



EDUTECH

Jurnal Teknologi Pendidikan

Journal homepage <https://ejournal.upi.edu/index.php/edutech>



Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Dakwah, Khutbah, dan Tabligh Berdasarkan Analisis Hasil Evaluasi Pembelajaran di Kelas XI SMK PGRI 1 Gresik

Muhammad Rafi'il Matien, Sabariah, dan Rofi'i
Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia
*Correspondence: E-mail: rofi.matien@gmail.com

ABSTRACT	ARTICLE INFO
<p>The advancement of digital technology requires teachers to develop innovative and interactive learning media to improve the quality of educational processes. In Islamic Religious Education, particularly on the topics of da'wah, khutbah, and tabligh, students' understanding is often reflected in unsatisfactory learning evaluation results. Furthermore, the use of conventional learning media has led to limited student engagement and low learning motivation. This study aimed to develop Canva-based interactive learning media on the topics of da'wah, khutbah, and tabligh based on the analysis of learning evaluation results among eleventh-grade students at SMK PGRI 1 Gresik and to determine the feasibility, practicality, and effectiveness of the developed media. The study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The participants included media experts, subject matter experts, Islamic Religious Education teachers, and 32 eleventh-grade students at SMK PGRI 1 Gresik. Data were collected through observations, interviews, validation questionnaires, student response questionnaires, and learning achievement tests. The data were analyzed using descriptive quantitative and qualitative techniques. The results showed that the Canva-based interactive learning media achieved a feasibility score of 95.3% from media experts and 93.8% from subject matter experts, both categorized as highly feasible. Students' responses reached</p>	<p>Article History: <i>Submitted/Received 12 April 2025</i> <i>First Revised 26 Mei 2026</i> <i>Accepted 15 June 2026</i> <i>First Available online 29 June 2026</i> <i>Publication Date 29 June 2026</i></p> <p>Keyword: <i>Canva, media pembelajaran interaktif, dakwah, khutbah, tabligh, evaluasi pembelajaran.</i></p>

94.6%, indicating a very positive perception of the developed media. Furthermore, students' learning outcomes improved significantly, with an N-Gain score of 0.71 categorized as high. These findings indicate that the Canva-based interactive learning media is feasible, practical, and effective for supporting the learning of da'wah, khutbah, and tabligh among eleventh-grade students at SMK PGRI 1 Gresik. **A B S T R A K**

Perkembangan teknologi digital menuntut guru untuk mampu mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya materi dakwah, khutbah, dan tabligh, masih ditemukan rendahnya pemahaman siswa yang ditunjukkan melalui hasil evaluasi pembelajaran yang belum optimal. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional menyebabkan siswa kurang aktif dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi dakwah, khutbah, dan tabligh berdasarkan analisis hasil evaluasi pembelajaran siswa kelas XI SMK PGRI 1 Gresik serta mengetahui tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian terdiri atas ahli media, ahli materi, guru Pendidikan Agama Islam, dan 32 siswa kelas XI SMK PGRI 1 Gresik. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket validasi, angket respons siswa, serta tes hasil belajar. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva memperoleh tingkat kelayakan sebesar 95,3% dari ahli media dan 93,8% dari ahli materi dengan kategori sangat layak. Respons siswa terhadap penggunaan media memperoleh persentase sebesar 94,6% dengan kategori sangat baik. Selain itu, hasil belajar siswa meningkat dengan nilai N-Gain sebesar 0,71 yang termasuk kategori tinggi. Temuan penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva layak, praktis, dan efektif digunakan untuk mendukung pembelajaran materi dakwah, khutbah, dan tabligh di kelas XI SMK PGRI 1 Gresik..

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Dalam era digital saat ini, dunia pendidikan menghadapi tantangan untuk menyesuaikan proses pembelajaran dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu strategi yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik (UNESCO, 2023).

Perkembangan teknologi digital telah mendorong perubahan paradigma pembelajaran dari *teacher-centered learning* menuju *student-centered learning*. Pada paradigma ini, peserta didik didorong untuk lebih aktif dalam membangun pengetahuan melalui berbagai sumber belajar yang tersedia. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari (Mayer, 2021).

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran penting dalam membentuk karakter, moral, dan spiritual peserta didik. Salah satu materi yang diajarkan pada kelas XI adalah dakwah, khutbah, dan tabligh. Materi ini tidak hanya menekankan aspek pengetahuan, tetapi juga keterampilan komunikasi serta kemampuan menyampaikan pesan-pesan keagamaan secara baik dan benar. Pemahaman yang baik terhadap materi dakwah, khutbah, dan tabligh diharapkan mampu membentuk peserta didik yang memiliki kemampuan berdakwah dan menyampaikan ajaran Islam secara santun dalam kehidupan sehari-hari.

Namun demikian, hasil evaluasi pembelajaran yang dilakukan pada siswa kelas XI SMK PGRI 1 Gresik menunjukkan bahwa masih terdapat sejumlah siswa yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berdasarkan hasil analisis evaluasi pembelajaran, beberapa siswa mengalami kesulitan dalam membedakan konsep dakwah, khutbah, dan tabligh serta memahami syarat, rukun, dan tata cara pelaksanaannya. Selain itu, pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah menyebabkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran.

Menurut Arsyad (2019), penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu meningkatkan perhatian, minat, dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik mampu memfasilitasi proses penyampaian informasi sehingga materi yang bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu mengatasi permasalahan tersebut.

Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif adalah Canva. Canva merupakan platform desain digital yang menyediakan berbagai fitur untuk membuat presentasi, infografis, video pembelajaran, poster edukatif, dan media interaktif lainnya. Keunggulan Canva terletak pada kemudahan penggunaan, ketersediaan template yang beragam, serta kemampuan mengintegrasikan berbagai elemen multimedia seperti gambar, video, animasi, dan hyperlink (Canva for Education, 2024).

Media pembelajaran interaktif berbasis Canva memungkinkan guru menyajikan materi dakwah, khutbah, dan tabligh secara lebih menarik melalui kombinasi teks, ilustrasi, video, dan latihan interaktif. Dengan demikian, siswa dapat memperoleh

pengalaman belajar yang lebih bermakna dan tidak hanya berfokus pada hafalan konsep semata.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati dan Nurhayati (2023) menunjukkan bahwa media Canva efektif meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Selain itu, penelitian oleh Sari et al. (2024) menemukan bahwa media pembelajaran berbasis Canva mampu meningkatkan hasil belajar dan minat belajar peserta didik pada pembelajaran berbasis digital.

Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mengembangkan media pembelajaran interaktif Canva berdasarkan analisis hasil evaluasi pembelajaran pada materi dakwah, khutbah, dan tabligh masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMK PGRI 1 Gresik.

2. METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode **Research and Development (R&D)** dengan model ADDIE yang dikembangkan oleh Branch (2009), yang meliputi:

1. Analysis
2. Design
3. Development
4. Implementation
5. Evaluation

Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMK PGRI 1 Gresik pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026.

Subjek penelitian terdiri atas:

1. 1 ahli media pembelajaran.
2. 1 ahli materi Pendidikan Agama Islam.
3. 1 guru PAI.
4. 32 siswa kelas XI.

Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian diperoleh melalui:

1. Observasi.
2. Wawancara.
3. Angket validasi ahli media.

4. Angket validasi ahli materi.
5. Angket respons siswa.
6. Tes hasil belajar (pretest dan posttest).

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan rumus:

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

Sedangkan peningkatan hasil belajar dihitung menggunakan rumus N-Gain (Hake, 1999):

$$N-Gain = \frac{Posttest - Pretest}{100 - Pretest}$$

Kriteria N-Gain:

Nilai N-Gain	Kategori
> 0,70	Tinggi
0,30-0,70	Sedang
< 0,30	Rendah

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Media

Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang dapat diakses melalui smartphone maupun komputer. Media terdiri atas:

- Cover interaktif.
- Tujuan pembelajaran.
- Materi dakwah.
- Materi khutbah.
- Materi tabligh.
- Video pembelajaran.
- Infografis.
- Latihan interaktif.
- Evaluasi pembelajaran.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Persentase
Tampilan Visual	96%
Interaktivitas	95%
Navigasi	95%
Kemudahan Penggunaan	95%
Rata-rata	95,3%

Kategori: **Sangat Layak**

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Persentase
Kesesuaian Materi	94%
Keakuratan Materi	93%
Kebahasaan	94%
Kesesuaian Evaluasi	94%
Rata-rata	93,8%

Kategori: **Sangat Layak**

Tabel 3. Respons Siswa

Aspek	Persentase
Kemenarikan Media	95%
Kemudahan Penggunaan	94%
Kejelasan Materi	94%
Motivasi Belajar	95%
Rata-rata	94,6%

Kategori: **Sangat Baik**

Tabel 4. Hasil Belajar Siswa

Keterangan	Nilai
Rata-rata Pretest	64,5
Rata-rata Posttest	89,8

Perhitungan N-Gain:

$$N-Gain = \frac{89,8 - 64,5}{100 - 64,5}$$

$$N-Gain = 0,71$$

Nilai N-Gain sebesar 0,71 termasuk kategori tinggi.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva memperoleh kategori sangat layak berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi. Tingginya tingkat kelayakan menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek pedagogis, teknis, dan estetika yang diperlukan dalam pembelajaran digital.

Media yang dikembangkan berdasarkan hasil analisis evaluasi pembelajaran memungkinkan guru untuk memfokuskan penyajian materi pada konsep-konsep yang masih sulit dipahami siswa. Strategi ini sejalan dengan prinsip pembelajaran berbasis data (data-driven instruction) yang menekankan penggunaan hasil evaluasi sebagai dasar pengambilan keputusan dalam pembelajaran (Tomlinson, 2020).

Peningkatan hasil belajar yang ditunjukkan oleh nilai N-Gain sebesar 0,71 menunjukkan bahwa media mampu membantu siswa memahami materi secara lebih baik. Penggunaan kombinasi teks, gambar, animasi, dan video dalam Canva mendukung teori multimedia yang dikemukakan Mayer (2021), yaitu bahwa informasi yang disajikan melalui berbagai saluran dapat meningkatkan proses pemahaman dan retensi peserta didik.

Selain meningkatkan hasil belajar, media yang dikembangkan juga memperoleh respons positif dari siswa. Tingginya tingkat motivasi dan keterlibatan siswa selama pembelajaran menunjukkan bahwa Canva dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini.

Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis Canva dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi dakwah, khutbah, dan tabligh.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi dakwah, khutbah, dan tabligh berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE. Media yang dikembangkan memperoleh tingkat kelayakan sebesar 95,3% dari ahli media dan 93,8% dari ahli materi dengan kategori sangat layak.

Respons siswa terhadap penggunaan media memperoleh persentase sebesar 94,6% dengan kategori sangat baik. Selain itu, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang ditunjukkan oleh nilai N-Gain sebesar 0,71 dengan kategori tinggi.

Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis Canva layak, praktis, dan efektif digunakan untuk mendukung pembelajaran materi dakwah, khutbah, dan tabligh pada siswa kelas XI SMK PGRI 1 Gresik.

5. PERNYATAAN PENULIS

Penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan terkait penerbitan artikel ini. Penulis menegaskan bahwa naskah artikel bebas dari plagiarisme.

6. REFERENSI

- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Canva for Education. (2024). *Canva for Education: Empowering Teachers and Students*. Australia: Canva.
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. Indiana University.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning (3rd ed.)*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Rahmawati, N., & Nurhayati, S. (2023). Pengembangan media pembelajaran Canva pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2), 112–123.
- Sari, D. P., Wulandari, R., & Fitriani, N. (2024). Efektivitas media pembelajaran berbasis Canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Digital*, 6(1), 45–58.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Tomlinson, C. A. (2020). *How to Differentiate Instruction in Academically Diverse Classrooms (3rd ed.)*. Alexandria: ASCD.
- UNESCO. (2023). *Global Education Monitoring Report 2023: Technology in Education*. Paris: UNESCO.
- Yaumi, M. (2021). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.