

Pengalaman Guru dan Siswa Memanfaatkan Canva dalam Pembelajaran PAIBP di SMP 10 Nopember Sidoarjo

(Teacher and Student Experiences Using Canva in PAIBP Learning)

Oleh:

Hafidh Alauddin Pratama, Ainun Nadlif

Program Studi: Pendidikan Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
Sidoarjo, 2026

Pendahuluan

Latar Belakang

- Transformasi digital menggeser media pembelajaran menjadi bagian dari pengalaman belajar.
- PAIBP membutuhkan ketelitian konsep, kedalaman nilai, keteladanan, dan refleksi moral.
- Canva menawarkan media presentasi, infografis, poster, video, dan peta konsep yang mudah dirancang.
- Nilai pedagogis Canva bukan hanya estetika, tetapi kemampuannya menata pesan pembelajaran.

Celah Penelitian

- Banyak studi masih berorientasi pada efektivitas, kelayakan produk, motivasi, atau hasil belajar.
- Pengalaman subjektif guru dan siswa selama pembelajaran sering hanya menjadi data pelengkap.
- Pembelajaran PAIBP menuntut media visual yang menarik, tepat dalil, etis, dan tetap bermakna.

(Rumusan Masalah dan Tujuan Penelitian)

Rumusan Masalah

- Bagaimana pengalaman guru dan siswa dalam memanfaatkan Canva pada pembelajaran PAIBP?
- Makna apa yang dibangun guru dan siswa terhadap visualisasi dan aktivitas desain?
- Kondisi apa yang mendukung atau menghambat pemanfaatan Canva dalam pembelajaran?

Tujuan Penelitian

Menganalisis:

- pengalaman guru dan siswa dalam penggunaan Canva;
- makna visualisasi dan aktivitas desain bagi proses belajar;
- faktor pendukung dan penghambat pemanfaatan Canva.

Metode

Jenis Penelitian

Kualitatif

Pendekatan

Fenomenologi Deskriptif

Sumber Data

- Guru PAIBP
- Waka kurikulum
- Delapan siswa kelas VIII
- Dokumen dan observasi pembelajaran

Analisis Data

- Wawancara mendalam semi-terstruktur
- Observasi pembelajaran
- Dokumentasi
- Analisis fenomenologi berorientasi Colaizzi
- Triangulasi, member check, dan jejak audit

Catatan: bagian hasil pada artikel menggunakan dataset simulasi dan tidak boleh diklaim sebagai data lapangan nyata.

Hasil

Analisis menghasilkan enam tema pengalaman yang saling berhubungan dalam pemanfaatan Canva pada pembelajaran PAIBP.

1 Visualisasi menata materi

Struktur visual membantu siswa mengikuti hubungan konsep, dalil, contoh, dan kesimpulan.

2 Perhatian dan partisipasi berubah

Visual meningkatkan fokus awal, tetapi dekorasi berlebih dapat menjadi distraksi.

3 Dari penerima menjadi pembuat

Tugas desain memberi rasa kepemilikan dan mendorong seleksi informasi penting.

4 Guru tetap mediator utama

Canva bermakna ketika guru memberi arah, penjelasan, pertanyaan, dan umpan balik.

5 Kesenjangan akses

Perangkat, jaringan, akun, dan keterampilan desain menentukan keadilan partisipasi.

6 Nilai Islam sebagai filter etis

Gambar, audio, bahasa, sumber, dan adab perlu diseleksi secara bertanggung jawab.

Pembahasan

Secara keseluruhan, Canva dipersepsi bermanfaat ketika ia membantu menata perhatian dan memberi ruang produksi makna. Namun, manfaat tersebut bergantung pada mediasi guru, kesetaraan akses, dan filter etis dalam pembelajaran PAIBP.

Canva bukan sekadar alat dekorasi, tetapi juga bukan solusi otomatis. Daya tarik visual harus tetap tunduk pada tujuan belajar, penjelasan, refleksi, dan adab digital.

Implikasi utama: pelatihan Canva untuk guru tidak cukup berhenti pada tutorial fitur; harus masuk pada desain pedagogis, validasi sumber agama, aksesibilitas, dan etika visual.

Temuan Penting Penelitian

Lima inti temuan

- Canva membantu ketika desain berfungsi sebagai peta materi, bukan dekorasi semata.
- Perhatian dan partisipasi meningkat, tetapi tempo visual yang terlalu cepat dapat mengganggu.
- Tugas desain menggeser siswa dari penerima materi menjadi pembuat representasi pengetahuan.
- Guru tetap menjadi penentu utama melalui arahan, dialog, koreksi, dan umpan balik.
- Dalam PAIBP, literasi desain tidak dapat dipisahkan dari adab, validitas sumber, dan tanggung jawab digital.

Esensi pengalaman: manfaat Canva muncul dari hubungan antara struktur visual, aktivitas siswa, mediasi guru, akses, dan nilai Islam.

Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

- Memperkaya kajian media digital dalam Pendidikan Agama Islam.
- Menggeser pembacaan Canva dari efektivitas menuju pengalaman belajar.
- Menunjukkan pentingnya etika digital dalam produksi media PAIBP.

2. Manfaat Praktis

Bagi Guru

Menjadi dasar merancang visual yang ringkas, etis, dan tetap terhubung dengan tujuan pembelajaran.

Bagi Sekolah

Memberi pertimbangan dalam menyiapkan akses, aturan gawai, dan budaya pembelajaran digital.

Bagi Siswa

Mendorong keterlibatan, kreativitas, seleksi informasi, dan tanggung jawab dalam membuat konten.

Bagi Peneliti Selanjutnya

Menjadi model awal untuk penelitian empiris yang memakai wawancara, observasi, dokumentasi, dan member check.

Referensi

- Amalia, F., Salahuddin, R., & Astutik, A. P. (2024). Utilisation of Canva application and student worksheet digital-based Islamic learning. *Edunesia*, 5(1), 70–83.
- Astuti, B., Mahdalena, & Susianti, M. (2024). Canva in the classroom: Insights into high school students' views on its role in Islamic education. *PPSDP International Journal of Education*, 3(2), 583–595.
- Colaizzi, P. F. (1978). *Psychological research as the phenomenologist views it*. Oxford University Press.
- Fardani, D. N., & Watantri, P. D. (2026). Peran guru PAI dan Budi Pekerti dalam meningkatkan keaktifan siswa melalui pembelajaran berbasis Canva. *Didaktik*, 12(2), 235–246.
- Maula, R., Fauzi, A., & Sofa, A. R. (2025). Penggunaan aplikasi Canva dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran PAI. *Al-Qalam*, 17(1), 132–142.
- Neubauer, B. E., Witkop, C. T., & Varpio, L. (2019). How phenomenology can help us learn from the experiences of others. *Perspectives on Medical Education*, 8, 90–97.
- Sundler, A. J., Lindberg, E., Nilsson, C., & Palmér, L. (2019). Qualitative thematic analysis based on descriptive phenomenology. *Nursing Open*, 6(3), 733–739.
- Wijaya, J. P., & Nurmawati. (2025). Pemanfaatan media interaktif berbasis aplikasi Canva dalam pembelajaran PAI di SMPN 1 Stabat Kabupaten Langkat. *Rabbani*, 6(1).