

A. Identitas Penelitian

Komponen	Keterangan
Judul penelitian	Pengalaman Guru dan Siswa Memanfaatkan Canva dalam Pembelajaran PAIBP di SMP 10 Nopember Sidoarjo
Pendekatan	Kualitatif fenomenologi deskriptif
Lokasi	SMP 10 Nopember Sidoarjo, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur
Jumlah informan	10 orang
Komposisi informan	1 guru PAIBP, 1 wakil kepala sekolah bidang kurikulum, dan 8 siswa kelas VIII
Teknik pengumpulan data	Wawancara mendalam semi-terstruktur, observasi pembelajaran, dan dokumentasi
Analisis	Fenomenologi berorientasi langkah Colaizzi
Status data	SIMULASI / REKONSTRUKSI - bukan data lapangan nyata

B. Profil Informan 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, 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.
S-05	Siswa	VIII	Keterampilan perangkat sedang; beberapa kali mengalami kendala koneksi.
S-06	Siswa	VIII	Menilai tugas desain membantu mengingat konsep dan dalil.

Kode	Peran	Kelas/Jabatan	Karakter pengalaman yang disimulasikan
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.

C. Wawancara Guru PAIBP

Informan G-01 - Guru PAIBP

Pertanyaan	Jawaban Mentah / Rekonstruksi
Bagaimana biasanya Bapak/Ibu menggunakan Canva dalam pembelajaran PAIBP?	Saya biasanya menggunakan Canva untuk presentasi materi, membuat infografis, menampilkan gambar atau kasus, dan terkadang siswa saya minta membuat tugas dalam bentuk poster atau infografis.
Mengapa memilih Canva?	Karena materi PAIBP kadang cukup banyak. Kalau semua materi ditulis dalam satu slide, siswa malah membaca terus. Canva saya gunakan supaya materi bisa dibuat menjadi kata kunci, gambar, bagan, dan pertanyaan.
Apakah semua materi dimasukkan dalam Canva?	Tidak. Materi di layar cukup berupa kata kunci, gambar, atau pertanyaan. Penjelasan utama tetap berlangsung melalui interaksi belajar dengan guru.
Apa manfaat yang paling terasa?	Siswa lebih mudah melihat bagian penting materi. Misalnya konsep, dalil, contoh perilaku, dan kesimpulan bisa dipisahkan sehingga alurnya lebih jelas.
Apakah Canva membuat siswa lebih aktif?	Bisa, terutama kalau visualnya digunakan untuk memancing pertanyaan atau kasus. Tetapi tidak berarti semua siswa otomatis aktif hanya karena Canva digunakan.
Apa kendalanya?	Kemampuan siswa berbeda. Ada yang cepat menggunakan Canva, ada yang masih bingung. Jaringan juga kadang menjadi masalah.
Bagaimana menghadapi siswa yang kurang terampil?	Bisa menggunakan kerja kelompok, memberi template dasar, membagi peran, dan dalam kondisi tertentu memberi alternatif tugas yang tidak sepenuhnya digital.
Apakah desain siswa selalu bagus secara isi?	Tidak. Kadang desainnya menarik tetapi isi materinya terlalu sedikit atau kurang tepat.
Bagaimana penilaiannya?	Saya lebih mengutamakan ketepatan isi, kemampuan menjelaskan, kesesuaian konsep dan sumber. Estetika menjadi pendukung.
Apakah Canva dapat menggantikan penjelasan guru?	Tidak. Media tidak dapat menjelaskan alasan benar-salah sebuah jawaban tanpa pembahasan dan mediasi guru.
Bagaimana kaitannya dengan nilai Islam?	Gambar, musik, bahasa, dan sumber yang digunakan perlu diperiksa. Dalam PAIBP, desain yang menarik belum tentu sesuai dengan nilai dan konteks pembelajaran agama.
Apakah Canva selalu menghemat waktu?	Tidak selalu. Membuat media yang baik membutuhkan waktu untuk memilih materi, gambar, ukuran teks, sumber, dan mengecek tampilannya. Efisiensi lebih terasa setelah guru memiliki template yang dapat digunakan kembali.

D. Wawancara Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum

Informan WK-01 - Waka Kurikulum

Pertanyaan	Jawaban Mentah / Rekonstruksi
Bagaimana sekolah memandang penggunaan Canva?	Sekolah mendukung penggunaan media digital sepanjang berkaitan dengan tujuan pembelajaran dan tetap mengikuti aturan sekolah.
Apakah fasilitas berpengaruh terhadap penggunaan Canva?	Iya. Perangkat dan jaringan sangat berpengaruh. Tidak semua siswa mempunyai kondisi perangkat dan kemampuan yang sama.
Apakah penggunaan Canva perlu diatur?	Perlu. Penggunaan gawai dan jaringan harus disesuaikan dengan kondisi sekolah dan siswa.
Apa bentuk dukungan untuk guru?	Guru dapat saling berbagi template, mendiskusikan materi, dan mengevaluasi media yang pernah digunakan.
Apakah pelatihan teknis saja cukup?	Tidak. Kemampuan membuat desain harus diikuti kemampuan menentukan tujuan pembelajaran dan menyesuaikan isi media.
Bagaimana sekolah melihat kesenjangan kemampuan digital siswa?	Guru harus mempertimbangkan perbedaan keterampilan siswa supaya tugas digital tidak membuat siswa tertentu dirugikan.
Bagaimana dengan etika konten digital?	Sekolah perlu memastikan konten yang digunakan sesuai tata tertib dan nilai pendidikan. Dalam PAIBP, pertimbangan etik menjadi lebih penting.

E. Wawancara Siswa

Informan S-01

Pertanyaan	Jawaban Mentah / Rekonstruksi
Bagaimana perasaanmu saat guru menggunakan Canva?	Saya lebih tertarik karena ada gambar, tulisan penting, dan tampilannya berubah-ubah.
Apakah membuatmu lebih memperhatikan?	Iya, terutama kalau setelah gambar ada pertanyaan. Saya jadi menunggu bagian berikutnya.
Bagaimana saat diminta membuat desain?	Saya suka karena sudah cukup terbiasa menggunakan aplikasi desain.
Apa yang kamu lakukan saat membuat infografis?	Biasanya memilih template dulu, kemudian menentukan informasi yang harus masuk.
Apakah tugas Canva membuatmu lebih memahami materi?	Bisa, terutama karena saya harus memilih sendiri mana informasi yang penting.
Apa yang paling menarik?	Hasil tugas bisa dilihat dan dijelaskan kepada teman. Rasanya lebih seperti karya sendiri.

Informan S-02

Pertanyaan	Jawaban Mentah / Rekonstruksi
Apa yang kamu sukai dari Canva?	Saya suka gambar, warna, font, dan elemen-elemen yang bisa dipakai.

Pertanyaan	Jawaban Mentah / Rekonstruksi
Apakah visual selalu membantu memahami materi?	Tidak selalu. Kadang saya justru ingat warna atau bentuk slide tetapi lupa penjelasan materinya.
Apa yang terjadi saat membuat tugas?	Kadang saya terlalu lama memilih font, stiker, atau elemen supaya desainnya bagus.
Mana yang lebih kamu perhatikan, isi atau desain?	Kalau tidak diingatkan guru, kadang desainnya dulu yang saya pikirkan.
Apa yang perlu dilakukan guru?	Batas dan kriteria desain perlu dibuat jelas supaya kami tetap fokus pada isi.

Informan S-03

Pertanyaan	Jawaban Mentah / Rekonstruksi
Apa yang paling membantu dari Canva?	Peta konsep dan susunan materinya.
Apa bedanya dengan materi yang isinya tulisan semua?	Kalau tulisan semua saya susah menentukan mana yang harus diperhatikan lebih dulu.
Bagaimana jika materi dibuat dalam bentuk visual?	Kalau dibuat seperti peta atau urutan, saya bisa melihat alurnya dulu sebelum mendengarkan penjelasan guru.
Apakah gambar menggantikan penjelasan guru?	Tidak. Gambar membantu melihat urutan, tetapi penjelasan guru tetap diperlukan.
Bagian apa yang paling mudah diingat?	Kalau konsep dan contoh dibuat terpisah, saya lebih mudah mengingatnya.

Informan S-04

Pertanyaan	Jawaban Mentah / Rekonstruksi
Apakah kamu suka menggunakan Canva?	Lumayan, tetapi saya tidak terlalu cepat menggunakannya.
Apa yang membuatmu kurang nyaman?	Kadang takut salah klik atau salah mengatur elemen.
Bagaimana saat diskusi kelompok?	Kalau diskusi saya lebih nyaman karena bisa menyampaikan ide.
Bagaimana jika harus membuat desain dengan cepat?	Saya jadi kurang percaya diri karena takut salah mengoperasikan aplikasi.
Apa peranmu ketika kerja kelompok?	Saya bisa membantu mencari atau mengecek isi dan menjelaskan hasilnya. Tidak harus menjadi orang yang membuat desain.
Apakah pembagian peran membantu?	Iya. Teman yang lebih bisa desain mengerjakan bagian desain, saya bisa fokus pada materi.

Informan S-05

Pertanyaan	Jawaban Mentah / Rekonstruksi
Apa kendala utama menggunakan Canva?	Koneksi internet kadang tidak stabil.
Apa dampaknya?	Saya terlambat membuka tautan atau memuat desain. Saat teman sudah mulai mengerjakan, saya kadang masih menunggu.

Pertanyaan	Jawaban Mentah / Rekonstruksi
Bagaimana dengan pergantian slide saat guru menjelaskan?	Kadang saya belum selesai mencatat tetapi slidenya sudah berganti.
Apakah pembelajaran menjadi terlalu cepat?	Kadang iya. Kalau guru memberi jeda lebih lama, saya lebih mudah mengikuti.
Apa yang membantu ketika mengerjakan tugas?	Template dasar atau kerja kelompok lebih membantu daripada harus mulai dari awal sendiri.

Informan S-06

Pertanyaan	Jawaban Mentah / Rekonstruksi
Bagaimana tugas Canva membantumu memahami materi?	Saya harus membaca kembali materi sebelum menentukan apa yang ditulis.
Apa yang terjadi jika semua isi buku dimasukkan?	Posternya akan terlalu penuh dan sulit dibaca, jadi isi harus dipilih.
Lalu bagaimana caramu memilih isi?	Saya pilih konsep penting, dalil, contoh, kemudian dibuat lebih singkat.
Apakah desain membantu mengingat?	Iya, terutama kalau konsep, dalil, dan contoh dibuat di bagian berbeda.
Apa manfaat membuat sendiri dibanding hanya melihat slide guru?	Kalau membuat sendiri saya harus memikirkan lagi isi materinya, jadi bukan hanya membaca.

Informan S-07

Pertanyaan	Jawaban Mentah / Rekonstruksi
Apa yang kamu perhatikan ketika membuat desain PAIBP?	Saya melihat apakah gambar dan unsur desainnya sesuai dengan materi agama.
Apakah semua gambar bagus bisa digunakan?	Tidak. Gambar yang menarik belum tentu cocok untuk konteks materi agama.
Contohnya bagaimana?	Misalnya pakaian, ekspresi, simbol, atau musik perlu dipertimbangkan apakah sesuai dengan materi.
Bagaimana dengan sumber materi?	Ayat, hadis, dan informasi lain sebaiknya jelas sumbernya.
Apa yang kamu pelajari dari proses tersebut?	Kita bukan hanya belajar desain, tetapi juga harus bertanggung jawab dengan apa yang dimasukkan ke dalam konten.

Informan S-08

Pertanyaan	Jawaban Mentah / Rekonstruksi
Apakah Canva membantumu belajar?	Membantu kalau desainnya sederhana dan tidak terlalu banyak elemen.
Apakah cukup belajar dari slide Canva?	Tidak. Saya lebih mudah memahami kalau guru menjelaskan setelah menampilkan slide.
Bagaimana menurutmu slide tanpa penjelasan?	Rasanya masih seperti ringkasan yang belum lengkap.
Bagaimana jika terlalu banyak ikon dan animasi?	Saya malah sulit fokus karena perhatian saya pindah-pindah.
Jadi media seperti apa yang paling cocok?	Ada ringkasan visual, tetapi setelah itu guru tetap menjelaskan dan memberi contoh.

F. Catatan Observasi

Kode	Situasi	Catatan Mentah
OBS-01	Guru menampilkan materi perilaku terpuji	Slide hanya menampilkan empat konsep utama. Guru memberikan contoh secara lisan.
OBS-02	Tanya jawab materi	Ketika siswa memberi contoh yang kurang tepat, guru mengarahkan perhatian kembali pada kata kunci di layar dan meminta siswa memperbaiki alasan.
OBS-03	Penggunaan ilustrasi kasus sosial	Guru menampilkan ilustrasi kemudian meminta siswa menilai perilaku tokoh berdasarkan materi PAIBP.
OBS-04	Respons siswa terhadap ilustrasi	Beberapa siswa yang sebelumnya pasif mulai memberikan jawaban karena pertanyaan dimulai dari situasi visual, bukan definisi abstrak.
OBS-05	Pergantian slide	Sebagian siswa mengikuti dengan cepat, sedangkan siswa lain masih mencatat ketika slide berikutnya ditampilkan.
OBS-06	Tugas infografis kelompok	Satu siswa memilih template, siswa lain mencari ayat/hadis, sedangkan siswa lain merumuskan contoh.
OBS-07	Kelompok S-04	S-04 tidak dominan mengerjakan desain tetapi memeriksa kesesuaian isi dan membantu menjelaskan hasil.
OBS-08	Presentasi hasil	Guru meminta siswa menjelaskan isi produk, bukan hanya memperlihatkan desain.
OBS-09	Evaluasi desain	Terdapat desain yang menarik secara visual tetapi isi penjelasannya dangkal.
OBS-10	Tindak lanjut guru	Guru menekankan ketepatan konsep dan kemampuan menjelaskan sebagai unsur utama penilaian.
OBS-11	Kendala teknis	Perbedaan kecepatan perangkat, jaringan, dan kemampuan desain menyebabkan waktu penyelesaian siswa berbeda.

Kode	Situasi	Catatan Mentah
OBS-12	Etika konten	Guru meminta siswa mencantumkan sumber ayat, hadis, dan informasi serta mempertimbangkan kelayakan gambar.

G. Dokumentasi

Kode	Jenis Dokumen	Data yang Dicatat	Fungsi
DOK-01	Modul ajar PAIBP	Materi, tujuan, kegiatan pembelajaran	Membandingkan tujuan pembelajaran dengan penggunaan Canva
DOK-02	Media Canva guru	Slide, gambar, infografis, peta konsep	Melihat struktur penyajian visual
DOK-03	Produk Canva siswa	Poster/infografis	Melihat proses seleksi informasi dan kreativitas
DOK-04	Tangkapan layar Canva	Tampilan media yang digunakan	Bukti bentuk media
DOK-05	Jadwal pembelajaran	Waktu penggunaan Canva dalam pembelajaran	Memahami konteks pelaksanaan
DOK-06	Catatan refleksi guru	Evaluasi penggunaan media	Membandingkan pengalaman guru dan siswa
DOK-07	Rubrik tugas	Ketepatan isi, kemampuan menjelaskan, estetika	Menilai orientasi substantif dan visual
DOK-08	Sumber ayat/hadis	Sumber yang dicantumkan dalam produk siswa	Mengecek validitas dan tanggung jawab sumber

H. Rekap Data per Tema

Tema	Potongan Data Mentah	Informan Dominan
1. Visualisasi menata materi	Peta konsep membantu menentukan urutan materi; kata kunci lebih mudah diikuti dibanding paragraf panjang.	G-01, S-03, S-06, S-08
2. Perhatian dan partisipasi berubah	Visual menarik perhatian dan memancing jawaban, tetapi animasi atau dekorasi berlebih dapat mengganggu.	S-01, S-02, S-04, G-01
3. Dari penerima menjadi pembuat	Membuat infografis mendorong siswa memilih informasi, meringkas, dan menjelaskan kembali.	S-01, S-04, S-06
4. Guru tetap menjadi mediator utama	Guru tetap menjelaskan, mengoreksi, memberi pertanyaan, mengatur tempo, dan memberikan umpan balik.	G-01, S-08, WK-01
5. Kesenjangan akses membentuk pengalaman	Jaringan, perangkat, kecepatan, dan keterampilan Canva tidak sama pada semua siswa.	S-04, S-05, G-01, WK-01
6. Nilai Islam menjadi filter etis	Gambar, audio, bahasa, sumber, dan adab perlu dipertimbangkan dalam pemilihan serta produksi konten.	G-01, S-07, WK-01

I. Matriks Awal Coding Fenomenologi (Rekonstruksi)

Pernyataan Signifikan	Unit Makna	Klaster Awal	Tema Esensial
Pernyataan tentang materi padat dan peta konsep	Visual membantu melihat urutan dan hubungan informasi	Struktur visual	Visualisasi menata materi
Siswa menunggu gambar/pertanyaan berikutnya	Visual memicu kesiapan dan respons awal	Perhatian kelas	Perhatian dan partisipasi berubah
Siswa memilih isi yang akan dimasukkan ke infografis	Membuat desain menuntut seleksi informasi	Agency / kepemilikan belajar	Dari penerima menjadi pembuat
Guru menjelaskan alasan benar-salah setelah visual	Makna pedagogis muncul melalui penjelasan dan dialog	Mediasi guru	Guru tetap menjadi mediator utama
Siswa tertinggal karena koneksi atau kemampuan teknis	Kondisi teknis memengaruhi kesempatan berpartisipasi	Akses dan keterampilan	Kesenjangan akses membentuk pengalaman
Pemilihan gambar, musik, sumber, dan bahasa dinilai dari kelayakan	Keputusan desain mengandung tanggung jawab etis	Adab digital	Nilai Islam menjadi filter etis