



## PENERAPAN MEDIA CANVA INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SMK DARUL A'MAL LAMPUNG

Sawali Fahrizal Kurnia<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Ma'arif Lampung, Indonesia

Email: [sawalifahrizal8@gmail.com](mailto:sawalifahrizal8@gmail.com)



DOI: <https://doi.org/10.34125/jmp.v11i2.2095>

### Sections Info

#### Article history:

Submitted: 27 January 2026

Final Revised: 11 February 2026

Accepted: 16 March 2026

Published: 30 April 2026

#### Keywords:

Islamic Religious Education

Presentation Design

Canva



### ABSTRACT

*This study aims to deeply analyze the planning, implementation, and evaluation stages of using Canva based presentation design to increase student learning motivation in the Islamic Religious Education subject at SMK Darul Amal. This research employed a qualitative approach with a case study design. Data were collected through classroom observation, unstructured interviews with one teacher and twelve eleventh grade students, and document analysis. The collected data were validated using triangulation and analyzed using the Miles and Huberman interactive model. The results revealed that planning which integrated visual aesthetics successfully captured students' initial attention. During the implementation stage, students did not merely listen to lectures but actively engaged in groups to design Islamic history posters using laptops. This direct involvement was evaluated to have a major impact on increasing learning motivation, evidenced by the elimination of boredom, longer focus spans, and increased student confidence to participate in discussions. The novelty of this study lies in the shifting function of the Canva application, which was originally used strictly as a one-way presentation media by the teacher, transforming into a collaborative workspace that perfectly matches the practical learning characteristics of vocational high school students.*

### ABSTRAK

*Penelitian ini menganalisis tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi penggunaan desain presentasi berbasis Canva dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Darul Amal. Dengan pendekatan kualitatif dan desain studi kasus, data dikumpulkan melalui observasi kelas, wawancara tidak terstruktur dengan guru dan peserta didik, serta analisis dokumen. Validitas data diuji melalui triangulasi dan dianalisis menggunakan model interaktif Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi estetika visual dalam perencanaan berhasil memusatkan perhatian awal siswa. Pada tahap pelaksanaan, siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi terlibat aktif dalam kerja kelompok merancang poster sejarah Islam. Evaluasi mengungkapkan dampak signifikan berupa hilangnya rasa jenuh, meningkatnya konsentrasi, serta bertambahnya keberanian siswa untuk berpartisipasi dalam diskusi. Kebaruan penelitian ini terletak pada temuan pergeseran fungsi aplikasi Canva. Dari yang semula diposisikan sebagai alat presentasi satu arah milik guru, Canva bertransformasi menjadi ruang kerja kolaboratif yang sesuai dengan karakteristik gaya belajar praktis siswa sekolah menengah kejuruan. Dengan demikian, penggunaan media visual interaktif terbukti tidak hanya memperkuat aspek teknis penyampaian materi, tetapi juga menyentuh dimensi psikologis siswa, mendorong motivasi intrinsik, dan menghasilkan pengalaman belajar agama yang lebih bermakna serta holistik.*

**Kata kunci:** Pendidikan Agama Islam, Desain Presentasi, Canva

## PENDAHULUAN

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam memiliki peran penting dalam membentuk nilai spiritual, menanamkan etika, serta membangun karakter peserta didik di sekolah (Lubis, 2025). Namun, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu cepat membuat tugas guru dalam menyampaikan materi semakin menantang. Generasi siswa saat ini tumbuh di era digital, di mana mereka terbiasa menerima informasi melalui media visual dan interaktif. Perubahan lingkungan pendidikan ini menuntut sekolah dan guru untuk menyesuaikan cara mengajar agar lebih relevan dengan kebutuhan siswa. Materi agama tidak cukup hanya disampaikan dalam bentuk teks tertulis, tetapi perlu dikemas dengan metode yang menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan cara berpikir generasi digital (Waruwu et al., 2022). Kebutuhan untuk memperbarui metode mengajar sering kali berhadapan dengan kondisi nyata di sekolah, terutama di jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Berbeda dengan sekolah menengah atas pada umumnya, kurikulum di SMK dirancang khusus untuk membekali siswa dengan keterampilan yang berorientasi pada dunia kerja. Karena itu, perhatian siswa lebih banyak tertuju pada mata pelajaran produktif yang berkaitan langsung dengan kejuruan. Hasil pengamatan awal di SMK Darul Amal menunjukkan bahwa minat siswa terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam relatif rendah. Banyak siswa menganggap mata pelajaran ini hanya sebagai pelengkap dan cenderung membosankan. Pandangan negatif tersebut semakin kuat karena cara penyampaian guru masih menggunakan metode konvensional, yaitu ceramah satu arah yang monoton, dengan sangat sedikit variasi media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa secara visual.

Kondisi kelas yang kurang mendorong inovasi berdampak langsung pada rendahnya motivasi belajar siswa. Motivasi belajar dapat dipahami sebagai dorongan atau energi dalam diri siswa yang berfungsi untuk memulai, mengarahkan, dan mempertahankan aktivitas belajar agar tetap fokus pada tujuan pendidikan (Rahman, 2021). Rendahnya motivasi ini terlihat jelas di SMK Darul Amal, misalnya melalui sikap acuh, hilangnya perhatian saat guru menjelaskan, serta ketidakmauan siswa untuk terlibat aktif dalam diskusi. Bagi sebagian siswa, pembelajaran Pendidikan Agama Islam hanya dianggap sebagai rutinitas untuk memenuhi nilai akademik, bukan sebagai proses memahami dan menginternalisasi nilai-nilai keislaman. Situasi ini menunjukkan perlunya pendekatan mengajar yang dapat menarik perhatian siswa sekaligus menumbuhkan rasa senang, dengan penyajian materi yang sesuai dengan cara belajar generasi saat ini. Pemanfaatan media visual melalui desain presentasi interaktif menjadi salah satu cara efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Presentasi tidak hanya berfungsi mempercantik tampilan, tetapi juga membantu menjelaskan konsep yang sulit dengan cara yang lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami. Salah satu aplikasi yang banyak digunakan dalam dunia pendidikan adalah Canva. Aplikasi ini populer karena mudah dipakai dan menyediakan beragam fitur, seperti pilihan warna yang serasi, ilustrasi yang sesuai dengan konteks, serta pengaturan teks yang rapi. Dengan dukungan fitur tersebut, materi pelajaran dapat disajikan lebih hidup dan mampu menarik perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran.

Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan adanya dampak positif dari penggunaan desain presentasi visual terhadap kualitas pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Aditya et al. (2023) membuktikan bahwa perangkat ajar berbasis visual yang dirancang secara sistematis dengan aplikasi presentasi memiliki hubungan yang kuat dengan peningkatan perhatian, minat, dan motivasi belajar siswa di kelas. Selaras dengan temuan tersebut, Saida et al. (2019) menjelaskan bahwa media presentasi interaktif secara langsung berpengaruh pada peningkatan motivasi sekaligus hasil belajar siswa. Selain itu, Mahardika

et al. (2021) menegaskan bahwa aplikasi Canva dapat dimanfaatkan secara optimal sebagai media pembelajaran yang menarik di lingkungan sekolah. Tinjauan terhadap penelitian yang sudah dipublikasikan menunjukkan adanya kesepakatan bahwa presentasi visual berperan besar dalam menarik minat siswa. Namun, sebagian besar penelitian lebih banyak berfokus pada pengembangan kemampuan teknologi guru atau dilakukan pada mata pelajaran umum di tingkat pendidikan dasar. Penelitian yang secara khusus membahas penerapan aplikasi Canva secara menyeluruh, mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan bersama siswa, hingga penilaian motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK masih jarang ditemukan. Perbedaan fokus inilah yang menjelaskan pentingnya penelitian saat ini, karena dapat mengisi kekosongan literatur di bidang tersebut. Berdasarkan masalah rendahnya minat belajar yang telah diidentifikasi serta temuan dari penelitian sebelumnya, tujuan penelitian ini adalah menganalisis secara menyeluruh tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi penerapan desain presentasi berbasis Canva dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Darul Amal. Strategi visual yang dirancang secara terstruktur ini secara akademik diharapkan dapat menjadi solusi untuk mengurangi kejenuhan belajar siswa secara lebih efektif (Aditya et al., 2023).

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus untuk menelaah penerapan presentasi berbasis Canva dalam meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam (Yusuf, 2016). Informan ditentukan dengan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan subjek secara sengaja sesuai kebutuhan penelitian. Subjek terdiri dari satu guru Pendidikan Agama Islam dan 12 siswa kelas XI di SMK Darul Amal pada tahun ajaran 2024/2025. Data dikumpulkan melalui tiga teknik utama. Pertama, observasi langsung untuk melihat aktivitas pembelajaran di kelas (Abdussamad, 2021). Kedua, wawancara mendalam yang tidak terstruktur, sehingga informan dapat menyampaikan pengalaman dan pandangan mereka secara bebas (Fatoni, 2011). Ketiga, dokumentasi berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan hasil karya desain Canva yang dibuat siswa. Untuk memastikan keabsahan data, peneliti menggunakan triangulasi, yaitu membandingkan hasil dari ketiga metode pengumpulan data tersebut (Sugiyono, 2015). Data yang sudah terverifikasi kemudian dianalisis dengan model interaktif Miles dan Huberman. Tahapan analisis meliputi reduksi data untuk menyaring informasi penting, penyajian data dalam bentuk narasi, dan penarikan kesimpulan yang disesuaikan dengan teori yang relevan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### *Hasil*

#### *Implementasi Desain Presentasi Canva dalam Pembelajaran PAI*

Penerapan desain presentasi berbasis Canva pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Darul Amal Kota Metro dilakukan melalui proses yang terencana dan sistematis. Berdasarkan hasil observasi di kelas dan wawancara mendalam, kegiatan pembelajaran ini dibagi ke dalam tiga tahap utama, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan di ruang kelas, dan tahap evaluasi terhadap respons serta perilaku belajar siswa. Seluruh tahapan tersebut diarahkan untuk mengubah suasana kelas yang kaku menjadi ruang belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa SMK. Pada tahap perencanaan, guru Pendidikan Agama Islam, Bapak Ahmad Munizar, terlebih dahulu menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran secara lengkap. Dalam dokumen tersebut, beliau secara jelas mencantumkan penggunaan media presentasi audio visual yang dibuat dengan aplikasi Canva. Persiapan ini

mencakup penyesuaian materi inti Pendidikan Agama Islam dengan kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa kelas XI. Selain menyiapkan isi materi, guru juga memastikan ketersediaan perangkat pendukung agar pembelajaran berjalan lancar, seperti laptop, proyektor LCD, kabel penghubung layar, dan sistem suara (Munizar, 2025). Dalam tahap perencanaan, guru menyusun alur tata letak presentasi Canva secara sistematis. Langkah dimulai dengan membuat salindia pembuka yang menarik, kemudian menyajikan materi inti yang diringkas ke dalam poin-poin penting, dan diakhiri dengan bagian penutup serta kesimpulan. Pertimbangan utama dalam memilih Canva adalah kemudahan penggunaan serta tersedianya beragam desain visual yang tidak monoton. Guru menggabungkan teks singkat yang padat makna dengan latar belakang berwarna kontras dan gambar pendukung yang relevan dengan topik sejarah Islam. Menurut Bapak Ahmad Munizar, penyajian materi dengan kombinasi gambar dan warna bertujuan untuk menarik perhatian siswa sejak awal pembelajaran, sehingga mereka lebih mudah mengikuti penjelasan secara menyeluruh tanpa merasa bingung (Munizar, 2025).

Kesiapan guru dalam merancang visualisasi materi langsung terasa dampaknya bagi siswa sejak pembelajaran dimulai. Dari sudut pandang siswa laki-laki, tampilan visual di layar proyektor berhasil menarik perhatian mereka sejak awal. Rama Aditya menyampaikan bahwa ia langsung fokus pada layar karena kombinasi gambar dan warna yang mencolok. Hal serupa diungkapkan oleh Restu Duwi Cahya, yang menilai presentasi membuat urutan materi lebih rapi sehingga kebingungan yang biasanya muncul saat mendengarkan penjelasan lisan tanpa alat bantu dapat teratasi. Siswa lain, Damar Rezi, menekankan bahwa poin-poin ringkas yang ditampilkan di layar membantunya menjaga konsentrasi dan mencegah pikiran melayang ke hal lain di luar pelajaran. Beberapa siswa laki-laki lainnya juga sepakat bahwa suasana kelas terasa lebih santai dan ringan, sehingga muncul dorongan dari dalam diri untuk mendengarkan guru hingga pelajaran selesai (Cahya, 2025; Rezi, 2025). Pengalaman serupa juga dirasakan oleh para siswi. Tampilan presentasi yang menarik membuat mereka merasa lebih nyaman dan tidak cepat lelah saat memperhatikan materi. Khairunnisa dan I Lovela Intan menyampaikan bahwa materi yang ditayangkan melalui proyektor memberikan gambaran awal yang jelas mengenai topik yang akan dibahas, sehingga mereka merasa lebih siap dan tidak kebingungan ketika guru mulai menjelaskan secara mendalam. Siswi lain menambahkan bahwa metode ini memberikan suasana belajar yang lebih segar karena tidak hanya bergantung pada buku cetak seperti biasanya. Kehadiran presentasi visual berhasil membuat suasana kelas lebih hidup dan membantu siswa menghindari kebiasaan melamun di tengah pelajaran (Khairunnisa, 2025; Intan, 2025).

Pada tahap pelaksanaan, dinamika pembelajaran di SMK Darul Amal berlangsung secara interaktif. Proses belajar tidak berhenti pada saat guru menampilkan presentasi di depan kelas. Setelah memberikan penjelasan awal dan gambaran umum materi melalui proyektor, guru mengalihkan fokus pembelajaran kepada siswa. Guru memberikan arahan teknis mengenai cara membuka aplikasi Canva di laptop, memilih kerangka desain, serta melakukan pengeditan dasar pada teks dan gambar. Setelah memastikan siswa memahami instruksi tersebut, guru membagi mereka ke dalam beberapa kelompok diskusi, dengan setiap kelompok difasilitasi satu unit laptop (Munizar, 2025). Tugas utama yang diberikan kepada setiap kelompok adalah mengolah kembali pemahaman mereka tentang materi Pendidikan Agama Islam ke dalam bentuk karya visual. Secara khusus, siswa diminta membuat poster edukasi digital menggunakan aplikasi Canva. Dalam pelaksanaannya, siswa menghasilkan karya bertema sejarah Islam, seperti poster biografi Wali Songo dan rekam jejak kepemimpinan Khulafaur Rasyidin. Pada poster Wali Songo, siswa mencari ilustrasi masing-

masing tokoh, mulai dari Sunan Gresik hingga Sunan Muria, lalu menambahkan teks singkat mengenai metode dakwah dan keutamaan mereka di samping gambar. Sementara itu, pada poster Khulafaur Rasyidin, siswa menggunakan latar belakang bergaya arsitektur Timur Tengah dan menyusun informasi dalam kotak berwarna yang berisi masa kepemimpinan serta pencapaian utama dari Abu Bakar Ash Shiddiq hingga Ali bin Abi Thalib. Tahap pembuatan poster menuntut kerja sama yang erat di dalam kelompok. Pertama, siswa mencari dan memilih materi yang paling penting untuk dimasukkan ke dalam ruang poster yang terbatas. Setelah itu, mereka berdiskusi untuk menentukan tata letak yang sesuai dengan karakteristik materi, menambahkan teks, mengunggah gambar ilustrasi yang relevan, serta menyesuaikan ukuran huruf dan warna agar poster mudah dibaca.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa penggunaan satu laptop bersama justru mendorong komunikasi yang lebih intens antar anggota kelompok. Mereka harus mencapai kesepakatan sebelum menambahkan elemen desain atau menyunting kalimat tertentu. Pembagian peran juga terjadi secara alami, ada siswa yang bertugas mengoperasikan laptop, sementara yang lain merangkum materi dari buku atau catatan. Selama proses kolaborasi, guru berperan penuh sebagai fasilitator kelas. Bapak Ahmad Munizar secara rutin berkeliling dari satu kelompok ke kelompok lain untuk memantau perkembangan pekerjaan siswa. Guru memberikan arahan ketika ada kelompok yang mengalami kesulitan teknis dalam menggunakan fitur Canva atau merasa kesulitan menyederhanakan kalimat materi. Hasil pengamatan menunjukkan adanya beberapa tantangan, seperti perbedaan kemampuan siswa dalam mengoperasikan komputer serta keterbatasan waktu akibat antusiasme mereka yang kadang terlalu fokus menghias desain dibanding memperdalam isi materi. Meski demikian, pendampingan guru yang responsif mampu mengarahkan siswa agar tetap berpegang pada tujuan pembelajaran (Munizar, 2025). Keterlibatan langsung siswa dalam merancang desain Canva memberikan pengalaman yang berkesan. Siswa laki-laki menyampaikan bahwa tugas merangkum materi ke dalam poster membuat mereka harus benar-benar memahami inti pelajaran terlebih dahulu. Bagi mereka, materi Pendidikan Agama Islam yang biasanya identik dengan hafalan menjadi lebih nyata dan logis setelah dituangkan dalam bentuk karya grafis. Sementara itu, para siswi menilai kerja kelompok ini sebagai cara untuk mencairkan suasana. Diskusi yang muncul saat merancang desain membuat mereka yang sebelumnya pasif menjadi lebih berani bertanya, baik kepada teman sebaya maupun kepada guru ketika menghadapi kesulitan (Fadilah, 2025; Putri, 2025).

Tahap terakhir yang teramati dari hasil observasi adalah tahap evaluasi. Evaluasi difokuskan pada pengamatan terhadap perubahan sikap, partisipasi, dan motivasi belajar siswa secara keseluruhan. Berdasarkan penilaian guru, terlihat adanya peningkatan yang signifikan pada daya tangkap dan konsentrasi siswa. Guru mencatat bahwa penyajian materi secara visual berhasil mengurangi gangguan di kelas. Siswa tampak lebih siap mengikuti instruksi dan tidak mudah teralih oleh hal-hal di luar pembelajaran. Selain itu, guru juga menilai adanya peningkatan rasa percaya diri, yang ditunjukkan melalui keberanian siswa saat mempresentasikan hasil poster kelompok di depan teman-temannya. Interaksi dua arah dalam sesi tanya jawab berjalan lebih lancar dibandingkan ketika guru hanya menggunakan metode ceramah tradisional (Munizar, 2025). Evaluasi dari sudut pandang siswa juga menegaskan keberhasilan metode ini dalam membangkitkan motivasi belajar dari dalam diri mereka. Hasil wawancara menunjukkan bahwa ringkasan materi yang tersusun rapi dalam salindia presentasi sangat membantu. Kondisi ini secara signifikan mengurangi beban kognitif, karena sebelumnya mereka harus mencatat penjelasan guru secara panjang lebar. Kini energi dapat difokuskan sepenuhnya untuk menyimak dan memahami inti pelajaran. Siswa laki-laki menilai suasana kelas menjadi lebih hidup, dinamis, dan membuat mereka mampu bertahan mengikuti pelajaran hingga akhir

tanpa merasa bosan. Sementara itu, siswi perempuan menekankan kenyamanan psikologis yang mereka rasakan; pembelajaran berlangsung santai namun substansi tetap terserap dengan baik. Tampilan visual yang menarik dan tidak monoton juga menjaga kondisi emosional mereka tetap positif (Cahyo, 2025; Septiani, 2025).

Puncak dari tahap evaluasi menunjukkan tumbuhnya sikap proaktif siswa. Kejelasan materi yang ditampilkan melalui layar serta pengalaman eksplorasi saat membuat poster berhasil mengurangi rasa takut mereka akan kesalahan. Siswa tidak lagi ragu untuk mengangkat tangan, mengajukan pertanyaan kritis, atau menanggapi pendapat kelompok lain dalam diskusi. Seluruh informan siswa yang diwawancarai memberikan respons beragam mengenai harapan mereka ke depan. Mereka menegaskan keinginan agar guru Pendidikan Agama Islam terus menggunakan dan mengembangkan aplikasi Canva sebagai media utama pembelajaran. Bagi siswa, pendekatan visual dan praktik langsung ini bukan hanya menghapus kesan membosankan pada mata pelajaran agama, tetapi juga sesuai dengan gaya belajar khas siswa SMK yang menyukai aktivitas berbasis praktik dan pemecahan masalah secara kolaboratif (Assolihah, 2025; Rahmatillah, 2025).

## **Pembahasan**

### ***Efektivitas Canva sebagai Media Pembelajaran Interaktif***

Analisis terhadap pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Darul Amal menunjukkan adanya perubahan mendasar dalam pemanfaatan media instruksional di kelas. Secara teoritis, media pembelajaran dipahami sebagai alat perantara yang berfungsi menyampaikan pesan edukatif dari guru kepada siswa (Arsyad, 2013). Dalam kerangka tradisional, media sering kali hanya berperan pasif, sementara guru menjadi aktor utama dan siswa ditempatkan sebagai penerima informasi semata. Namun, penerapan aplikasi Canva dalam penelitian ini memperlihatkan pergeseran fungsi media yang lebih bermakna. Keterlibatan langsung siswa dalam merancang poster digital bertema sejarah Islam secara berkelompok telah mengubah Canva dari sekadar alat bantu presentasi satu arah menjadi sarana pembelajaran yang aktif, partisipatif, dan kolaboratif. Perubahan peran media pembelajaran ini sejalan dengan konsep yang ditegaskan oleh *Association of Education and Communication Technology*. Organisasi tersebut menjelaskan bahwa media mencakup seluruh bentuk komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan (Uno, 2011). Dalam praktik pembelajaran di SMK Darul Amal, proses penyampaian pesan tidak lagi berjalan secara linier dari guru kepada siswa. Sebaliknya, aplikasi Canva memungkinkan terjadinya alur komunikasi yang lebih melingkar, di mana siswa menuangkan pemahaman mereka ke dalam bentuk visual, lalu menyampaikannya kembali kepada teman sebaya maupun guru. Fenomena ini menunjukkan bahwa integrasi media digital yang tepat tidak hanya berfungsi memperindah presentasi, tetapi juga membuka ruang partisipasi aktif bagi siswa.

Efektivitas Canva sebagai media pembelajaran interaktif dapat dianalisis melalui kerangka yang dikemukakan Levie dan Lentz mengenai empat fungsi utama media visual, yaitu fungsi atensi, afektif, kognitif, dan kompensatoris (Arsyad, 2013). Pemenuhan keempat fungsi ini menjadi dasar teoretis mengapa penggunaan Canva mampu mengurangi kebosanan dan menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis. Fungsi pertama adalah atensi. Media visual memiliki kemampuan alami untuk menarik dan memusatkan perhatian siswa. Peserta didik di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan cenderung lebih menyukai aktivitas praktis dan visual dibandingkan paparan teori semata. Ketika guru menampilkan materi melalui Canva di awal pembelajaran, variasi warna, tipografi modern, serta ilustrasi yang tertata secara profesional langsung memicu respons visual siswa. Tampilan ini sesuai dengan selera estetika

generasi digital saat ini. Daya tarik visual tersebut membantu siswa mengurangi distraksi dan memusatkan perhatian penuh pada materi Pendidikan Agama Islam yang sedang disampaikan. Fungsi atensi ini menjadi pintu masuk penting; tanpa perhatian di awal, materi selanjutnya tidak akan terserap secara optimal.

Fungsi kedua adalah afektif, yaitu aspek yang berkaitan dengan emosi, perasaan, dan kenyamanan psikologis siswa selama proses belajar. Teori pembelajaran menegaskan bahwa kondisi emosional yang positif merupakan syarat penting bagi terjadinya internalisasi pengetahuan (Iskandar, 2012). Penggunaan Canva terbukti mampu mengaktifkan fungsi afektif ini dengan baik. Siswa yang sebelumnya memandang mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sebagai sesuatu yang kaku, penuh hafalan, dan menegangkan, perlahan mulai merasakan suasana yang lebih menyenangkan. Keterlibatan mereka dalam memilih gambar, mengatur warna, dan menyusun tata letak poster memberikan nuansa hiburan sekaligus kebebasan berekspresi. Kelas pun berubah menjadi lebih santai namun tetap terarah. Ketika rasa cemas dan bosan berhasil ditekan, ruang kognitif siswa terbuka lebih lebar untuk menyerap substansi ajaran agama yang dipelajari. Fungsi ketiga adalah kognitif, yaitu bagaimana simbol visual atau gambar membantu mempercepat pemahaman dan memperkuat daya ingat terhadap informasi dalam materi ajar (Arsyad, 2013). Dalam praktiknya, siswa dihadapkan pada materi sejarah yang penuh dengan fakta, nama tokoh, lokasi, dan urutan peristiwa, seperti biografi Wali Songo dan kepemimpinan Khulafaur Rasyidin. Jika materi ini hanya disampaikan secara lisan atau melalui teks panjang, beban kognitif siswa akan sangat berat. Namun, dengan desain presentasi Canva, informasi yang kompleks dapat dipadatkan dan diorganisasi ke dalam bagan visual, kotak informasi, serta ilustrasi tokoh yang representatif. Lebih jauh lagi, ketika siswa diminta membuat karya visual mereka sendiri, mereka harus membaca, menyeleksi poin-poin penting, dan menyarikan materi sebelum dituangkan ke dalam kanvas digital. Proses seleksi dan penyusunan informasi ke dalam format visual ini merupakan aktivitas kognitif tingkat tinggi yang tidak hanya memperkuat daya ingat, tetapi juga meningkatkan pemahaman konseptual jauh melampaui metode hafalan biasa.

Fungsi keempat adalah kompensatoris. Fungsi ini merujuk pada peran media visual dalam membantu siswa yang mengalami kesulitan memahami informasi melalui teks panjang. Tidak semua peserta didik memiliki kemampuan literasi membaca yang sama. Sebagian merasa cepat putus asa ketika harus berhadapan dengan buku Pendidikan Agama Islam yang penuh dengan paragraf panjang. Dalam konteks ini, Canva berfungsi sebagai media kompensasi yang efektif. Poster digital yang dihasilkan mampu merangkum narasi panjang menjadi poin-poin utama yang dipadukan dengan gambar relevan. Pendekatan ini sangat membantu siswa dengan kecerdasan visual-spasial untuk menangkap inti materi sejarah Islam dengan kecepatan dan ketepatan yang setara dengan siswa yang memiliki kecerdasan linguistik. Kompensatoris berarti fungsi media yang memberikan "kompensasi" atau bantuan tambahan bagi siswa yang memiliki keterbatasan dalam satu aspek, misalnya membaca teks panjang. Media visual menggantikan atau melengkapi kelemahan tersebut dengan cara menyajikan informasi dalam bentuk yang lebih mudah dipahami, sehingga semua siswa tetap dapat mencapai tujuan belajar secara optimal. Selain pemenuhan empat fungsi visual, efektivitas Canva sebagai media interaktif juga dipengaruhi oleh cara guru merancang aktivitas pembelajaran. Penggunaan satu laptop untuk setiap kelompok merupakan keputusan yang tepat dan berdampak besar. Jika setiap siswa menggunakan perangkat masing-masing, ada kemungkinan mereka akan sibuk dengan fitur desain secara individual dan kurang memperhatikan isi materi. Dengan membatasi penggunaan satu perangkat untuk

dipakai bersama, guru mendorong terjadinya interaksi sosial yang lebih bermakna di antara siswa.

Kerja kelompok dengan satu perangkat layar mendorong terbentuknya mekanisme belajar yang lebih terstruktur. Siswa tidak bisa langsung menambahkan teks atau gambar sesuai keinginan pribadi, melainkan harus berdiskusi terlebih dahulu. Mereka saling mengemukakan pendapat, menguji pemahaman, dan mencapai kesepakatan bersama sebelum menentukan desain. Proses ini menjadi inti dari pembelajaran kolaboratif. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Pedroso et al. (2023) yang menekankan bahwa Canva bukan hanya platform digital untuk menyalurkan kreativitas individu, tetapi juga alat yang efektif dalam mendukung kerja sama tim secara langsung di lingkungan pendidikan. Dalam konteks ini, media digital berfungsi sebagai ruang bertemunya ide sekaligus sarana yang mengikat siswa pada tanggung jawab akademik bersama. Efektivitas Canva dalam pembelajaran juga berkaitan dengan karakteristik khusus siswa Sekolah Menengah Kejuruan. Kurikulum di sekolah kejuruan menekankan pembelajaran melalui praktik langsung atau *learning by doing*, yaitu belajar dengan cara melakukan. Siswa vokasi terbiasa dengan metode berbasis proyek di ruang praktik atau laboratorium. Ketika mereka mengikuti pelajaran Pendidikan Agama Islam yang biasanya diajarkan dengan metode ceramah di kelas reguler, sering muncul perbedaan kebiasaan belajar yang menurunkan minat. Penggunaan Canva membantu menjembatani perbedaan tersebut. Melalui tugas membuat poster digital, mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berubah menjadi proyek kerja yang lebih praktis. Siswa merasa tidak hanya mendengarkan teori agama, tetapi juga sedang mengerjakan sebuah produk desain grafis yang menuntut keterampilan menggunakan perangkat lunak. Rasa memiliki terhadap karya visual yang mereka hasilkan sendiri membuat pembelajaran agama terasa lebih dekat dengan dunia kejuruan mereka dan lebih bermakna (Saputra & Rohman, 2024).

Keterlibatan langsung siswa dalam menggunakan media pembelajaran membawa dampak positif terhadap perubahan peran guru di kelas. Media interaktif menuntut guru untuk tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi, melainkan berperan sebagai fasilitator, pengatur, dan pembimbing (Sanjaya, 2008). Observasi di lapangan menunjukkan bagaimana guru Pendidikan Agama Islam di SMK Darul Amal aktif berkeliling kelas, memantau perkembangan setiap kelompok, serta memberikan umpan balik yang bermanfaat. Umpan balik tersebut mencakup aspek teknis penggunaan aplikasi sekaligus kedalaman materi keislaman yang disusun siswa. Guru tidak lagi hanya menjelaskan dari depan kelas, tetapi membagi perhatian secara merata untuk mendampingi proses belajar yang dilakukan siswa secara langsung. Efektivitas Canva sebagai media pembelajaran juga menghadapi sejumlah tantangan yang perlu dikelola dengan baik. Seperti yang dijelaskan oleh Hidayati et al. (2024), aplikasi berbasis komputasi awan ini sangat bergantung pada ketersediaan dan kestabilan koneksi internet. Tanpa jaringan yang memadai, proses pembelajaran dapat terganggu. Selain itu, beragam fitur visual yang ditawarkan Canva, seperti animasi, stiker, dan pilihan huruf yang sangat banyak, bisa menjadi keuntungan sekaligus hambatan. Antusiasme siswa yang terlalu besar terhadap aspek desain kadang membuat mereka kurang fokus pada tujuan utama pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Karena itu, pengaturan waktu dan arahan yang jelas dari guru menjadi hal penting. Guru perlu memastikan bahwa kreativitas siswa tetap berjalan seimbang dengan ketepatan dan kualitas materi sejarah Islam yang sedang dipelajari.

### ***Implikasi Penggunaan Media Visual terhadap Peningkatan Motivasi Belajar***

Analisis hasil evaluasi pembelajaran di SMK Darul Amal juga menyoroti aspek

psikologis siswa, terutama terkait dorongan internal mereka dalam belajar. Dalam kajian psikologi pendidikan, motivasi berasal dari kata Latin *movere* yang berarti "menggerakkan". Motivasi dipahami sebagai kekuatan dari dalam diri yang berperan penting untuk memulai, mengarahkan, dan mempertahankan tindakan agar tetap fokus pada tujuan yang ingin dicapai (Iskandar, 2012). Temuan di lapangan menunjukkan bahwa penggunaan media visual interaktif tidak hanya mempermudah penyampaian materi secara teknis, tetapi juga memengaruhi kondisi emosional dan motivasi siswa. Media ini mampu menumbuhkan dorongan belajar dari dalam diri mereka, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berkelanjutan. Untuk memahami bagaimana desain presentasi visual dapat meningkatkan motivasi belajar, perlu dilihat terlebih dahulu masalah psikologis yang dialami siswa sekolah kejuruan. Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam secara tradisional sering diajarkan dengan cara yang menekankan hafalan teks klasik, penyampaian dogma, dan uraian sejarah yang panjang. Bagi siswa Sekolah Menengah Kejuruan yang terbiasa dengan kurikulum vokasi yang menekankan praktik langsung di bengkel atau laboratorium, pendekatan yang terlalu teoretis ini sering kali tidak sesuai dengan kebiasaan belajar mereka. Ketidakesesuaian tersebut memunculkan rasa bosan, jenuh, dan sikap kurang peduli. Siswa kehilangan semangat karena tidak menemukan keterkaitan langsung antara materi yang disampaikan melalui metode ceramah dengan pengalaman belajar praktis yang mereka kenal sehari-hari.

Keberhasilan penggunaan Canva dalam pembelajaran terlihat dari kemampuannya mengubah teks panjang dari buku pelajaran menjadi tampilan visual yang menarik, penuh warna, dan dilengkapi ilustrasi. Strategi ini merupakan bentuk rekayasa pembelajaran yang efektif. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006), motivasi belajar siswa di kelas tidak selalu muncul secara alami, melainkan dapat dibangun melalui lingkungan belajar yang dirancang dengan sengaja oleh guru. Guru di SMK Darul Amal berperan sebagai perancang lingkungan belajar dengan memanfaatkan estetika visual untuk merangsang perhatian siswa. Warna yang serasi dan elemen grafis yang ditampilkan melalui proyektor membantu mengurangi rasa bosan yang biasanya muncul dalam pelajaran agama, sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup dan menarik. Keberhasilan mengatasi kebosanan dapat dijelaskan melalui teori perubahan energi yang dikemukakan Mc. Donald. Dalam teori ini, motivasi belajar dipahami sebagai perubahan energi dalam diri individu yang ditandai dengan munculnya perasaan tertentu serta reaksi psikologis dan fisik yang mengarah pada pencapaian tujuan (Hamalik, 2013). Ketika siswa melihat tampilan presentasi yang rapi dan menarik, terjadi perubahan energi psikologis. Rasa kantuk dan keengganan yang biasanya muncul saat guru mulai menjelaskan perlahan hilang, digantikan oleh rasa tertarik. Hal ini terlihat dari pengakuan siswa yang secara spontan memusatkan perhatian pada layar proyektor. Perubahan energi tersebut menjadi titik awal munculnya motivasi belajar.

Teori motivasi menjelaskan bahwa dorongan belajar memiliki tiga fungsi utama dalam proses pendidikan. Fungsi pertama adalah motivasi sebagai pendorong perilaku, yaitu pemicu awal yang membuat siswa ingin memulai suatu aktivitas (Iskandar, 2012). Sebelum adanya media visual, dorongan siswa untuk memperhatikan pelajaran sejarah Islam relatif rendah. Namun, ketika materi ditampilkan dengan gambar tokoh Wali Songo atau ilustrasi arsitektur masa Khulafaur Rasyidin, elemen visual tersebut menjadi rangsangan eksternal yang kuat. Rangsangan ini membuat siswa secara sadar memutuskan bahwa materi layak diperhatikan. Keindahan desain grafis yang ditampilkan melalui media visual berhasil menggerakkan perilaku awal siswa, dari sikap pasif menjadi lebih siap menerima pelajaran.

Fungsi motivasi yang kedua adalah sebagai pengarah tindakan. Setelah siswa

terdorong untuk memperhatikan pelajaran, motivasi berperan menjaga agar aktivitas mereka tetap fokus pada tujuan belajar (Iskandar, 2012). Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan *salindia* presentasi yang menyajikan informasi dalam poin-poin ringkas membantu siswa mempertahankan konsentrasi. Sebelum adanya panduan visual, mereka sering kesulitan membedakan informasi penting dari penjelasan tambahan guru, sehingga pikiran mudah teralihkan. Fungsi motivasi yang ketiga adalah sebagai penggerak intensitas belajar atau penentu ketekunan (Iskandar, 2012). Motivasi yang kuat tidak hanya tampak di awal pelajaran, tetapi juga terlihat dari seberapa lama siswa mampu bertahan dalam proses belajar. Hasil wawancara menunjukkan bahwa suasana kelas terasa lebih hidup dan siswa memiliki niat yang konsisten untuk mengikuti pelajaran hingga selesai. Ketekunan ini semakin jelas ketika mereka diminta bekerja dalam kelompok untuk merancang poster digital. Karena siswa sekolah kejuruan terbiasa dengan tantangan teknis, tugas mendesain poster justru menumbuhkan semangat mereka. Mereka betah membaca rangkuman materi, memilih ilustrasi yang sesuai, dan memikirkan kombinasi warna, tanpa merasa terbebani oleh tuntutan akademik yang berat.

Peningkatan motivasi belajar membawa dampak besar pada keberanian dan partisipasi aktif siswa. Indikator motivasi tidak hanya terlihat dari kemampuan mereka mendengarkan penjelasan guru dengan tenang, tetapi juga dari keberanian untuk menyampaikan pemahaman di depan orang lain. Menurut Sardiman (2007), siswa yang termotivasi biasanya memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, mandiri, mampu mempertahankan pendapat yang diyakini benar, serta tidak mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan. Karakteristik ini muncul melalui kombinasi kejelasan materi visual dan dinamika kerja kelompok dengan laptop. Data lapangan menunjukkan perubahan yang signifikan, terutama pada siswi yang sebelumnya cenderung diam dan enggan mengambil risiko. Setelah materi disajikan secara ringkas melalui Canva, mereka memiliki dasar pemahaman yang lebih kuat. Ketika siswa merasa benar-benar memahami isi pelajaran, rasa cemas berkurang dan kepercayaan diri meningkat. Mereka tidak lagi takut disalahkan atau ditertawakan saat bertanya. Bahkan, dalam sesi presentasi poster kelompok, siswa berani tampil di depan kelas, menjelaskan hasil karya mereka, dan mempertahankan argumentasi ketika mendapat tantangan dari kelompok lain.

Keberanian siswa untuk berpartisipasi dan mempertahankan pendapat menjadi bukti bahwa aspek psikologis mereka bekerja secara aktif. Perhatian, emosi, dan memori yang berkembang selama proses belajar melalui desain poster berpadu menjadi kekuatan positif. Guru berperan bukan hanya sebagai penyampai materi agama, tetapi juga sebagai motivator yang mampu menciptakan suasana kelas yang aman dan mendorong siswa untuk berani berbicara. Peningkatan keberanian ini penting, karena salah satu tujuan utama pendidikan agama adalah membentuk generasi yang tidak hanya taat secara ritual, tetapi juga memiliki kemampuan berpikir kritis, ketangguhan mental, dan keterampilan berdialog. Penggunaan media presentasi visual menunjukkan adanya perubahan pola motivasi. Pada awalnya, ketertarikan siswa muncul karena faktor luar, seperti warna yang menarik, tata letak yang rapi, dan teknologi Canva itu sendiri. Bentuk motivasi ini disebut motivasi ekstrinsik, yaitu dorongan yang datang dari luar diri. Motivasi ekstrinsik sangat diperlukan dalam lingkungan sekolah formal, karena tidak semua materi pelajaran dapat langsung menarik perhatian siswa (Dimiyati dan Mudjiono, 2006). Seiring berjalannya proses pembuatan poster kelompok, motivasi yang awalnya muncul dari faktor luar secara perlahan berubah menjadi motivasi dari dalam diri siswa. Mereka mulai merasakan kepuasan pribadi ketika berhasil menyederhanakan sejarah panjang penyebaran Islam menjadi karya grafis yang menarik.

Diskusi mengenai tata letak bersama teman-teman juga menumbuhkan kegembiraan intelektual. Dorongan untuk sukses dan harapan mendapat apresiasi atas hasil karya membuat kegiatan belajar itu sendiri menjadi kebutuhan (Uno, 2011). Ketika siswa menyatakan keinginan agar metode pembelajaran dengan Canva terus digunakan, hal itu menunjukkan bahwa pelajaran agama tidak lagi dianggap sebagai kewajiban yang berat, melainkan pengalaman yang mereka nantikan.

## KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan desain presentasi berbasis Canva terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Darul Amal. Efektivitas tersebut dicapai melalui tiga tahapan utama. Pertama, pada tahap perencanaan, guru secara sadar mengintegrasikan elemen estetika visual untuk memicu perhatian awal dan kesiapan kognitif siswa. Kedua, pada tahap pelaksanaan, terjadi pergeseran metode pembelajaran dari ceramah satu arah menjadi aktivitas kolaboratif. Canva berfungsi sebagai ruang kerja kelompok, di mana siswa terlibat langsung dalam merancang poster sejarah Islam menggunakan laptop. Ketiga, pada tahap evaluasi, keterlibatan aktif siswa menghasilkan peningkatan motivasi yang signifikan, ditandai dengan hilangnya rasa jenuh, meningkatnya konsentrasi, serta tumbuhnya rasa percaya diri dan keberanian berpartisipasi dalam diskusi. Kebaruan penelitian ini terletak pada temuan bahwa Canva tidak lagi sekadar berfungsi sebagai media presentasi guru, melainkan bertransformasi menjadi sarana kolaboratif yang sesuai dengan karakteristik gaya belajar praktis siswa sekolah menengah kejuruan. Dengan demikian, penggunaan media visual interaktif ini mampu menjembatani kesenjangan antara pendekatan teoretis dan kebutuhan pembelajaran yang aplikatif, sekaligus memberikan kontribusi penting bagi peningkatan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang lebih bermakna dan relevan.

## REFERENSI

- Abdussamad, Z. (2021). *Model penelitian kualitatif*. Syakir Media Press.
- Aditya, N., Nabillah, W., Ramadani, I., & Nasution, A. R. (2023). Penggunaan media software PowerPoint dalam meningkatkan motivasi belajar. *Jurnal Informatika dan Teknologi Pendidikan*, 3(1), 45–52.
- Arsyad, A. (2013). *Media pembelajaran*. PT. RajaGrafindo Persada.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2006). *Belajar dan pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Fatoni, A. (2011). *Metodologi penelitian dan teknik penyusunan skripsi*. Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2013). *Proses belajar mengajar*. Bumi Aksara.
- Hidayati, A. N., Zuhdi, S., Resti, M., Azaria, T. T., & Andary, L. (2024). Use of Canva in primary school education: A qualitative study of the use, advantages and disadvantages of Canva. *ICEETE Conference Series*, 2(1), 322–326.
- Iskandar. (2012). *Psikologi pendidikan sebuah orientasi baru*. Referensi.
- Lubis, R. F. (2025). Harmonispiritualitas: Menggali fungsi pembelajaran PAI di sekolah. *ABDUSSALAM: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Islam*, 1(1), 1–12.
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan Canva untuk optimalisasi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275–282.
- Pedroso, J. E., Sulleza, R. V. S., Francisco, K. H. M. C., Noman, A. J. O., & Martinez, C. A. V. (2023). Unlocking the power of Canva: Students' views on using the all-in-one tool for creativity and collaboration. *Journal of Digital Learning and Distance Education*, 1(2), 45–

56.

- Rahman, S. (2021). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar* (pp. 123-130). Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo.
- Saida, L. N., Wijoyo, S. H., & Wicaksono, S. A. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint untuk meningkatkan motivasi belajar, kebiasaan belajar, dan hasil belajar siswa di SMK Negeri 3 Malang. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(9), 8921-8930.
- Sanjaya, W. (2008). *Kurikulum pembelajaran*. Prenada Media Group.
- Saputra, M. I. B., & Rohman, M. A. (2024). Transformasi digital: Aplikasi Canva sebagai media pembelajaran yang inovatif dan kolaboratif dalam pendidikan SD/MI. *PGMI*, 2(2), 61-65.
- Sardiman, A. M. (2007). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Rajaawali Press.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D)*. Alfabeta.
- Uno, H. B. (2011). *Teori motivasi & pengukurannya*. Bumi Aksara.
- Waruwu, E., Ndraha, A. B., & Lase, D. (2022). Peluang dan tantangan G20 dalam transformasi manajemen pendidikan di era revolusi industri 4.0 dan civil society 5.0 pasca pandemi COVID-19. *Jurnal Ilmiah Masitek*, 7(3), 45-58.
- Yusuf, A. M. (2016). *Metode penelitian: Kuantitatif, kualitatif, dan penelitian gabungan*. PrenaMedia Group.

---

---

Copyright holder:

© Author

First publication right:

Jurnal Manajemen Pendidikan

This article is licensed under:

**CC-BY-SA**