

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

[Teachers' and Students' Experiences of Using Canva in PAIBP Learning at SMP 10 Nopember Sidoarjo]

Hafidh Alauddin Pratama, Ainun Nadlif*)

^{1),2)} Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: nadliffai@umsida.ac.id

Abstract. *This study explores how teachers and students experience the use of Canva in Islamic Religious Education and Character Education (PAIBP) at SMP 10 Nopember Sidoarjo. It adopts a descriptive phenomenological qualitative design. The source manuscript uses a simulated dataset involving ten informants-one PAIBP teacher, one curriculum vice-principal, and eight Grade VIII students-and therefore does not constitute real field evidence. Data in the simulation are organized through semi-structured interviews, classroom observation, documentation, and Colaizzi-oriented phenomenological analysis. Six themes emerge: visual structuring supports comprehension; attention and participation change; student design promotes authorship; teacher mediation determines pedagogical meaning; access and digital skills shape participation; and Islamic values function as an ethical filter. Canva is meaningful when visual appeal remains subordinate to learning objectives, explanation, reflection, and ethical guidance.*

Keywords - Canva; digital learning; Islamic Religious Education; phenomenology; student experience

Abstrak. *Penelitian ini menganalisis pengalaman guru dan siswa dalam memanfaatkan Canva pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) di SMP 10 Nopember Sidoarjo dengan pendekatan kualitatif fenomenologi deskriptif. Naskah sumber menggunakan dataset simulasi yang terdiri atas satu guru PAIBP, satu wakil kepala sekolah bidang kurikulum, dan delapan siswa kelas VIII sehingga tidak dapat dinyatakan sebagai bukti lapangan nyata. Skenario pengumpulan data meliputi wawancara semi-terstruktur, observasi kelas, dan dokumentasi, sedangkan analisis berorientasi pada langkah Colaizzi. Enam tema muncul: visualisasi menata materi, perhatian dan partisipasi berubah, tugas desain membangun kepemilikan belajar, mediasi guru menentukan makna pedagogis, akses dan keterampilan digital membentuk pengalaman, serta nilai Islam menjadi filter etis. Canva bernilai ketika estetika tunduk pada tujuan belajar, penjelasan, refleksi, dan pendampingan etis.*

Kata Kunci - Canva; fenomenologi; pengalaman siswa; pembelajaran digital; Pendidikan Agama Islam

Catatan integritas akademik: *bagian hasil, profil informan, tabel tema, kutipan informan, dan observasi pada naskah sumber menggunakan data simulasi. Data tersebut dipertahankan sebagai simulasi dan tidak boleh dinyatakan sebagai hasil penelitian lapangan nyata. Sebelum pengajuan sebagai artikel penelitian empiris, seluruh bukti simulasi harus diganti dengan data lapangan yang sah.*

I. PENDAHULUAN

Transformasi digital telah menggeser media pembelajaran dari alat bantu penyampai informasi menjadi bagian dari pengalaman belajar itu sendiri. Perubahan ini terasa kuat pada peserta didik tingkat sekolah menengah yang hidup dalam lingkungan visual, cepat, dan terkoneksi, sementara pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) tetap memerlukan ketelitian konsep, kedalaman nilai, keteladanan, serta refleksi moral. Tantangan bagi guru bukan sekadar memindahkan materi buku ke layar, tetapi mengubah representasi materi agar lebih mudah diikuti tanpa menyederhanakan makna agama secara berlebihan. Canva menjadi salah satu platform yang menawarkan kemungkinan tersebut melalui presentasi, infografis, poster, video, peta konsep, dan berbagai elemen visual yang dapat dirancang tanpa keterampilan desain profesional yang kompleks. Penelitian pada konteks pendidikan Indonesia menunjukkan bahwa Canva dapat digunakan untuk menyusun media yang praktis, menarik, dan mudah diadaptasi sesuai karakter materi. [1] menunjukkan kegunaan Canva untuk memperjelas materi IPA melalui desain visual. Pada konteks PAI, [2] menemukan bahwa pemanfaatan Canva bersama lembar kerja digital dapat membantu guru menjelaskan materi secara lebih efektif dan membentuk kondisi belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Temuan-temuan tersebut memperlihatkan bahwa nilai pedagogis Canva tidak hanya terletak pada estetika, tetapi pada kemampuannya mengorganisasi pesan pembelajaran sehingga informasi yang panjang dapat disajikan melalui struktur visual yang lebih ringkas dan terarah.

Kajian mutakhir pada pembelajaran agama memperkuat potensi Canva sekaligus menunjukkan variasi cara pemanfaatannya. [3] mengembangkan poster berbasis Canva untuk PAI dan Budi Pekerti kelas VIII dan melaporkan tingkat validitas serta praktikalitas yang tinggi. [4] mengintegrasikan Canva ke dalam model Market Place Activity dan menemukan peningkatan hasil belajar PAI pada kelompok eksperimen. [5] menunjukkan hubungan positif antara

penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dan motivasi peserta didik pada mata pelajaran keagamaan, sedangkan [6] melaporkan peningkatan motivasi dan prestasi belajar PAI setelah Canva digunakan dalam pembelajaran di tingkat SMP. Dari perspektif siswa, [7] menemukan bahwa Canva dipersepsi membantu keterlibatan dan pemahaman konsep pendidikan Islam karena visualisasi membuat materi lebih mudah diikuti. Kajian kualitatif [8] juga memperlihatkan bahwa Canva dapat meningkatkan efisiensi pembelajaran dan motivasi, meskipun guru masih menghadapi tantangan penguasaan teknologi, pengembangan konten, dan alokasi waktu. [9] menambahkan bahwa pemanfaatan Canva dalam PAI dapat meningkatkan minat, memperjelas konsep, dan mendorong partisipasi. Kajian-kajian terbaru juga menegaskan pentingnya peran guru dalam menghubungkan penggunaan media digital dengan keaktifan siswa. Keseluruhan kajian ini menunjukkan pola yang relatif konsisten: Canva dapat menjadi media yang mendukung pembelajaran, tetapi manfaatnya tetap dimediasi oleh desain aktivitas, kompetensi guru, kesiapan siswa, dan konteks institusi.

Meskipun literatur berkembang cepat, terdapat dua celah yang masih penting. Pertama, banyak penelitian Canva berorientasi pada efektivitas, kelayakan produk, korelasi motivasi, atau perubahan hasil belajar sehingga pengalaman subjektif yang berlangsung selama proses pembelajaran sering kali menjadi data pelengkap, bukan pusat analisis. Padahal, dua siswa dapat memperoleh skor yang sama tetapi mengalami pembelajaran secara berbeda: satu merasa visualisasi menolongnya memahami hubungan konsep, sedangkan yang lain mungkin hanya tertarik pada tampilan tanpa menangkap substansi. Kedua, pembelajaran PAIBP memiliki karakter yang tidak identik dengan mata pelajaran lain karena pengetahuan, nilai, sikap, praktik, dan adab saling berkaitan. Media visual yang menarik belum tentu otomatis menghadirkan pengalaman belajar religius yang bermakna. Guru tetap perlu memastikan ketepatan dalil, kesesuaian ilustrasi, proporsi antara hiburan dan refleksi, serta etika penggunaan sumber digital. Dengan demikian, penelitian yang hanya bertanya apakah Canva efektif berisiko mengabaikan proses bagaimana efektivitas itu terbentuk, bagian apa yang membantu, bagian apa yang justru mengganggu, dan bagaimana peserta didik menafsirkan peran guru ketika teknologi digunakan. Celah ini penting pada SMP 10 Nopember Sidoarjo karena proposal penelitian menempatkan sekolah tersebut sebagai konteks tempat Canva telah digunakan dalam pembelajaran PAIBP, sehingga pengalaman guru dan siswa dapat dibaca sebagai fenomena yang terbentuk dalam situasi sekolah tertentu, bukan sebagai efek teknologi yang berdiri sendiri.

Pendekatan fenomenologi relevan untuk menjawab celah tersebut karena fokusnya adalah pengalaman hidup dan makna yang dibangun oleh orang yang mengalami fenomena secara langsung. [10] menegaskan bahwa fenomenologi berupaya memahami apa yang dialami partisipan dan bagaimana pengalaman itu dimaknai. Dalam praktik analisis, peneliti tidak cukup menghitung seberapa sering suatu respons muncul, tetapi perlu menelusuri hubungan antara pernyataan penting, unit makna, pola pengalaman, dan struktur esensial fenomena. [11] menekankan keterbukaan, sikap reflektif, serta gerak bolak-balik antara bagian data dan keseluruhan makna sebagai unsur penting analisis pengalaman. Rancangan penelitian ini menggunakan wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi, kemudian mengorganisasi data melalui langkah analisis berorientasi Colaizzi [12]. Perspektif tersebut memungkinkan penggunaan Canva dipahami sebagai pengalaman pedagogis yang melibatkan visualisasi, ritme kelas, interaksi sosial, kreativitas, kendala teknis, dan pertimbangan etis. Dengan cara ini, penelitian tidak menganggap platform digital sebagai variabel tunggal yang bekerja secara mekanis, tetapi sebagai bagian dari relasi antara guru, siswa, materi PAIBP, perangkat, aturan sekolah, serta kebiasaan belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian diarahkan untuk menganalisis pengalaman guru dan siswa dalam memanfaatkan Canva pada pembelajaran PAIBP di SMP 10 Nopember Sidoarjo, mengidentifikasi makna yang mereka bangun terhadap visualisasi dan aktivitas desain, serta menjelaskan kondisi yang mendukung atau menghambat pemanfaatannya. Kebaruan penelitian terletak pada penggabungan perspektif guru dan siswa melalui pendekatan fenomenologi untuk membaca Canva bukan hanya sebagai media penyajian, melainkan sebagai pengalaman belajar yang berpotensi mengubah cara siswa memperhatikan materi, berpartisipasi, menciptakan karya, dan menilai kesesuaian konten dengan nilai keislaman. Kontribusi teoretis penelitian adalah memperluas diskusi media digital dalam PAI dari paradigma efektivitas menuju paradigma pengalaman dan konteks. Kontribusi praktisnya adalah menyediakan dasar bagi guru untuk menentukan kapan visualisasi membantu pemahaman, kapan aktivitas kreatif perlu diarahkan kembali pada tujuan belajar, dan bagaimana etika digital serta adab dapat diintegrasikan dalam penggunaan platform desain. Artikel ini disusun sebagai simulasi lengkap untuk menunjukkan bentuk akhir naskah yang mengikuti struktur jurnal Urwatul Wutsqo; karena itu temuan pada bagian hasil harus diperlakukan sebagai contoh analisis, bukan bukti empiris dari sekolah.

II. METODE

Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi deskriptif untuk memahami pengalaman guru dan siswa ketika Canva dimanfaatkan dalam pembelajaran PAIBP. Lokasi penelitian mengikuti rancangan proposal, yaitu SMP 10 Nopember Sidoarjo, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur. Pemilihan lokasi didasarkan pada adanya penggunaan Canva sebagai salah satu media pembelajaran PAIBP. Fokus fenomena bukan pada

pengukuran peningkatan skor, melainkan pada cara informan mengalami proses penggunaan Canva: bagaimana materi disajikan, bagaimana perhatian dan interaksi berubah, bagaimana tugas desain dikerjakan, bagaimana guru memediasi penggunaan media, serta bagaimana hambatan teknis dan nilai-nilai pendidikan Islam dipersepsi. Untuk menghasilkan contoh artikel yang utuh, bagian hasil menggunakan dataset simulasi yang disusun konsisten dengan fokus, kriteria informan, dan prosedur pada proposal. Dataset simulasi ini tidak berasal dari wawancara atau observasi nyata dan tidak boleh digunakan untuk mengklaim bahwa penelitian lapangan telah selesai.

Informan dalam skenario simulasi dipilih secara purposive karena seluruhnya diasumsikan memiliki pengalaman langsung dengan penggunaan Canva pada pembelajaran PAIBP. Komposisi informan mengikuti rancangan lampiran proposal yang membedakan guru, pihak sekolah, dan siswa. Satu guru PAIBP (G-01) ditempatkan sebagai informan utama dari sisi perencanaan dan pelaksanaan, satu wakil kepala sekolah bidang kurikulum (WK-01) sebagai informan pendukung untuk konteks kebijakan, dan delapan siswa kelas VIII (S-01 sampai S-08) sebagai informan utama dari sisi pengalaman belajar. Variasi siswa disimulasikan berdasarkan tingkat kenyamanan menggunakan perangkat dan kecenderungan partisipasi agar analisis tidak hanya memunculkan respons positif. Jumlah informan dalam penelitian fenomenologi ditentukan berdasarkan kedalaman informasi dan kecukupan makna, bukan representasi statistik. Dalam penelitian nyata, komposisi ini dapat berubah mengikuti saturasi makna, keterbukaan informan, serta kebutuhan untuk menguji variasi pengalaman.

Pengumpulan data dalam skenario penelitian terdiri atas wawancara mendalam semi-terstruktur, observasi pembelajaran, dan dokumentasi. Wawancara guru diarahkan pada alasan memilih Canva, proses merancang media, pertimbangan pemilihan template, perubahan interaksi kelas, evaluasi hasil karya siswa, kendala teknis, dan pertimbangan nilai keislaman. Wawancara siswa menelusuri pengalaman sebelum, selama, dan sesudah pembelajaran: bagian yang paling membantu, aspek yang mengganggu, perasaan ketika diminta membuat desain, pengalaman bekerja sendiri atau berkelompok, dan cara mereka membedakan tampilan menarik dengan pemahaman materi. Observasi diarahkan pada urutan kegiatan kelas, posisi Canva dalam alur pembelajaran, respons verbal dan nonverbal siswa, bentuk bantuan guru, serta gangguan yang muncul. Dokumentasi mencakup modul ajar, tangkapan layar media Canva, contoh produk siswa yang memperoleh izin, jadwal pembelajaran, dan catatan refleksi guru. Pada penelitian nyata, setiap rekaman, foto, dan dokumen wajib diperoleh melalui izin dan disimpan sebagai bukti keterlacakan.

Analisis data mengikuti logika fenomenologi Colaizzi yang dimodifikasi untuk kebutuhan penelitian pendidikan. Seluruh transkrip dibaca berulang untuk memperoleh gambaran menyeluruh, kemudian pernyataan yang berkaitan langsung dengan pengalaman penggunaan Canva ditandai sebagai pernyataan signifikan. Setiap pernyataan dirumuskan menjadi unit makna tanpa melepaskannya dari konteks narasi informan. Unit-unit makna dibandingkan untuk menemukan kemiripan, perbedaan, dan ketegangan, lalu dikelompokkan menjadi klaster tema. Peneliti menyusun deskripsi tekstural mengenai apa yang dialami informan dan deskripsi struktural mengenai bagaimana pengalaman tersebut terbentuk dalam situasi pembelajaran. Hasil akhir dirumuskan menjadi esensi fenomena dan dikonfirmasi melalui member check. Prinsip analisis ini menuntut keterlibatan mendalam dengan data sekaligus kehati-hatian terhadap prapemahaman peneliti. Dalam artikel simulasi ini, tahapan analisis diterapkan pada data yang sengaja dikonstruksi untuk mencontohkan bentuk hasil, sehingga validitasnya bersifat ilustratif, bukan empiris.

Keabsahan penelitian nyata dirancang melalui credibility, transferability, dependability, dan confirmability. Credibility dijaga dengan triangulasi sumber dan teknik, perpanjangan keterlibatan pada situasi pembelajaran bila diperlukan, serta member check terhadap ringkasan makna. Transferability didukung melalui deskripsi konteks sekolah, karakter informan, dan situasi penggunaan media secara cukup rinci sehingga pembaca dapat menilai kesesuaian dengan konteks lain. Dependability dilakukan dengan menyimpan jejak audit berupa versi pedoman wawancara, catatan keputusan analisis, perubahan kode, dan matriks tema. Confirmability diperkuat melalui catatan reflektif yang membedakan data, interpretasi, dan asumsi peneliti. [13] menempatkan sampling, pengumpulan data, dan analisis sebagai proses yang saling terkait, sedangkan [14] menekankan keterpercayaan serta refleksivitas sebagai dasar mutu penelitian kualitatif. Etika penelitian mencakup persetujuan pihak sekolah, persetujuan informan, persetujuan orang tua/wali bagi siswa yang belum dewasa, anonimisasi identitas, pembatasan penggunaan foto, dan penggunaan data semata-mata untuk kepentingan akademik.

Tabel 1. Profil Informan pada Dataset Simulasi

Kode	Peran	Kelas/Jabatan	Karakter pengalaman yang disimulasikan
G-01	Guru PAIBP	Guru mata pelajaran	Menggunakan Canva untuk presentasi, infografis, dan tugas desain; berperan dalam pemilihan konten dan pendampingan siswa.
WK-01	Waka kurikulum	Manajemen sekolah	Menjelaskan dukungan sekolah, ketersediaan perangkat, aturan penggunaan gawai, dan arah pembelajaran digital.
S-01	Siswa	VIII	Terbiasa memakai aplikasi desain; aktif dan cepat mengeksplorasi fitur.
S-02	Siswa	VIII	Menyukai visual, tetapi mudah terdistraksi oleh elemen dekoratif.
S-03	Siswa	VIII	Merasa terbantu oleh ringkasan visual dan peta konsep.
S-04	Siswa	VIII	Partisipatif saat kerja kelompok, tetapi kurang percaya diri mendesain sendiri.

Kode	Peran	Kelas/Jabatan	Karakter pengalaman yang disimulasikan
S-05	Siswa	VIII	Keterampilan perangkat sedang; beberapa kali mengalami kendala koneksi.
S-06	Siswa	VIII	Menilai tugas desain membantu mengingat konsep dan dalil.
S-07	Siswa	VIII	Kritis terhadap kesesuaian gambar dan unsur dekoratif dengan materi agama.
S-08	Siswa	VIII	Lebih nyaman dengan penjelasan guru; Canva membantu bila tidak terlalu padat.

Sumber: Dataset simulasi yang disusun berdasarkan rancangan informan pada proposal penelitian; bukan data lapangan nyata.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Tema Esensial Hasil Analisis Dataset Simulasi

Analisis terhadap dataset simulasi menghasilkan enam tema yang saling berhubungan. Tema pertama menunjukkan bahwa Canva terutama dialami sebagai alat untuk menata materi yang panjang menjadi struktur visual yang lebih mudah diikuti. Tema kedua berkaitan dengan perubahan perhatian, ritme interaksi, dan partisipasi siswa ketika materi disajikan melalui visual yang bergerak atau berganti secara terarah. Tema ketiga muncul ketika siswa tidak hanya melihat media, tetapi menghasilkan poster, infografis, atau ringkasan visual; pada titik ini Canva dialami sebagai ruang untuk mengekspresikan pemahaman. Tema keempat menunjukkan bahwa kualitas pengalaman sangat bergantung pada mediasi guru, karena visual yang menarik tidak otomatis menghasilkan pemahaman. Tema kelima memuat batas-batas teknis berupa perangkat, jaringan, akun, kecepatan bekerja, dan perbedaan keterampilan digital. Tema keenam memperlihatkan karakter khusus PAIBP: pemilihan gambar, musik, bahasa, dan sumber materi dinilai melalui pertimbangan adab serta kesesuaian nilai Islam. Keenam tema tersebut membentuk esensi bahwa Canva bukan pengalaman yang tunggal dan sepenuhnya positif, melainkan media yang maknanya muncul dari hubungan antara desain, pedagogi, kemampuan pengguna, dan norma pembelajaran agama.

Tabel 2. Tema Esensial Hasil Analisis Dataset Simulasi

No.	Tema	Makna inti	Sumber simulasi dominan
1	Visualisasi menata materi	Struktur visual membantu siswa mengikuti hubungan konsep, dalil, contoh, dan kesimpulan.	G-01; S-03; S-06; S-08
2	Perhatian dan partisipasi berubah	Tampilan visual meningkatkan fokus awal dan memicu respons, tetapi dekorasi berlebihan dapat menjadi distraksi.	S-01; S-02; S-04; G-01
3	Dari penerima menjadi pembuat	Tugas desain memberi rasa kepemilikan, kreativitas, dan kebutuhan untuk memilih informasi penting.	S-01; S-04; S-06
4	Guru tetap menjadi mediator utama	Canva bermakna ketika guru memberi arah, penjelasan, pertanyaan, dan umpan balik.	G-01; S-08; WK-01
5	Kesenjangan akses membentuk pengalaman	Perangkat, jaringan, akun, dan keterampilan desain menentukan kelancaran serta keadilan partisipasi.	S-04; S-05; G-01; WK-01
6	Nilai Islam menjadi filter etis	Siswa dan guru mempertimbangkan kesesuaian gambar, audio, bahasa, sumber, dan adab dalam produksi media.	G-01; S-07; WK-01

Sumber: Hasil pengelompokan tema pada dataset simulasi.

B. Visualisasi Membantu Menata Materi PAIBP yang Padat

Tema pertama memperlihatkan bahwa manfaat Canva tidak terutama dipersepsi sebagai 'gambar yang bagus', melainkan sebagai kemampuan menata alur materi. Dalam dataset simulasi, siswa menggambarkan perbedaan antara slide yang hanya memindahkan paragraf buku dengan slide yang menggunakan judul singkat, ikon, bagan, dan contoh konkret. S-03 menyatakan, "Kalau materi langsung satu halaman penuh saya sering tidak tahu bagian mana yang penting. Kalau dibuat seperti peta, saya bisa lihat urutannya dulu baru dengar penjelasan." Kutipan simulasi ini menunjukkan bahwa visualisasi berfungsi sebagai orientasi kognitif. Siswa tidak menggantikan teks dengan gambar, tetapi menggunakan struktur visual untuk menentukan titik awal, hubungan antarkonsep, dan bagian yang perlu dicatat. Pengalaman serupa muncul pada S-06 ketika materi disajikan dalam bentuk perbandingan antara konsep, dalil, dan contoh perilaku. Ia menggambarkan bahwa pengelompokan warna dan posisi membuat materi lebih mudah diingat karena setiap bagian memiliki 'tempat' yang berbeda di dalam halaman.

Guru dalam dataset simulasi menempatkan Canva sebagai alat untuk melakukan seleksi. G-01 menggambarkan proses menyusun media sebagai kegiatan mengurangi informasi yang tidak harus muncul di layar, kemudian memindahkan penjelasan rinci ke komunikasi lisan. Ia menyatakan, "Kalau semua saya masukkan ke Canva, siswa membaca layar dan saya hanya menunggu. Jadi yang saya tampilkan itu kata kunci, gambar, atau pertanyaan, penjelasannya tetap dari proses belajar." Pernyataan ini mengubah posisi Canva dari pusat pembelajaran menjadi struktur penyangga. Pada observasi simulasi, slide mengenai perilaku terpuji hanya memuat empat konsep inti, sedangkan contoh situasi ditanyakan secara lisan kepada siswa. Ketika siswa memberikan contoh yang kurang tepat,

guru mengembalikan perhatian pada kata kunci di layar dan meminta mereka memperbaiki alasan. Pola tersebut memperlihatkan bahwa visualisasi menjadi efektif ketika layar tidak mengambil alih fungsi dialog.

Namun, pengalaman tidak selalu positif. S-08 menyatakan bahwa desain yang terlalu padat ikon dan animasi justru membuatnya kesulitan mengikuti penjelasan karena perhatian berpindah ke elemen layar. S-02 juga menggambarkan bahwa ia kadang mengingat bentuk atau warna slide, tetapi tidak segera mengingat alasan hukum atau pesan moral yang sedang dibahas. Data simulasi ini memperlihatkan batas penting: kemudahan visual tidak sama dengan kedalaman pemahaman. Tampilan dapat membantu membangun peta awal materi, tetapi penjelasan konseptual, contoh, pertanyaan, dan refleksi tetap diperlukan agar siswa tidak berhenti pada ingatan visual. Dengan demikian, esensi tema pertama adalah bahwa Canva membantu ketika desain berfungsi sebagai struktur informasi, bukan ketika estetika menjadi tujuan tersendiri.

C. Canva Mengubah Perhatian, Ritme, dan Partisipasi Kelas

Tema kedua berkaitan dengan perubahan suasana kelas. Dalam dataset simulasi, siswa cenderung menggambarkan awal pembelajaran yang menggunakan Canva sebagai lebih cepat menarik perhatian dibandingkan pembukaan yang hanya menggunakan buku teks. S-01 menyebut bahwa kombinasi gambar, pertanyaan, dan pergantian slide membuatnya “lebih siap menunggu bagian berikutnya”. S-04 menambahkan bahwa pertanyaan yang muncul setelah gambar membuat siswa terdorong menjawab karena mereka memiliki titik rujukan yang sama. Pada observasi simulasi, guru menampilkan sebuah ilustrasi situasi sosial, kemudian meminta siswa menilai tindakan tokoh dari perspektif materi PAIBP. Beberapa siswa yang sebelumnya pasif ikut memberi respons karena pertanyaan tidak dimulai dari definisi abstrak, melainkan dari visual yang dapat mereka amati. Perubahan ini menunjukkan bahwa Canva berperan sebagai pemicu percakapan, bukan hanya dekorasi.

Ritme pembelajaran juga mengalami perubahan. Ketika guru berpindah antara gambar, kata kunci, dan pertanyaan singkat, siswa menerima materi dalam satuan yang lebih kecil. G-01 menilai ritme tersebut membantu menjaga kelas tetap bergerak, tetapi membutuhkan kontrol agar tidak terlalu cepat. Jika guru terlalu sering mengganti slide, siswa belum sempat menghubungkan informasi dengan penjelasan. S-05 menggambarkan pengalaman tertinggal ketika ia masih menyalin catatan tetapi layar sudah berpindah. Kondisi ini menegaskan bahwa media digital dapat meningkatkan tempo, tetapi tempo yang tinggi tidak selalu identik dengan keterlibatan. Guru perlu menyediakan jeda, mengulang poin penting, dan memastikan bahwa siswa memiliki waktu untuk memproses informasi.

Partisipasi yang muncul melalui Canva juga memiliki bentuk yang berbeda. Sebagian siswa lebih mudah menjawab ketika guru menggunakan pilihan visual atau meminta mereka memilih desain yang paling merepresentasikan suatu konsep. Sebaliknya, siswa yang kurang percaya diri dalam teknologi dapat merasa tertekan ketika partisipasi diukur dari kecepatan mengoperasikan aplikasi. S-04 menyatakan, “Kalau diskusi saya berani ngomong, tapi kalau disuruh cepat bikin desain saya takut salah klik dan jadi lebih diam.” Kutipan simulasi tersebut menunjukkan bahwa keaktifan digital bukan satu-satunya bentuk keaktifan belajar. Pengalaman siswa dapat menjadi tidak adil jika keterampilan desain dianggap sama dengan penguasaan materi. Karena itu, partisipasi perlu dirancang multi-jalur: siswa dapat berkontribusi melalui gagasan, penjelasan, pencarian dalil, pemilihan contoh, atau penyusunan desain.

D. Tugas Desain Menggeser Siswa dari Penerima Menjadi Pembuat Makna

Tema ketiga muncul ketika Canva digunakan bukan hanya oleh guru, tetapi juga oleh siswa. Pada tugas simulasi membuat infografis tentang perilaku terpuji, siswa harus memilih informasi mana yang cukup penting untuk dimasukkan, menyederhanakan kalimat, menentukan contoh, dan menata hubungan antarbagian. S-06 menggambarkan bahwa proses tersebut memaksanya membaca kembali materi karena “kalau langsung copy semua, posternya penuh dan tidak bisa dibaca.” Pengalaman ini menunjukkan adanya aktivitas seleksi yang bersifat kognitif. Agar dapat menghasilkan visual yang ringkas, siswa harus memahami hierarki informasi. S-01 menambahkan bahwa ia merasa lebih memiliki hasil belajar karena produk akhir dapat dibagikan dan dijelaskan kepada teman. Rasa kepemilikan bukan muncul dari aplikasi semata, tetapi dari kesempatan mengambil keputusan tentang bentuk representasi materi.

Kerja kelompok memperlihatkan bentuk negosiasi yang berbeda. Pada observasi simulasi, satu siswa mengusulkan template, siswa lain mencari ayat atau hadis, dan siswa lain merumuskan contoh. Dalam kelompok yang berjalan baik, perbedaan keterampilan menjadi sumber pembagian peran. S-04, yang kurang percaya diri mendesain, justru menjadi anggota yang memeriksa kesesuaian isi dan membantu menjelaskan hasil presentasi. Pengalaman ini memperlihatkan bahwa Canva dapat menciptakan ruang kolaborasi ketika guru tidak menjadikan keterampilan desain sebagai pusat penilaian. Produk visual menjadi wadah untuk memadukan kemampuan literasi informasi, komunikasi, kreativitas, dan pemahaman materi.

E. Mediasi Guru Menentukan Apakah Visual Menjadi Pembelajaran

Tema keempat menempatkan guru sebagai faktor paling menentukan. Seluruh manfaat yang muncul pada tema sebelumnya bergantung pada keputusan pedagogis: kapan Canva digunakan, berapa banyak informasi ditampilkan, kapan siswa diminta berhenti melihat layar, dan bagaimana guru menghubungkan visual dengan konsep agama. G-01

dalam dataset simulasi menyatakan bahwa “Canva tidak bisa menjelaskan kenapa sebuah jawaban benar atau salah kalau guru tidak membahas alasannya.” Pada skenario observasi, setelah siswa memilih jawaban dari sebuah kasus visual, guru tidak langsung menampilkan kesimpulan. Ia meminta beberapa siswa menjelaskan alasan, mengoreksi istilah, lalu menampilkan ringkasan. Pola ini membuat media berfungsi sebagai stimulus, sedangkan proses penalaran tetap berlangsung melalui dialog.

S-08, yang lebih menyukai penjelasan langsung, memberi sudut pandang penting. Ia tidak menolak Canva, tetapi merasa terbantu hanya ketika guru memberikan penjelasan setelah visual. Baginya, slide yang berdiri sendiri “seperti catatan pendek yang belum lengkap”. Pengalaman tersebut menunjukkan bahwa kebutuhan siswa terhadap media tidak homogen. Sebagian siswa memperoleh orientasi dari visual, sebagian membutuhkan narasi, sebagian membutuhkan contoh konkret. Guru perlu menggabungkan modalitas tersebut daripada menganggap satu format cocok untuk semua. Dalam konteks PAIBP, kebutuhan mediasi lebih kuat karena materi sering mengandung istilah, dalil, nilai, dan penerapan yang tidak dapat direduksi menjadi slogan.

WK-01 pada dataset simulasi menilai bahwa keberhasilan pembelajaran digital juga terkait dengan budaya perencanaan di sekolah. Guru yang mendapat kesempatan berbagi template, mendiskusikan materi, dan merefleksikan penggunaan media cenderung tidak menggunakan Canva hanya karena sedang populer. Dukungan institusi memungkinkan guru memikirkan desain sebagai bagian dari strategi, bukan pekerjaan tambahan yang terpisah. Namun, dukungan teknis tanpa diskusi pedagogis dapat menghasilkan media yang rapi tetapi tidak selalu selaras dengan capaian pembelajaran. Tema ini memperlihatkan bahwa teknologi tidak mengurangi pentingnya profesionalitas guru; sebaliknya, teknologi menambah jenis keputusan yang harus dibuat guru.

F. Akses, Jaringan, dan Keterampilan Digital Membatasi Kesetaraan Pengalaman

Tema kelima berkaitan dengan ketidakseimbangan akses dan kemampuan. Dalam dataset simulasi, hambatan tidak selalu berupa ketiadaan perangkat total. S-05 memiliki telepon pintar tetapi mengalami koneksi tidak stabil sehingga beberapa kali terlambat membuka tautan dan kehilangan waktu kerja. S-04 dapat mengakses aplikasi, tetapi membutuhkan bantuan untuk mengatur elemen dan mengunduh hasil. Sebaliknya, S-01 dapat bekerja sangat cepat karena telah terbiasa dengan platform desain. Perbedaan ini membuat tugas yang secara akademik sama dapat menghasilkan beban yang berbeda. Jika guru memberi batas waktu yang ketat tanpa alternatif, siswa dengan keterampilan teknis lebih tinggi akan tampak lebih unggul meskipun pemahaman materi belum tentu lebih dalam.

G-01 merespons perbedaan tersebut dengan strategi simulasi berupa kerja kelompok, pembagian peran, template dasar, dan opsi pengerjaan non-digital untuk kondisi tertentu. Strategi ini menggeser prinsip penggunaan teknologi dari seragam menjadi adaptif. Bagi siswa yang belum terampil, template dapat mengurangi beban desain sehingga perhatian lebih banyak diarahkan pada isi. Bagi siswa yang lebih terampil, guru dapat memberi ruang modifikasi lebih luas. WK-01 menambahkan bahwa sekolah perlu mengatur penggunaan jaringan dan perangkat secara realistis agar inovasi media tidak menciptakan tekanan baru bagi keluarga atau siswa.

Hambatan lain adalah waktu persiapan guru. Desain yang baik membutuhkan pemilihan materi, penyesuaian ukuran teks, pencarian visual, pengecekan sumber, dan uji tampilan. G-01 menggambarkan bahwa menggunakan Canva secara berkualitas tidak selalu lebih cepat daripada membuat media sederhana. Keuntungan efisiensi lebih terasa setelah guru memiliki template dan bank elemen yang dapat digunakan kembali. Temuan simulasi ini mengoreksi asumsi bahwa media digital selalu menghemat waktu. Efisiensi bergantung pada pengalaman pengguna dan dukungan sistem. Dengan demikian, kesetaraan pengalaman belajar memerlukan perencanaan akses, diferensiasi dukungan, dan kesadaran bahwa keterampilan teknis merupakan variabel konteks yang harus dikelola, bukan dianggap sudah dimiliki semua siswa.

G. Nilai Islam Menjadi Filter Etis dalam Produksi dan Pemilihan Konten

Tema keenam membedakan pembelajaran PAIBP dari penggunaan Canva pada konteks yang hanya berorientasi pada komunikasi visual. S-07 dalam dataset simulasi menyatakan bahwa “gambar yang bagus belum tentu cocok untuk materi agama.” Ia memberi contoh kebutuhan memilih ilustrasi pakaian, ekspresi, simbol, dan musik yang sesuai dengan konteks pembelajaran. G-01 juga menggambarkan proses memeriksa apakah gambar memperjelas materi atau justru menimbulkan masalah baru. Pada tugas siswa, guru meminta sumber ayat, hadis, atau informasi dicantumkan agar karya tidak hanya menarik tetapi dapat dipertanggungjawabkan. Pengalaman ini menunjukkan bahwa literasi digital dalam PAIBP memiliki dimensi etis yang langsung terkait dengan nilai mata pelajaran.

Etika juga muncul pada penggunaan aset dan sumber. Dalam skenario simulasi, guru mengingatkan siswa agar tidak mengambil konten dari internet tanpa memeriksa sumber, tidak menggunakan desain yang merendahkan kelompok tertentu, dan tidak memasukkan gambar yang bertentangan dengan adat sekolah. WK-01 melihat kegiatan ini sebagai kesempatan membangun tanggung jawab digital, bukan sekadar keterampilan aplikasi. Ketika siswa berdiskusi tentang kelayakan sebuah ilustrasi, mereka sebenarnya sedang menghubungkan keputusan teknis dengan pertimbangan moral. Canva dengan demikian menjadi konteks praktik untuk mengajarkan bahwa produksi konten digital memiliki konsekuensi etis.

Tema ini juga memperlihatkan ketegangan antara daya tarik dan kesederhanaan. Siswa terkadang memilih elemen yang sedang populer karena dianggap lebih menarik, sedangkan guru perlu mempertimbangkan kesesuaian dengan suasana pembelajaran agama. Mediasi yang terlalu ketat dapat mengurangi kreativitas, tetapi kebebasan tanpa batas dapat menjauhkan desain dari tujuan pendidikan. Dalam dataset simulasi, solusi yang muncul bukan pelarangan umum, melainkan kriteria yang jelas: visual harus relevan dengan materi, tidak bertentangan dengan nilai dan tata tertib, sumber harus dapat dilacak, dan siswa harus mampu menjelaskan alasan pemilihannya. Esensi tema keenam adalah bahwa literasi desain dalam PAIBP tidak dapat dipisahkan dari adab, tanggung jawab, dan kesadaran sumber.

H. Dari Daya Tarik Visual menuju Struktur Pemahaman

Tema pertama dan kedua menunjukkan bahwa nilai utama Canva terletak pada kemampuannya mengorganisasi perhatian. Hasil simulasi memperlihatkan bahwa siswa merasa lebih mudah mengikuti materi ketika konsep panjang diubah menjadi peta, perbandingan, atau urutan visual. Temuan ini sejalan dengan kecenderungan kajian terdahulu yang telah diuraikan pada bagian pendahuluan, yaitu bahwa Canva dapat membantu memperjelas materi, meningkatkan partisipasi, dan memberi dukungan visual terhadap pemahaman konsep. Namun, hasil simulasi memperluas kecenderungan tersebut dengan menunjukkan bahwa bantuan visual bukan sifat otomatis dari Canva. Visual hanya membantu ketika informasi diseleksi, diberi hierarki, dan dihubungkan dengan penjelasan. Ketika tampilan terlalu padat, elemen yang semula berfungsi sebagai penanda dapat berubah menjadi distraksi.

Implikasinya adalah guru perlu membedakan antara desain informatif dan desain dekoratif. Desain informatif memandu arah perhatian: judul menunjukkan fokus, penempatan mengindikasikan hubungan, ikon menandai kategori, dan ruang kosong memberi jeda. Desain dekoratif dapat meningkatkan daya tarik tetapi tidak selalu membawa informasi. Dalam PAIBP, pembedaan ini penting karena kepadatan materi sering berasal dari konsep yang memerlukan konteks dan alasan. Jika seluruh kompleksitas dipadatkan menjadi slogan, siswa berisiko memperoleh kesan memahami karena tampilan terasa sederhana. Karena itu, pembelajaran perlu memadukan struktur visual dengan penjelasan, contoh, pertanyaan, dan kesempatan siswa mengartikulasikan kembali makna. Hasil simulasi mendukung posisi bahwa Canva sebaiknya diperlakukan sebagai arsitektur komunikasi pembelajaran, bukan sebagai pengganti proses berpikir.

I. Partisipasi Digital Tidak Selalu Sama dengan Keterlibatan Belajar

Perubahan perhatian dan partisipasi pada hasil simulasi sejalan dengan kecenderungan penelitian terdahulu yang menunjukkan hubungan positif antara penggunaan Canva dan respons belajar siswa. Temuan tersebut diperkuat oleh [15], yang melaporkan pengaruh signifikan media Canva terhadap motivasi belajar PAI siswa SMP. Akan tetapi, pendekatan fenomenologi menambahkan pertanyaan yang tidak tertangkap oleh skor: bentuk partisipasi seperti apa yang sebenarnya meningkat dan bagi siswa yang mana? Dataset simulasi menunjukkan bahwa siswa yang aktif secara verbal belum tentu cepat secara teknis, sedangkan siswa yang mahir desain belum tentu paling mendalam dalam memahami materi.

Temuan ini mengharuskan guru berhati-hati menggunakan indikator kecepatan dan produk visual sebagai ukuran keterlibatan. Keterlibatan belajar dapat muncul dalam bentuk mengajukan alasan, menghubungkan konsep dengan pengalaman, memeriksa sumber, mengoreksi teman, atau merevisi pemahaman. Jika pembelajaran berbasis Canva hanya memberi penghargaan pada tampilan atau kecepatan, maka media dapat memperlebar jarak antara siswa yang terampil digital dan siswa yang memerlukan waktu lebih lama. Sebaliknya, ketika tugas dibagi menjadi peran substantif dan teknis, perbedaan kemampuan dapat menjadi sumber kolaborasi. Perspektif ini memperluas studi efektivitas dengan menekankan keadilan partisipasi sebagai bagian dari kualitas pemanfaatan media.

J. Kreativitas Bermakna ketika Terhubung dengan Seleksi Informasi

Tema ketiga memperlihatkan bahwa pengalaman paling kuat muncul saat siswa menjadi pembuat media. Kecenderungan studi terdahulu menunjukkan bahwa poster dan aktivitas kolaboratif berbasis Canva dapat mendukung proses belajar; temuan ini dipertegas oleh [16], yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbantuan Canva dapat dikembangkan untuk mendukung hasil belajar peserta didik. Dataset simulasi menambahkan dimensi proses: ketika siswa membuat infografis, mereka harus memutuskan informasi apa yang dipertahankan, dipersingkat, atau diubah menjadi visual. Keputusan tersebut berpotensi menjadi aktivitas belajar karena siswa melakukan seleksi dan representasi ulang.

Akan tetapi, kreativitas digital dapat berubah menjadi pekerjaan kosmetik apabila kriteria tugas tidak menuntut penalaran. Karena itu, rubrik perlu menempatkan ketepatan konsep, kejelasan hubungan, sumber yang valid, dan kemampuan menjelaskan sebagai komponen dominan. Estetika tetap penting karena membantu komunikasi, tetapi tidak boleh mengambil alih substansi. Guru dapat meminta siswa menjelaskan alasan pemilihan elemen, menunjukkan sumber materi, dan merevisi desain setelah mendapat pertanyaan dari teman. Langkah semacam ini mengubah produk Canva dari hasil akhir menjadi artefak berpikir yang dapat dikritisi.

K. Mediasi Guru sebagai Syarat Utama Efektivitas Media

Tema keempat menunjukkan bahwa manfaat Canva berjalan bersama tantangan penguasaan teknologi, pengembangan konten, dan waktu. Temuan ini dipertegas oleh [17], yang menempatkan peran guru sebagai unsur

penting dalam peningkatan keaktifan melalui pembelajaran berbasis Canva. Dataset simulasi memperjelas bentuk mediasi tersebut: guru memilih apa yang ditampilkan, mengatur tempo, mengajukan pertanyaan, memberi ruang hening, mengoreksi pemahaman, dan menilai hubungan antara tampilan dan tujuan belajar. Dengan demikian, teknologi tidak mengurangi peran guru, tetapi mengubah jenis keputusan pedagogis yang perlu dibuat.

Implikasi strategisnya adalah pelatihan Canva bagi guru seharusnya tidak berhenti pada tutorial fitur. Pelatihan perlu memasukkan prinsip penyederhanaan pesan, penentuan tujuan setiap slide, aksesibilitas teks, penggunaan pertanyaan, manajemen aktivitas siswa, serta evaluasi produk. Di lingkungan PAIBP, pelatihan juga perlu membahas validasi sumber agama dan etika visual. Jika guru hanya diajarkan cara membuat media lebih menarik, sekolah berisiko menghasilkan desain yang profesional tetapi tidak selalu meningkatkan kualitas pembelajaran. Pendampingan pedagogis perlu berjalan beriringan dengan keterampilan teknis.

L. Konteks, Akses, dan Etika Digital sebagai Bagian dari Esensi Pengalaman

Tema kelima dan keenam menunjukkan bahwa pengalaman Canva dibentuk oleh konteks. Hambatan akses, jaringan, akun, dan keterampilan membuat penggunaan media digital memiliki konsekuensi terhadap distribusi kesempatan belajar. Hal ini konsisten dengan kecenderungan kajian terdahulu bahwa kesiapan pengguna dan kondisi teknis merupakan bagian penting dari keberhasilan pembelajaran digital. Namun, konteks PAIBP menambah dimensi etis: guru dan siswa tidak hanya menilai apakah elemen mudah digunakan, tetapi apakah elemen itu layak digunakan. Penilaian terhadap kesesuaian gambar, musik, bahasa, sumber, dan cara representasi menunjukkan bahwa literasi digital pada pembelajaran agama mengandung unsur tanggung jawab moral.

Aspek etika ini merupakan salah satu kontribusi analitis penelitian. Banyak studi Canva menekankan motivasi, hasil belajar, atau kepraktisan, sedangkan pengalaman memilih konten dapat menunjukkan bagaimana nilai mata pelajaran bekerja dalam aktivitas digital. Ketika siswa diminta menjelaskan mengapa suatu gambar layak atau tidak layak, mereka sedang menerapkan pertimbangan nilai pada praktik produksi media. Dengan kata lain, Canva dapat menjadi bukan hanya media untuk mengajarkan PAI, tetapi juga situasi untuk mempraktikkan adab digital. Potensi ini hanya muncul jika guru menjadikannya tujuan eksplisit, bukan berharap etika terbentuk dengan sendirinya.

Secara keseluruhan, esensi pengalaman pada dataset simulasi dapat dirumuskan sebagai berikut: Canva dipersepsi bermanfaat ketika ia membantu menata perhatian dan memberi ruang produksi makna, tetapi manfaat tersebut bergantung pada mediasi guru, kesetaraan akses, dan filter etis. Temuan ini menolak dua penyederhanaan sekaligus. Pertama, Canva bukan sekadar alat dekorasi karena dapat mengubah cara materi diorganisasi dan bagaimana siswa berpartisipasi. Kedua, Canva bukan solusi otomatis karena daya tarik visual dapat menjadi distraksi, keterampilan teknis dapat menciptakan ketimpangan, dan konten digital tetap memerlukan pertimbangan nilai. Perspektif fenomenologi memungkinkan kontradiksi tersebut dipertahankan sebagai bagian dari realitas pengalaman, bukan diringkas menjadi klaim bahwa media 'efektif' atau 'tidak efektif'.

IV. SIMPULAN

Temuan terpenting pada dataset simulasi adalah bahwa pengalaman menggunakan Canva dalam pembelajaran PAIBP tidak ditentukan oleh aplikasi itu sendiri, melainkan oleh hubungan antara struktur visual, aktivitas siswa, mediasi guru, kondisi akses, dan pertimbangan etis. Visualisasi membantu siswa ketika berfungsi sebagai peta materi, tugas desain membangun rasa kepemilikan ketika menuntut seleksi informasi, dan partisipasi meningkat ketika media digunakan sebagai pemicu dialog. Sebaliknya, desain yang terlalu dekoratif, tempo yang terlalu cepat, atau tuntutan teknis yang seragam dapat mengurangi kualitas pengalaman. Dalam konteks PAIBP, kesesuaian gambar, sumber, bahasa, dan adab digital menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari keputusan penggunaan media.

Sumbangan keilmuan artikel terletak pada pergeseran sudut pandang dari pertanyaan efektivitas menuju pengalaman. Hasil simulasi mengonfirmasi kecenderungan penelitian sebelumnya bahwa Canva dapat mendukung motivasi, pemahaman, keaktifan, dan kreativitas, tetapi sekaligus memperluasnya dengan menunjukkan mekanisme dan kondisi yang membuat manfaat tersebut muncul atau melemah. Perspektif fenomenologi menempatkan guru dan siswa sebagai subjek yang membangun makna terhadap teknologi, bukan sekadar pengguna yang menerima efek media. Pada pembelajaran PAIBP, integrasi etika digital menjadi unsur konseptual yang penting karena keputusan desain selalu berhubungan dengan nilai dan tanggung jawab.

Keterbatasan utama naskah ini bersifat mendasar: bagian hasil menggunakan data simulasi dan tidak dapat dianggap sebagai bukti empiris dari SMP 10 Nopember Sidoarjo. Karena itu, naskah ini hanya dapat berfungsi sebagai model artikel lengkap sampai penelitian lapangan benar-benar dilakukan. Penelitian nyata perlu mengganti seluruh profil informan, kutipan, hasil observasi, tabel tema, interpretasi, dan kesimpulan empiris berdasarkan wawancara, observasi, dokumentasi, serta member check yang sah. Penelitian lanjutan juga dapat membandingkan pengalaman antarjenjang, materi PAIBP, tingkat keterampilan digital, atau pola penggunaan Canva agar diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai hubungan antara desain visual, pedagogi agama, dan etika digital.

REFERENSI

- [1] R. Pratama, M. Alamsyah, M. F. Siburian, G. Marhento, and Jupriadi, "Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran IPA di Madrasah Aliyah," *EduBiologia: Biological Science and Education Journal*, vol. 3, no. 1, pp. 40-46, 2023, doi: 10.30998/edubiologia.v3i1.16070.
- [2] F. Amalia, R. Salahuddin, and A. P. Astutik, "Utilisation of Canva application and student worksheet digital-based Islamic learning," *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, vol. 5, no. 1, pp. 70-83, 2024, doi: 10.51276/edu.v5i1.546.
- [3] R. Pebrina and R. Annisa, "Pengembangan media poster menggunakan aplikasi Canva pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMP Negeri 4 Payakumbuh," *Tazkiya: Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 12, no. 1, pp. 64-72, 2023, doi: 10.30829/taz.v12i1.2724.
- [4] M. L. Firdaus, A. T. Usman, and J. Amiruddin, "Penerapan model Cooperative Learning Type Market Place Activity melalui aplikasi Canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, vol. 2, no. 2, 2023, doi: 10.52434/jpai.v2i2.2961.
- [5] A. Mustakim, A. Halik, M. Akib, M. Saleh, Kaharuddin, and I. H. Ismail, "Korelasi penggunaan media pembelajaran Canva terhadap motivasi belajar peserta didik," *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, vol. 4, no. 3, pp. 898-908, 2024, doi: 10.14421/njpi.2024.v4i3-20.
- [6] H. N. Rahmani, Wachidi, and Hafidz, "Pengaruh aplikasi Canva untuk meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar di SMP Negeri 2 Surakarta," *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, vol. 12, no. 3, pp. 394-398, 2024, doi: 10.26618/equilibrium.v12i3.15733.
- [7] B. Astuti, Mahdalena, and M. Susianti, "Canva in the classroom: Insights into high school students' views on its role in Islamic education," *PPSDP International Journal of Education*, vol. 3, no. 2, pp. 583-595, 2024, doi: 10.59175/pijed.v3i2.348.
- [8] J. P. Wijaya and Nurmawati, "Pemanfaatan media interaktif berbasis aplikasi Canva dalam pembelajaran PAI di SMPN 1 Stabat Kabupaten Langkat," *Rabbani: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, vol. 6, no. 1, 2025, doi: 10.19105/rjpai.v6i1.15107.
- [9] R. Maula, A. Fauzi, and A. R. Sofa, "Penggunaan aplikasi Canva dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran PAI di SMP Negeri 2 Kendit Situbondo," *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam dan Pendidikan*, vol. 17, no. 1, pp. 132-142, 2025, doi: 10.47435/al-qalam.v17i1.3616.
- [10] B. E. Neubauer, C. T. Witkop, and L. Varpio, "How phenomenology can help us learn from the experiences of others," *Perspectives on Medical Education*, vol. 8, pp. 90-97, 2019, doi: 10.1007/s40037-019-0509-2.
- [11] A. J. Sundler, E. Lindberg, C. Nilsson, and L. Palmér, "Qualitative thematic analysis based on descriptive phenomenology," *Nursing Open*, vol. 6, no. 3, pp. 733-739, 2019, doi: 10.1002/nop2.275.
- [12] P. F. Colaizzi, "Psychological research as the phenomenologist views it," in *Existential-Phenomenological Alternatives for Psychology*, R. S. Valle and M. King, Eds. Oxford: Oxford University Press, 1978, pp. 48-71.
- [13] A. Moser and I. Korstjens, "Series: Practical guidance to qualitative research. Part 3: Sampling, data collection and analysis," *European Journal of General Practice*, vol. 24, no. 1, pp. 9-18, 2018, doi: 10.1080/13814788.2017.1375091.
- [14] I. Korstjens and A. Moser, "Series: Practical guidance to qualitative research. Part 4: Trustworthiness and publishing," *European Journal of General Practice*, vol. 24, no. 1, pp. 120-124, 2018, doi: 10.1080/13814788.2017.1375092.
- [15] I. Idhar, I. Ilyas, and A. Rahman, "The effect of Canva-based learning media on students' learning motivation in Islamic Religious Education at junior high school," *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran*, vol. 5, no. 3, pp. 289-297, 2025, doi: 10.54371/jiepp.v5i3.1119.
- [16] G. S. Wangi and I. Bukhori, "Pengembangan media pembelajaran berbantuan Canva untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik," *Economic and Education Journal (Ecoducation)*, vol. 5, no. 1, pp. 1-15, 2023, doi: 10.33503/ecoducation.v5i1.1882.
- [17] D. N. Fardani and P. D. Watantri, "Peran guru PAI dan Budi Pekerti dalam meningkatkan keaktifan siswa melalui pembelajaran berbasis Canva di SMP IT Taqiyya Rosyida Kartasura tahun ajaran 2025/2026," *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, vol. 12, no. 2, pp. 235-246, 2026, doi: 10.36989/didaktik.v12i02.15382.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.