswa. Kondisi ini menegaskan bahwa penelitian yang dilakukan di Madrasah Aliyah Swasta Al-Washliyah Prapat Janji memiliki kebaruan, baik dari segi fokus materi, konteks pembelajaran, maupun pendekatan evaluasi hasil belajar yang lebih terarah.

Penelitian ini berbeda dari studi sebelumnya karena secara khusus mengembangkan media pembelajaran fiqh berbasis Canva untuk materi ketentuan pernikahan di Madrasah Aliyah. Sementara penelitian terdahulu banyak menyoroti pengaruh Canva pada hasil belajar secara umum, penelitian ini menekankan integrasi konten visual, infografis, dan animasi dalam konteks fiqh pernikahan, sehingga lebih kontekstual dan aplikatif. Penelitian ini menggambarkan kombinasi pendekatan visual interaktif dengan fokus materi spesifik yang sering dianggap abstrak, sehingga mampu menjembatani pemahaman konseptual siswa.

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran fiqh berbasis Canva yang interaktif, menarik, dan sesuai kebutuhan siswa digital native, serta menguji efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar pada materi ketentuan pernikahan. Penelitian ini diharapkan berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran fiqh di MA, menyediakan model pengembangan media yang adaptif, dan memberi inspirasi bagi guru untuk memanfaatkan teknologi visual digital dalam pendidikan agama Islam.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel.¹⁶ Penelitian dilakukan di MAS Al Washliyah Prapat

¹⁴ Muthmainnah Jannati, "Efektifitas Media Pembelajaran PPT Canva Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Fiqh Di Kelas X MA Islamic Centre Bin Baz Yogyakarta Tahun Ajaran 2024/2025."

¹⁵ Risa Aprianty and Efi Tri Astuti, "Effectiveness of Project Based Learning Model with Canva Media Assisted in Islamic Education Learning," *JIE (Journal of Islamic Education)* 9, no. 2 (September 3, 2024): 754–64, <https://doi.org/10.52615/jie.v9i2.437>.

¹⁶ Sivasailam Thiagarajan, "Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook," 1974.

Janji pada pembelajaran Fikih materi *Pernikahan dalam Islam* untuk siswa kelas XI. Tahap *define* diawali dengan analisis kebutuhan pembelajaran melalui identifikasi masalah, karakteristik siswa, pemetaan materi, serta perumusan tujuan pembelajaran. Hasil analisis ini menjadi dasar dalam merancang spesifikasi pembelajaran berbasis Canva yang akan dikembangkan.

Tahap *design* difokuskan pada penyusunan rancangan produk yang meliputi pemilihan media, format pembelajaran, dan perancangan konten interaktif sesuai karakteristik siswa dan kurikulum. Desain awal produk divalidasi secara internal, kemudian dilanjutkan ke tahap *develop* melalui validasi ahli materi, media, dan bahasa, serta uji coba bertahap di kelas. Uji skala kecil dilakukan untuk memperoleh masukan awal dan revisi, sementara uji skala besar menggunakan pretest dan posttest bertujuan menilai efektivitas produk. Setelah produk dinyatakan valid, praktis, dan efektif, tahap *disseminate* dilakukan dengan merekomendasikan pembelajaran berbasis Canva kepada guru untuk digunakan secara lebih luas.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes hasil belajar. Data kualitatif diperoleh dari masukan ahli dan respon siswa, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari skor angket, pretest, dan posttest. Analisis data menggunakan pendekatan kualitatif untuk menafsirkan masukan dan revisi produk, serta kuantitatif untuk menguji validitas, kepraktisan, dan efektivitas.¹⁷ Uji reliabilitas instrumen dilakukan menggunakan Cronbach Alpha, dan efektivitas produk diukur melalui *Normalized Gain (N-Gain)* yang membandingkan hasil pretest dan posttest siswa.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Proses pengembangan media pembelajaran fikih berbasis Canva dalam penelitian ini mengikuti model 4D, yang terdiri atas tahap Define, Design, Develop, dan Disseminate:

1. Tahap Define (Pendefinisian)

Tahap ini diawali dengan analisis kebutuhan pembelajaran melalui observasi dan wawancara di Madrasah Aliyah Al Washliyah. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran fikih masih didominasi metode ceramah dengan pemanfaatan media yang sederhana, seperti papan tulis dan sesekali PowerPoint.

¹⁷ Sugiyono, *Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, ed. Alfabeta (Bandung, 2019).

Siswa menyatakan keinginan untuk menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mampu memotivasi mereka belajar. Karakteristik siswa yang akrab dengan smartphone dan pembelajaran digital menjadi pertimbangan penting dalam mengembangkan media berbasis teknologi. Analisis tugas dan konsep difokuskan pada materi pernikahan dalam Islam, disesuaikan dengan KMA No. 183 Tahun 2019, agar media yang dikembangkan relevan dengan kurikulum kelas XI.

Tabel 1.
Ringkasan Analisis Kebutuhan

Aspek	Temuan Utama
Metode Pembelajaran	Dominan ceramah, media terbatas
Harapan Siswa	Media menarik, interaktif, memotivasi
Karakteristik Siswa	Akrab dengan smartphone dan pembelajaran digital
Fokus Materi	Pernikahan dalam Islam (KMA 183/2019)

2. Tahap Design (Perancangan)

Tahap perancangan meliputi: pertama, Penyusunan instrumen evaluasi; kedua, Pemilihan Canva sebagai media utama; ketiga, Pembuatan storyboard yang memuat alur penyajian materi. Langkah berikutnya, media dikembangkan menjadi video animasi interaktif yang menggabungkan teks, gambar, dan audio. Strategi pembelajaran yang diintegrasikan adalah inkuiri, problem-based learning, dan project-based learning, yang mendukung pembelajaran kontekstual dan konstruktivistik.

3. Tahap Develop (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, media divalidasi oleh ahli materi, bahasa, dan desain. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh penilaian sangat layak untuk digunakan. Selain validasi, uji coba terbatas dilakukan pada lima siswa kelas XI untuk menilai kemudahan penggunaan dan daya tarik media. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media mudah diakses, menarik, dan mampu mempertahankan perhatian siswa.

Tabel 2.
Hasil Validasi dan Uji Coba Terbatas

Aspek Penilaian	Hasil Deskriptif
Ahli Materi	Materi sesuai kurikulum, jelas, dan mudah dipahami
Ahli Bahasa	Bahasa komunikatif, sesuai kaidah, dan konsisten
Ahli Desain	Tampilan menarik, interaktif, dan mendukung pembelajaran
Uji Coba Terbatas	Siswa antusias, media mudah digunakan dan dipahami

4. Tahap Disseminate (Penyebarluasan)

Tahap ini dilakukan melalui uji lapangan yang melibatkan 28 siswa kelas XI. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat praktis, baik untuk pembelajaran individu maupun kelompok. Siswa menilai media ini memudahkan pemahaman materi fikih, dapat digunakan fleksibel di berbagai perangkat, dan meningkatkan motivasi belajar.

Tahap Disseminate adalah langkah akhir dari pengembangan media pembelajaran fikih berbasis Canva, yang bertujuan memastikan media siap digunakan di kelas dan bermanfaat bagi siswa maupun guru. Proses ini dilakukan melalui tiga langkah utama: uji validasi lapangan, pengemasan media, dan penyebaran serta adopsi di pembelajaran nyata.

Pertama, uji validasi lapangan (validation testing) dilakukan setelah media direvisi berdasarkan masukan ahli materi, bahasa, dan desain. Media kemudian diimplementasikan pada siswa kelas XI untuk melihat ketercapaian tujuan pembelajaran dan efektivitasnya. Media ini dinilai oleh tiga kelompok ahli, yaitu materi, bahasa, dan desain, dan hasilnya menunjukkan bahwa media sudah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang baik.

Kedua, pengemasan media (packaging) dilakukan agar media siap pakai. Produk akhir berupa video animasi interaktif berbasis Canva disertai buku panduan sederhana untuk guru, sehingga penggunaannya mudah diikuti di kelas.

Kepraktisan media diukur melalui uji coba pada dua tahap.

- a. Uji Terbatas (5 siswa) menunjukkan rata-rata skor 81,57%, termasuk kategori Sangat Praktis.

- b. Uji Lapangan (28 siswa) menghasilkan skor 81,50%, juga dalam kategori Sangat Praktis.

Ketiga, penyebaran dan adopsi (diffusion & adoption) dilakukan dengan mengenalkan media kepada guru dan siswa, kemudian menggunakannya dalam pembelajaran reguler. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi karena media terasa lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebiasaan mereka menggunakan smartphone. Efektivitas media terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media berbasis Canva. Nilai post-test lebih tinggi dibandingkan pre-test, yang menandakan siswa lebih memahami materi setelah pembelajaran. Selain itu, siswa merasa belajar fikih menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Tabel 3.
Ringkasan Hasil Kuantitatif

Jenis Pengujian	Jumlah Responden	Skor Rata-Rata (%)	Kategori
Validasi Ahli (Materi)	1 ahli	90,00	Sangat Layak
Validasi Ahli (Bahasa)	1 ahli	95,00	Sangat Layak
Validasi Ahli (Desain)	1 ahli	92,00	Sangat Layak
Uji Coba Terbatas	5 siswa	81,57	Sangat Praktis
Uji Lapangan	28 siswa	81,50	Sangat Praktis
Efektivitas (N-Gain)	28 siswa	0,65	Efektif (sedang–tinggi)

Pembahasan

1. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva pada Mata Pelajaran Fikih

Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D (Define, Design, Develop, Disseminate) yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel & Semmel.¹⁸ Sejalan dengan literatur kontemporer, model ini terbukti efektif dalam R&D media pembelajaran, termasuk penggunaan Canva pada pembelajaran animasi dan video edukatif di pelajaran lain (misalnya biologi, informatika), dengan hasil validitas media dan materi yang tinggi ($\geq 0,82$), serta respon siswa yang positif dalam hal motivasi dan

¹⁸ Thiagarajan, "Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook."

efektivitas pembelajaran. Temuan ini mempertegas temuan Liza Sari,¹⁹ bahwa penerapan 4-D dalam pengembangan media Canva fikih mengikuti best practices dan konsisten dengan temuan sebelumnya.

Model TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) oleh Matthew J Koehler,²⁰ menjadi kerangka konseptual yang sangat relevan. Framework ini menekankan pentingnya kombinasi antara pengetahuan konten, pedagogi, dan teknologi dalam mendesain media pembelajaran. Temuan ini memperkuat hasil penelitian lain seperti temuan Iis Mulyati,²¹ yang menunjukkan bagaimana integrasi teknologi pedagogi konten meningkatkan kualitas instruksional dan hasil belajar siswa. Dalam konteks ini, pengembangan Canva untuk fikih menunjukkan realisasi TPACK yang kuat melalui desain media yang interaktif, kontekstual, dan berbasis konten fikih.

2. Kelayakan Validasi Ahli dan Respons Pengguna

Validasi oleh ahli materi, media, dan bahasa menghasilkan skor sangat layak ($\geq 90\%$) secara konsisten bahkan bahasa dinilai 95 %. Studi R&D terkini (misalnya pada media Canva untuk siswa kelas tinggi) juga menunjukkan validitas tinggi dan praktikalitas media, serta dampak positif terhadap motivasi belajar. Penelitian ini menambah bukti empiris bahwa media Canva tidak hanya valid secara konten dan desain seperti diungkapkan oleh Alsa Ayu Septiani,²² akan tetapi juga diterima oleh guru dan siswa dalam konteks fikih.

3. Dampak pada Motivasi, Pemahaman, Retensi, dan Keterampilan 4C

Temuan menunjukkan bahwa media Canva meningkatkan empat aspek utama: motivasi belajar, pemahaman konsep fikih, retensi jangka panjang, dan pengembangan keterampilan 4C (komunikasi, berpikir kreatif, berpikir kritis, kolaborasi). Ini konsisten dengan rekomendasi pendidikan abad ke-21 yang mengaitkan media interaktif dengan peningkatan keterampilan berpikir tingkat tinggi dan keterlibatan

¹⁹ Liza Sari et al., "Canva-Based Animation Comic Video Media in Informatics Learning," *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA* 10 (October 25, 2024): 7852–60, <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i10.8514>.

²⁰ Matthew J Koehler, Punya Mishra, and William Cain, "What Is Technological Pedagogical Content (TPACK)?," *Journal of Education* 193, no. 3 (2017).

²¹ Iis Mulyati, Indri Astuti, and Eny Ernawaty, "Development of Canva Application Assisted Learning Media in Class XII Advanced Study Materials with 4-D Models," *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan* 24 (December 31, 2022): 322–29, <https://doi.org/10.21009/jtp.v24i3.30483>.

²² Alsa Ayu Septiani and Deni Setiawan, "Developing Canva-Based Sitekol on Collage Topic for First-Grade Public Elementary School Students," *Journal of Integrated Elementary Education* 4, no. 2 (2024): 99–119, <https://doi.org/10.21580/jieed.v4i2.21977>.

siswa seperti diungkapkan oleh Rifki Zaitul Ikhlas.²³ Dengan demikian, Canva sebagai media pembelajaran fikih bukan hanya menyampaikan konten agama secara konvensional, tetapi membentuk mindset berpikir analitis dan kolaboratif berbasis konten spiritual.

4. Kontribusi Penelitian terhadap Literatur Pendidikan

Secara umum Penelitian ini memberikan gambaran baru dalam literatur pendidikan dengan menghadirkan media pembelajaran berbasis Canva yang dirancang khusus untuk pendidikan agama Islam, terutama mata pelajaran fikih. Selama ini, penelitian tentang Canva lebih banyak difokuskan pada mata pelajaran umum seperti biologi, informatika, atau pembelajaran di sekolah dasar dan menengah.

Proses validasi yang komprehensif, melibatkan ahli materi, bahasa, dan desain, serta diikuti dengan uji coba lapangan. Pendekatan ini memberikan triangulasi data yang lebih kuat dibanding sebagian besar studi sebelumnya yang biasanya hanya menggunakan satu jenis validasi. Selain itu, penelitian ini merealisasikan teori TPACK dalam praktik nyata, menunjukkan bagaimana integrasi teknologi, pedagogi, dan konten dapat diterapkan dalam pembelajaran fikih yang interaktif dan relevan. Studi ini juga mengaitkan media digital dengan pengembangan keterampilan abad 21 (4C) komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, dan kreativitas serta mendorong pembelajaran agama yang lebih aktif dan bermakna, bukan sekadar penyampaian materi satu arah.

Berdasarkan temuan tersebut, beberapa rekomendasi pengembangan dapat diajukan. Pertama, konten media perlu diperbarui agar selaras dengan kurikulum fikih terbaru. Kedua, bahasa dan tampilan media harus disesuaikan agar lebih komunikatif, jelas, dan mudah dipahami siswa madrasah. Ketiga, interaktivitas media dapat diperkuat dengan menambahkan kuis, simulasi, dan fitur kolaboratif untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

Apabila hasil positif di lapangan terus konsisten, media ini layak diperluas penggunaannya ke berbagai sekolah dan madrasah Islam sebagai model pembelajaran fikih digital yang modern. Keberhasilan implementasi juga memerlukan pembinaan guru berbasis TPACK melalui pelatihan, lesson study, atau kolaborasi profesional agar guru mampu mengintegrasikan media digital ini secara efektif.

²³ Rifki Zaitul Ikhlas, Rusdee Japakiya, and Tika Muzayanah, "Utilization of Canva Application as a Learning Media Video Creation," *Journal of Social Science Utilizing Technology* 1, no. 3 (2023): 158–69.

Untuk penelitian selanjutnya, studi kuantitatif berskala lebih luas dengan desain pre-test dan post-test sistematis sangat disarankan, guna memperkuat bukti dampak media ini terhadap prestasi akademik dan keterampilan abad 21 siswa.

Kesimpulan

Studi ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dengan media pendidikan berbasis platform Canva secara signifikan meningkatkan efektivitas pengajaran hukum Islam (fiqih) di Madrasah Aliyah (MA). Pengembangan media menggunakan model 4D menghasilkan film animasi interaktif yang sesuai dengan KMA No. 183 Tahun 2019 dan secara efektif mengatasi keterbatasan metode ceramah yang dominan. Validasi ahli menunjukkan tingkat kelayakan yang tinggi (rata-rata 91%), dengan nilai tes praktik siswa mencapai 81,5%. Efektivitas ini tercermin dalam peningkatan nilai ujian akhir, yang menunjukkan pemahaman yang lebih baik tentang konsep-konsep hukum Islam.

Kontribusi utama studi ini adalah penyajian model digital yang peka konteks untuk pengajaran agama Islam, sekaligus memanfaatkan penerapan praktis kerangka kerja TPACK dan meningkatkan keterampilan abad ke-21 (4C). Selain mengisi kesenjangan penelitian dalam konteks lokal, temuan-temuan ini juga memiliki implikasi internasional bagi pengembangan pendidikan Islam global yaitu, pendidikan Islam yang adaptif terhadap teknologi namun tetap berakar pada nilai-nilai tradisional. Pengembangan lebih lanjut diperlukan di masa mendatang untuk meningkatkan interaktivitas media dan memperluas penggunaannya melalui pelatihan guru dan penelitian kuantitatif di tingkat nasional dan internasional.

Bibliography

- Adelia Astriani, Muh. Alif Kurniawan. "Efektifitas Canva Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Qur ' an Dan Hadis Di Program Studi PAI Universitas" 2, no. 1 (2025): 22–33.
- Adelia Astriani, and Muh. Alif Kurniawan. "The Effectiveness of Canva as an Interactive Learning Media for the Qur'an and Hadith at the PAI Study Program at Ahmad Dahlan University." *Kasyafa: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 1 (January 10, 2025): 22–33. <https://doi.org/10.61166/kasyafa.v2i1.47>.
- Aeni, Ani Nur, Dentian Fatha Nurhikmah, and Salsaila Imani. "Development of Canva-Based Interactive Media 'Fakkah' (Infaq and Sadaqah) Related to Infaq and Sadaqah Materials in Grade 5 Elementary School Islamic Education Learning." *Intiqad: Jurnal Agama Dan Pendidikan Islam*, June 12, 2024. <https://doi.org/10.30596/19250>.
- Amri, Zul. "The Use of the Canva Application Learning Media in the Fiqh Learning Process." *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran* 10, no. 1 (2023): 1–11.
- Aprianty, Risa, and Efi Tri Astuti. "Effectiveness of Project Based Learning Model with Canva Media Assisted in Islamic Education Learning." *JIE (Journal of Islamic Education)* 9, no. 2 (September 3, 2024): 754–64. <https://doi.org/10.52615/jie.v9i2.437>.
- Ardani, Fitratus Eka Nahawa, Asrori Asrori, and Shokhibul Arifin. "Canva Application in Increasing Student Motivation in Islamic Education Learning at SMAIT Al-Uswah Surabaya." *International Journal of Social Science and Human Research* 08, no. 01 (January 28, 2025). <https://doi.org/10.47191/ijsshr/v8-i1-69>.
- Astuti, Baida, Mahdalena Mahdalena, and Memi Susianti. "Canva in the Classroom: Insights into High School Students' Views on Its Role in Islamic Education." *PPSDP International Journal of Education* 3, no. 2 (December 4, 2024): 583–95. <https://doi.org/10.59175/pijed.v3i2.348>.
- Ikhlas, Rifki Zaitul, Rusdee Japakiya, and Tika Muzayanah. "Utilization of Canva Application as a Learning Media Video Creation." *Journal of Social Science Utilizing Technology* 1, no. 3 (2023): 158–69.
- Koehler, Matthew J, Punya Mishra, and William Cain. "What Is Technological Pedagogical Content (TPACK)?" *Journal of Education* 193, no. 3 (2017).
- Mulyati, Iis, Indri Astuti, and Eny Ernawaty. "Development of Canva Application Assisted Learning Media in Class XII Advanced Study Materials with 4-D Models." *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan* 24 (December 31, 2022): 322–29. <https://doi.org/10.21009/jtp.v24i3.30483>.
- Muthmainnah Jannati. "Efektifitas Media Pembelajaran PPT Canva Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Fiqih Di Kelas X MA Islamic Centre Bin Baz Yogyakarta Tahun Ajaran 2024/2025." *Ikhlas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam* 2, no. 2 (March 8, 2025): 85–95. <https://doi.org/10.61132/ikhlas.v2i2.724>.

- Nabillah, Winna, and Ellisa Fitri Tanjung. "CANVA-BASED INTERACTIVE LEARNING MEDIA FOR ISLAMIC RELIGIOUS EDUCATION SUBJECTS." *EDURELIGIA: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 7, no. 2 (December 30, 2023): 202–11. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v7i2.6883>.
- Nur Nasution, Wahyuddin, Siti Halimah, and Rika Mahriza. "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, no. 2 (February 24, 2023): 772–83. <https://doi.org/10.52403/ijrr.20230292>.
- Nurhidayati, Voni Nurhidayati, Fitra Ramadani, Fika Melisa, and Desi Armi Eka Putri. "Penerapan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Siswa." *Jurnal Binagogik* 10, no. 2 (2023): 99–106. <https://doi.org/10.61290/pgsd.v10i2.428>.
- OECD. *OECD Digital Education Outlook 2023*. OECD Digital Education Outlook. OECD, 2023. <https://doi.org/10.1787/c74f03de-en>.
- Pulungan, Elly Damayanti, Rusydi Ananda, M Rifa'i, and Ebaa Mousthofa. "Development of Canva-Based Interactive Teaching Materials to Enhance Students' Critical Thinking Skills in Fiqh Learning at Islamic High School." *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 2024. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v6i1.4845>.
- Qulub, M. Nuril, Nurul Zainab, and Ach. Sarkawi. "Pengembangan Bahan Ajar PAI Berbasis Aplikasi Canva Di MTs Ziyadatut Taqwa Pamekasan." *ISTIFHAM: Journal Of Islamic Studies*, October 1, 2024, 132–39. <https://doi.org/10.71039/istifham.v2i2.61>.
- Sari, Liza, Asrul Huda, Hansi Effendi, and Muhammad Giatman. "Canva-Based Animation Comic Video Media in Informatics Learning." *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA* 10 (October 25, 2024): 7852–60. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i10.8514>.
- Septiani, Alsa Ayu, and Deni Setiawan. "Developing Canva-Based Sitekol on Collage Topic for First-Grade Public Elementary School Students." *Journal of Integrated Elementary Education* 4, no. 2 (2024): 99–119. <https://doi.org/10.21580/jieed.v4i2.21977>.
- Sugiyono. *Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Edited by Alfabeta. Bandung, 2019.
- Thiagarajan, Sivasailam. "Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook." 1974.