

Validitas Media Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis Canva Bagi Siswa SMA/MA

^{1*}Nurhayati, ²Bahtiar, ³Ibrahim

¹Universitas Islam Negeri Datokarama, Palu, Indonesia

²Universitas Islam Negeri Mataram, Mataram, Indonesia

³Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

*Corresponding Author e-mail: nurhayatiabdrasyid@uindatokarama.ac.id

Received: Apryl 2025; Revised: May 2025; Published: June 2025

Abstrak

Perkembangan teknologi digital telah mendorong perlunya inovasi dalam pengembangan media pembelajaran, termasuk dalam mata pelajaran Akidah Akhlak yang memerlukan pendekatan visual dan interaktif untuk meningkatkan pemahaman serta penguatan karakter siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji validitas media pembelajaran Akidah Akhlak berbasis Canva bagi siswa SMA/MA. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model 4D dari Thiagarajan, yang dalam penelitian ini dibatasi hingga tahap validasi oleh ahli. Validasi dilakukan oleh lima orang validator yang terdiri dari dua ahli konten, dua ahli media, dan satu ahli bahasa, dengan instrumen penilaian yang dianalisis menggunakan rumus Aiken's V. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat validitas yang tinggi pada seluruh aspek penilaian, baik dari segi kesesuaian materi, desain tampilan, maupun penggunaan bahasa. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva dapat menjadi alternatif strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Akidah Akhlak yang lebih menarik, mudah digunakan, dan sesuai dengan perkembangan peserta didik. Oleh karena itu, media ini memiliki urgensi untuk segera diimplementasikan secara luas di sekolah-sekolah guna menunjang proses pembelajaran yang lebih efektif dan kontekstual.

Kata kunci: Media pembelajaran, Akidah Akhlak, Canva, Validitas, Pengembangan 4D

Validity of Canva-Based Creed and Akhlak Learning Media for High School Students

Abstract

The development of digital technology has driven the need for innovation in the development of learning media, including in the subject of Akidah Akhlak which requires a visual and interactive approach to improve understanding and strengthen students' character. This study aims to develop and test the validity of Canva-based Akidah Akhlak learning media for high school students. The method used is research and development (R&D) with the 4D model from Thiagarajan, which in this study is limited to the validation stage by experts. Validation was carried out by five validators consisting of two content experts, two media experts, and one language expert, with assessment instruments analyzed using the Aiken's V formula. The validation results show that the developed learning media has a high level of validity in all aspects of the assessment, both in terms of material suitability, display design, and language use. These findings indicate that Canva-based learning media can be a strategic alternative in improving the quality of Akidah Akhlak learning that is more interesting, easy to use, and in accordance with student development. Therefore, this media has an urgency to be implemented widely in schools in order to support a more effective and contextual learning process.

Keywords: Learning media, Aqidah Akhlak, Canva, validity, 4D development

How to Cite: Nurhayati, N., bahtiar, B., & Ibrahim, I. (2025). Validitas Media Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis Canva Bagi Siswa SMA/MA. *Journal of Authentic Research*, 4(1), 118-129. <https://doi.org/10.36312/jar.v4i1.2839>



<https://doi.org/10.36312/jar.v4i1.2839>

Copyright© 2025, Nurhayati et al.

This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



PENDAHULUAN

Pendidikan Akidah Akhlak merupakan salah satu mata pelajaran penting dalam kurikulum pendidikan agama Islam yang bertujuan menanamkan nilai-nilai keimanan dan akhlak mulia kepada peserta didik. Materi Akidah Akhlak tidak hanya berfokus pada aspek kepercayaan, tetapi juga pada pembentukan karakter yang sesuai dengan ajaran Islam. Oleh karena itu, proses pembelajaran yang efektif dan menarik sangat dibutuhkan agar siswa dapat memahami dan menginternalisasi nilai-nilai tersebut dengan baik (Jannah, 2023; Susilawati et al., 2021).

Pada saat pelaksanaannya, pembelajaran Akidah Akhlak masih sering menghadapi kendala, seperti metode pembelajaran yang kurang variatif dan media yang kurang menarik. Hal ini berpengaruh pada minat belajar siswa yang cenderung menurun, sehingga pemahaman mereka terhadap materi menjadi kurang optimal (Gunawan et al., 2021). Kondisi ini menuntut adanya inovasi dalam penyajian materi agar siswa lebih antusias dan aktif dalam belajar (Ramdani et al., 2023).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memberikan peluang besar bagi dunia pendidikan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif (Yustiqvar et al., 2019; Hadisaputra et al., 2019). Salah satu platform yang populer dan mudah digunakan untuk membuat media pembelajaran digital adalah Canva. Canva memungkinkan guru untuk membuat materi visual yang menarik, seperti infografis, presentasi, dan video pembelajaran, yang dapat meningkatkan daya tarik serta pemahaman siswa terhadap materi (Dewi et al., 2023). Penggunaan media pembelajaran berbasis Canva diharapkan dapat memfasilitasi proses pembelajaran Akidah Akhlak secara lebih efektif, terutama bagi siswa SMA dan MA yang mulai menghadapi materi dengan tingkat kompleksitas lebih tinggi. Media ini tidak hanya menyajikan informasi secara visual, tetapi juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih personal dan relevan (Ramdani et al., 2021).

Media pembelajaran berbasis Canva digunakan secara luas dalam pembelajaran Akidah Akhlak, perlu dilakukan validasi terhadap kualitas media tersebut. Validasi penting untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan kaidah pembelajaran, mudah dipahami, menarik, dan mampu mendukung pencapaian kompetensi siswa sesuai dengan standar kurikulum (Ibrahim et al., 2024; Torasila et al., 2024).

Penelitian mengenai validitas media pembelajaran Akidah Akhlak berbasis Canva ini bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan media dari aspek isi, penyajian, dan keefektifan dalam meningkatkan pemahaman siswa. Dengan validasi yang baik, media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi alternatif yang dapat diandalkan oleh guru dalam mengajar mata pelajaran Akidah Akhlak di tingkat SMA dan MA. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan media pembelajaran digital yang inovatif di bidang pendidikan agama Islam. Media yang valid dan berkualitas diharapkan mampu membantu siswa dalam memahami konsep-konsep keimanan dan akhlak secara lebih mendalam serta memotivasi mereka untuk mengamalkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Pengembangan dan validasi media pembelajaran Akidah Akhlak berbasis Canva menjadi langkah strategis dalam mendukung peningkatan mutu pendidikan agama di sekolah menengah atas. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru, praktisi pendidikan, dan pengembang media dalam menghadirkan

pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini.

METODE

Penelitian ini merupakan bagian dari penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate) yang dikemukakan oleh Thiagarajan. Namun, dalam penelitian ini, pengembangan hanya dilakukan hingga tahap Develop, khususnya sampai pada uji validitas oleh para ahli, tanpa melanjutkan ke tahap disseminate. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran Akidah Akhlak berbasis Canva yang layak digunakan berdasarkan hasil validasi dari para ahli.

Proses validasi dilakukan oleh lima orang validator ahli, yang terdiri dari dua orang ahli konten, dua orang ahli media, dan satu orang ahli bahasa. Ahli konten bertugas menilai kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran Akidah Akhlak, sedangkan ahli media menilai aspek tampilan, interaktivitas, dan desain visual. Sementara itu, ahli bahasa memberikan penilaian terhadap kejelasan bahasa, tata bahasa, dan keterbacaan teks yang digunakan dalam media pembelajaran.

Instrumen yang digunakan dalam validasi berupa lembar penilaian dengan skala penilaian tertentu yang disesuaikan dengan indikator masing-masing aspek. Kisi-kisi instrumen validasi media pembelajaran disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Validasi

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator
1	Konten	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran Akidah Akhlak
2		Kebenaran konsep dan substansi keislaman yang disampaikan
3		Kesesuaian isi dengan tingkat perkembangan peserta didik SMA/MA
4		Keterpaduan antara nilai akidah dan akhlak dalam materi
5		Kemampuan materi dalam membentuk karakter siswa yang islami
6	Media (Tampilan & Desain Canva)	Kesesuaian layout, warna, dan tipografi dengan prinsip desain pembelajaran
7		Kejelasan dan kualitas visual (gambar, ikon, ilustrasi)
8		Konsistensi dan kerapian tampilan antar slide/page
9		Interaktivitas dan daya tarik media dalam meningkatkan minat belajar siswa
10		Kemudahan navigasi dan penggunaan media oleh guru maupun siswa
11	Bahasa	Kejelasan kalimat dan struktur bahasa
12		Ketepatan penggunaan kosakata sesuai kaidah bahasa Indonesia
13		Keterbacaan teks oleh siswa SMA/MA
14		Penggunaan istilah keagamaan yang benar dan mudah dipahami
15		Konsistensi gaya bahasa di seluruh bagian media

Data hasil validasi dianalisis menggunakan rumus Aiken's V untuk mengukur tingkat kesepakatan para ahli terhadap kelayakan media yang dikembangkan. Nilai Aiken's V digunakan untuk menentukan validitas item dengan mengacu pada kriteria interpretasi nilai yang telah ditetapkan sebelumnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Validasi ini bertujuan untuk menilai kelayakan media dari segi isi materi, tampilan visual, dan penggunaan bahasa. Proses ini penting untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga sesuai dengan kompetensi dasar, nilai-nilai keislaman, serta dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik tingkat SMA/MA.

Penilaian dari para ahli dilakukan dengan menggunakan instrumen yang telah disusun berdasarkan indikator-indikator yang relevan dengan masing-masing aspek. Data hasil validasi dianalisis menggunakan rumus Aiken's V guna memperoleh nilai indeks validitas setiap butir penilaian. Nilai Aiken's V ini digunakan sebagai dasar dalam menentukan tingkat validitas dari media pembelajaran yang dikembangkan. Berikut disajikan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis canva.



Gambar 1. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva

Gambar 1 menampilkan hasil pengembangan media pembelajaran Akidah Akhlak berbasis Canva yang terdiri dari dua komponen utama, yaitu **materi ajar** dan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik). Materi ajar disusun dalam bentuk visual yang menarik, dilengkapi dengan teks yang ringkas dan padat, serta didukung ilustrasi yang relevan dengan topik akidah dan akhlak. Penyajian materi dikembangkan dengan pendekatan tematik, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami keterkaitan antara konsep keislaman dengan kehidupan sehari-hari. Desain Canva dimanfaatkan untuk menampilkan konten secara visual, interaktif, dan mudah diakses, baik saat digunakan dalam pembelajaran daring maupun luring.

Sementara itu, bagian LKPD didesain untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. LKPD ini menyajikan pertanyaan terbuka, studi kasus, dan kegiatan reflektif yang mengajak siswa berpikir kritis dan menerapkan nilai-nilai akidah akhlak dalam konteks nyata. Integrasi antara materi ajar dan LKPD dalam satu kesatuan desain media memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih terpadu dan efektif. Melalui pengembangan media ini, guru tidak hanya menyampaikan materi secara informatif, tetapi juga memfasilitasi aktivitas belajar yang bermakna, komunikatif, dan berpusat pada peserta didik.

Selain sebagai sumber informasi, materi ajar dan LKPD yang dikembangkan ini juga berfungsi sebagai alat pembelajaran yang mendorong siswa untuk aktif, mandiri, dan reflektif (Lestari & Muchlis, 2021; Molly et al., 2021; fitri et al., 2024). Materi ajar disusun dengan bahasa yang komunikatif dan sistematis, sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep akidah dan akhlak secara mendalam (Nasrullah, 2020; As-Syiba et al., 2023). Sementara itu, LKPD didesain untuk menstimulus keterampilan berpikir kritis, sikap religius, dan penerapan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari. Kombinasi antara materi ajar dan LKPD dalam satu media berbasis Canva menjadikan pembelajaran tidak hanya informatif, tetapi juga partisipatif dan kontekstual, sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik di jenjang SMA/MA. Selain media pembelajaran berupa materi ajar dan LKPD juga dibuat slide power point berbasis canva seperti gambar berikut.



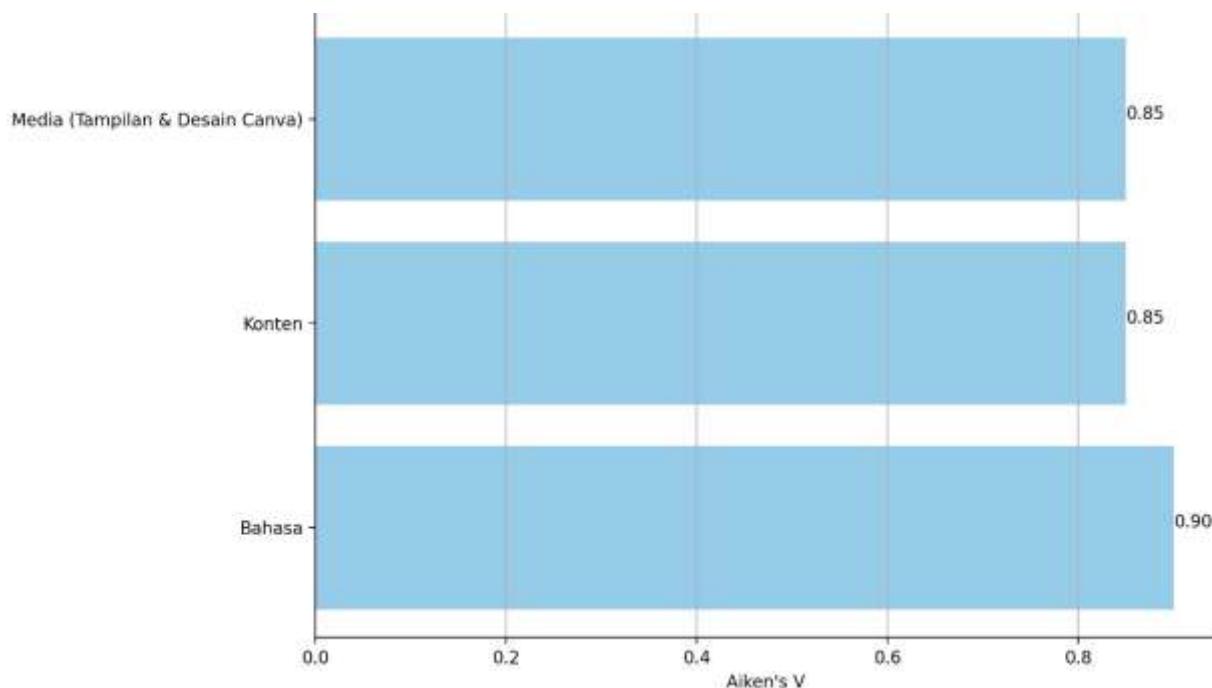


Gambar 2. Media Pembelajaran Ber basis Canva Berupa PPT

Gambar 2 menunjukkan hasil akhir dari media pembelajaran Akidah Akhlak yang dikembangkan menggunakan platform Canva. Media ini dirancang dalam bentuk presentasi interaktif yang dapat diakses secara digital oleh guru maupun siswa. Setiap slide memuat materi yang sistematis, dimulai dari tujuan pembelajaran, pengantar materi, inti pembahasan, hingga penugasan dan refleksi. Desain visualnya dibuat dengan memperhatikan prinsip keterbacaan, estetika, dan konsistensi tampilan agar siswa lebih tertarik dan fokus dalam memahami materi yang disajikan.

Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran memiliki keunggulan dari sisi fleksibilitas dan tampilan visual yang menarik (Agustin et al., 2024; Arianto & Suyitno, 2023; Asnawati & Sutiah, 2023). Dalam pengembangannya, media ini tidak hanya menampilkan teks, tetapi juga mengintegrasikan elemen visual seperti ikon, ilustrasi islami, dan warna-warna lembut yang sesuai dengan karakter pendidikan agama (Araniri & Nahriyah, 2023; Ryantina et al., 2025). Pembelajaran yang sebelumnya cenderung tekstual dan monoton diharapkan menjadi lebih menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik. Dengan memanfaatkan kekuatan visual dan teknologi, media ini mendukung pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual, komunikatif, dan sesuai dengan gaya belajar generasi digital saat ini.

Setelah dilakukan proses pengembangan media pembelajaran Akidah Akhlak berbasis Canva yang mencakup materi ajar, LKPD, dan slide PPT maka tahap selanjutnya adalah melakukan validasi untuk mengetahui kelayakan media sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. Tahap validasi ini melibatkan lima orang ahli, yaitu dua ahli konten, dua ahli media, dan satu ahli bahasa. Setiap validator memberikan penilaian terhadap aspek yang menjadi keahliannya berdasarkan indikator yang telah disusun dalam instrumen validasi. Penilaian tersebut dianalisis menggunakan rumus Aiken's V untuk mengukur tingkat validitas setiap butir. Nilai Aiken's V yang diperoleh menjadi acuan untuk menentukan sejauh mana media memenuhi kriteria kelayakan. Berikut ini disajikan hasil analisis validasi media pembelajaran Akidah Akhlak berbasis Canva:



Gambar 3. Hasil Analisis Validitas oleh Ahli Per Aspek

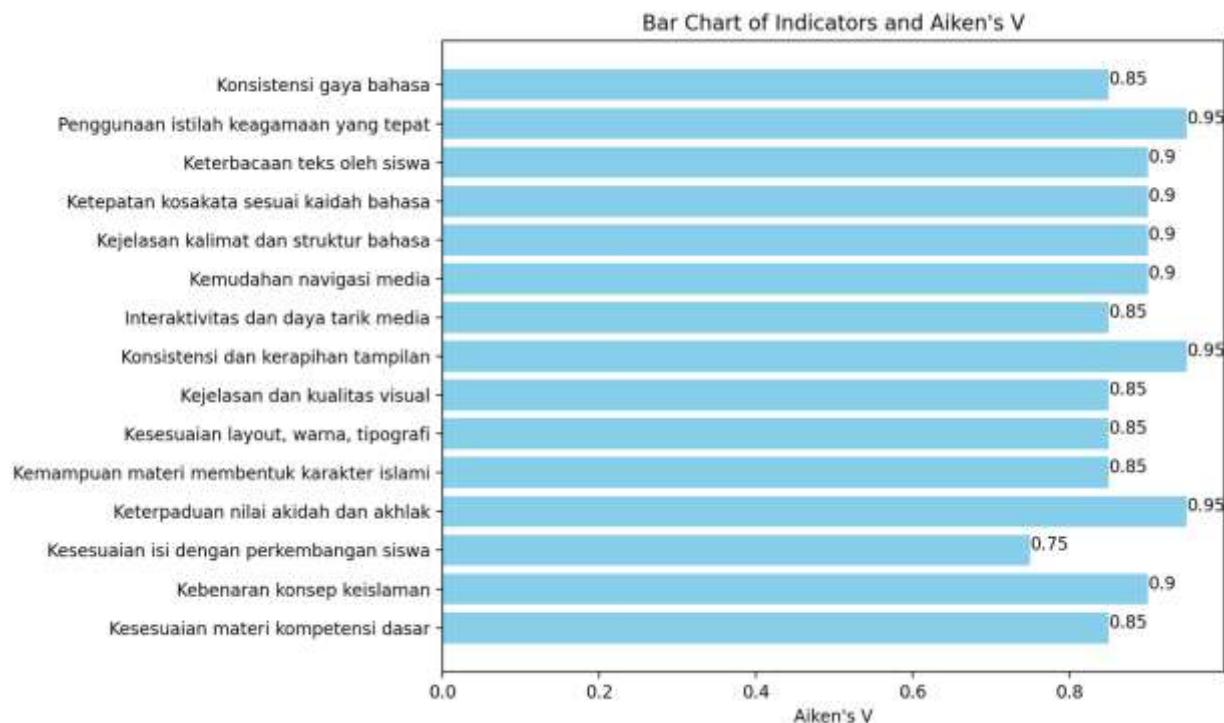
Gambar 3 menunjukkan hasil analisis validitas media pembelajaran Akidah Akhlak berbasis Canva berdasarkan penilaian ahli terhadap tiga aspek utama, yaitu konten, tampilan media, dan bahasa. Setiap aspek dinilai oleh validator sesuai keahliannya menggunakan instrumen yang telah dikembangkan berdasarkan kisi-kisi indikator penilaian. Hasil analisis menunjukkan bahwa semua aspek memperoleh skor validitas yang tinggi dengan rerata skor berkisar antara 4,5 hingga 4,7 dari skala maksimal 5.

Aspek konten mendapatkan validasi tinggi dari dua ahli, yang mencakup kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, kebenaran konsep keislaman, serta kemampuan materi dalam membentuk karakter islami. Ini sejalan dengan teori dari Anderson & Krathwohl (2001) yang menekankan pentingnya keakuratan dan kedalaman materi dalam proses belajar, terutama dalam membentuk ranah afektif siswa seperti akhlak mulia.

Aspek media atau tampilan desain Canva juga dinilai sangat baik oleh ahli media. Hal ini mencakup layout, konsistensi visual, interaktivitas, dan kemudahan navigasi. Penilaian ini sejalan dengan prinsip desain pembelajaran menurut Putri (2023) dan Dahliani (2024) yang menegaskan bahwa tampilan media yang baik akan meningkatkan fokus dan retensi belajar siswa, terutama bila dikombinasikan dengan daya tarik visual yang tinggi.

Sementara itu, aspek bahasa menunjukkan hasil validasi tinggi pula dari ahli bahasa. Ini mencakup kejelasan struktur kalimat, keterbacaan teks oleh siswa SMA/MA, serta penggunaan istilah keagamaan yang benar. Hasil ini sejalan dengan penelitian Baroroh & Tolinggi (2020) yang menekankan bahwa penggunaan bahasa yang tepat dan komunikatif sangat penting dalam menyampaikan isi pembelajaran, khususnya pada materi berbasis nilai seperti Akidah Akhlak.

Hasil penelitian ini konsisten dengan temuan sebelumnya seperti studi oleh Stefany et al., (2024) yang mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis digital pada mata pelajaran PAI dan memperoleh validitas tinggi pada aspek konten dan tampilan. Begitu pula studi oleh Dadi (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis visual seperti Canva meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa.



Gambar 4. Hasil Analisis Validitas oleh Ahli Per Indikator

Gambar 4 menggambarkan hasil analisis validitas media pembelajaran *Akidah Akhlak* berbasis Canva berdasarkan masing-masing indikator penilaian yang tercantum dalam kisi-kisi instrumen validasi. Terdapat total 15 indikator yang dikategorikan ke dalam tiga aspek utama: konten, media (tampilan desain), dan bahasa. Dari gambar 4 tersebut, tampak bahwa hampir seluruh indikator mendapatkan skor rata-rata yang tinggi, yakni berada pada rentang 4,4 hingga 4,8 (skala maksimal 5). Indikator dengan skor tertinggi antara lain adalah "Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran" dan "Kejelasan kalimat dan struktur bahasa", yang menunjukkan bahwa media ini sangat relevan dengan kurikulum Akidah Akhlak serta komunikatif secara linguistik.

Indikator lain seperti "Interaktivitas dan daya tarik media" serta "Penggunaan istilah keagamaan yang benar dan mudah dipahami" juga mendapatkan nilai tinggi, mencerminkan bahwa media Canva yang dikembangkan berhasil menggabungkan elemen interaktif dengan substansi keagamaan yang akurat dan mudah dimengerti oleh peserta didik.

Hasil ini menguatkan pendapat Sari & Yatri (2023) bahwa media pembelajaran yang efektif harus memenuhi tiga aspek penting: (1) isi yang benar dan relevan, (2) tampilan yang menarik dan mudah digunakan, dan (3) penggunaan bahasa yang

komunikatif serta sesuai dengan karakteristik peserta didik. Selain itu, hasil ini sejalan dengan penelitian Siddiq et al., (2020) yang menyatakan bahwa indikator yang paling menentukan dalam validasi media berbasis digital adalah kesesuaian isi dengan kurikulum serta tampilan visual yang mampu menarik perhatian siswa.

Saran dan masukan dari para validator terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan pada umumnya bersifat konstruktif dan bertujuan untuk menyempurnakan kualitas media. Validator ahli konten menyarankan agar materi disertai dengan contoh-contoh kontekstual yang lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, guna memperkuat pemahaman nilai-nilai Akidah Akhlak. Sementara itu, validator ahli media mengusulkan penyesuaian layout pada beberapa slide agar lebih konsisten, serta menambahkan ikon interaktif untuk meningkatkan daya tarik visual. Validator ahli bahasa memberikan masukan terkait penyempurnaan pemilihan kosakata agar lebih komunikatif dan sesuai dengan tingkat literasi siswa SMA/MA. Selain itu, beberapa istilah keagamaan juga disarankan untuk diberi glosarium sederhana guna membantu pemahaman siswa. Secara keseluruhan, saran-saran tersebut telah dijadikan acuan dalam merevisi dan menyempurnakan media sebelum dianalisis secara kuantitatif validitasnya.

Media pembelajaran berbasis Canva menjadi salah satu alternatif yang inovatif dalam menyampaikan materi Akidah Akhlak secara menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Dengan tampilan visual yang atraktif, penggunaan warna yang selaras, serta fitur desain yang fleksibel, Canva memberikan keleluasaan bagi pendidik dalam menyusun materi ajar yang tidak hanya informatif, tetapi juga estetis. Keunggulan ini mendukung kebutuhan siswa SMA/MA yang merupakan generasi digital native dan cenderung lebih responsif terhadap materi visual. Selain itu, penggunaan Canva memungkinkan integrasi nilai-nilai keislaman dalam bentuk yang kontekstual dan aplikatif, baik melalui materi ajar maupun LKPD yang interaktif. Hal ini memperkuat peran media dalam membantu siswa memahami sekaligus menginternalisasi ajaran Akidah Akhlak.

Hasil validasi oleh para ahli semakin memperkuat bahwa media pembelajaran berbasis Canva layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Penilaian dari lima validator, yang mencakup ahli konten, media, dan bahasa, menunjukkan nilai validitas yang tinggi di hampir semua aspek dan indikator. Temuan ini selaras dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media pembelajaran digital yang dikembangkan dengan memperhatikan prinsip desain, kebenaran konten, serta keterbacaan bahasa, cenderung lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Konsep validitas dalam konteks ini tidak hanya menilai kesesuaian isi, tetapi juga mengukur keberterimaan dan kemanfaatan media bagi guru dan siswa. Dengan demikian, tahap validasi ini memberikan landasan ilmiah bahwa media pembelajaran Akidah Akhlak berbasis Canva memiliki kualitas yang baik dan siap untuk digunakan dalam konteks pembelajaran yang lebih luas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan dan validasi oleh lima orang ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Akidah Akhlak berbasis Canva dinyatakan valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran di tingkat SMA/MA. Seluruh aspek yang dinilai, baik dari segi konten, tampilan media, maupun penggunaan bahasa, memperoleh skor validitas yang tinggi berdasarkan analisis Aiken's V. Media ini tidak hanya memenuhi kriteria keakuratan materi dan keterpaduan nilai-nilai keislaman, tetapi juga memiliki desain visual yang menarik serta penggunaan bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran ini memiliki potensi besar untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Akidah Akhlak secara menyeluruh dan kontekstual.

REFERENSI

- Agustin, A., Surani, D., & Kurniawan, B. S. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Informatika Di Kelas X. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(3), 3545-3548.
- Araniri, N., & Nahriyah, S. A. (2023, October). Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Kreativitas Pendidik Dalam Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 5, No. 5, pp. 113-119).
- Arianto, D., & Suyitno, S. (2023). Pelatihan Media Pembelajaran Inovatif Menggunakan Canva. *JePKM (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 4(01), 16-23.
- Asnawati, Y., & Sutiah, S. (2023). Pengembangan media vidio animasi berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Journal of Islamic Education*, 3(1), 64-72.
- As-Syiba, G. N., Yudianto, S. A., & Kusumawaty, D. (2023). Pengembangan Modul Sistem Imun Terintegrasi Nilai Religi untuk Meningkatkan Sikap Spiritual dan Penguasaan Konsep Peserta Didik. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 14(1), 15-27.
- Baroroh, R. U., & Tolinggi, S. O. R. (2020). Arabic learning base on a communicative approach in non-pesantren school/Pembelajaran bahasa Arab berbasis pendekatan komunikatif di madrasah non-pesantren. *Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning*, 3(1), 20-35.
- Dadi, D. (2023). Pembelajaran Berbasis Visual dengan Quizizz dan Desain Grafis Canva. *Indonesian Journal of Innovation Multidisipliner Research*, 1(4), 446-452.
- Dahliani, L. (2024). Media pembelajaran pertumbuhan tanaman hidroponik menggunakan demonstrasi dan discovery learning berbasis Aplikasi Canva: Studi Kasus di Era Digital. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(3), 156-163.
- Dewi, O. A., Hayati, L., Hikmah, N., & Sarjana, K. (2023). Pengembangan bahan ajar interaktif berbasis canva pada materi lingkaran. *Journal of Classroom Action Research*, 5(3), 162-169
- Fitri, I., Chairani, N. S., & Nurdin, E. (2024). Memfasilitasi Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa pada Materi Segiempat melalui Penggunaan Lembar Kerja

- Siswa (LKS) Berbasis Brain Based Learning. *Juring (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 7(3), 205-212.
- Gunawan, G., Purwoko, A. A., Ramdani, A., & Yustiqvar, M. (2021). Pembelajaran menggunakan learning management system berbasis moodle pada masa pandemi covid-19. *Indonesian Journal of Teacher Education*, 2(1), 226-235.
- Hadisaputra, S., Gunawan, G., & Yustiqvar, M. (2019). Effects of green chemistry based interactive multimedia on the students' learning outcomes and scientific literacy. *Journal of Advanced Research in Dynamical and Control Systems (JARDCS)*, 11(7), 664-674.
- Ibrahim, I., Bahtiar, B., Maimun, M., & Fauzi, A. (2024). STEM Module Validation: Enhancing Physics Knowledge in Prospective Teacher Education. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 3049-3057.
- Jannah, A. (2023). Peran Pendidikan Agama Islam Dalam Membina Karakter Religius Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2758-2771.
- Lestari, D. D., & Muchlis, M. (2021). E-LKPD berorientasi contextual teaching and learning untuk melatihkan keterampilan berpikir kritis siswa pada materi termokimia. *Jurnal pendidikan kimia indonesia*, 5(1), 25-33.
- Molly, D., Fauziah, N., & Hidayati, N. (2025). Analisis Preminery Research Phase Sebagai Dasar Pengembangan LKPD Biologi Berbasis PBL. *Jurnal Pendidikan Sains dan Teknologi Terapan | E-ISSN: 3031-7983*, 2(1), 40-45.
- Nasrullah, S. (2020). Penggunaan Modul Pembinaan Akidah pada Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama (SMP). *Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 221-236.
- Putri, C. K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Retensi Peserta Didik Autis. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru*, 15(1), 129-137.
- Ramdani, A., Jufri, A. W., Gunawan, G., Fahrurrozi, M., & Yustiqvar, M. (2021). Analysis of students' critical thinking skills in terms of gender using science teaching materials based on the 5E learning cycle integrated with local wisdom. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 10(2), 187-199.
- Ramdani, A., Jufri, A. W., Jamaluddin, J., & Yustiqvar, M. (2023, April). Increasing student science literacy: Learning studies using Android-based media during the Covid-19 pandemic. In *AIP Conference Proceedings* (Vol. 2619, No. 1). AIP Publishing.
- Ryantina, D., Widiyanti, E., Pasaribu, W. S. C., & Yudha, S. W. (2025). Implementasi Pengembangan Media Interaktif Berbasis Website Canva untuk Meningkatkan Minat Belajar Murid TK Go Ceria Cipayung. *Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)*, 9(3), 1158-1165.
- Sari, H. R., & Yatri, I. (2023). Video Animasi Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 159-166.
- Siddiq, Y. I., Sudarma, I. K., & Simamora, A. H. (2020). Pengembangan Animasi Dua Dimensi Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 49-63.

- Stefany, H. G., Annur, S., & Putri, R. F. (2024). Pengembangan LKPD Dengan Pendekatan Sistem Pada Materi Suhu Dan Perubahannya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* | E-ISSN: 3026-6629, 2(1), 320-325.
- Susilawati, E., Sarifudin, S., & Muslim, S. (2021). Internalisasi nilai Pancasila dalam pembelajaran melalui penerapan profil pelajar Pancasila berbantuan platform Merdeka Mengajar. *Jurnal Teknodik*, 155-167.
- Torasila, D., Baderiah, B., & Laswi, A. S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Kinemaster Materi Gaya Kelas IV SDN 10 Tomarundung. *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 12(4), 309-320.
- Yustiqvar, M., Hadisaputra, S., & Gunawan, G. (2019). Analisis penguasaan konsep siswa yang belajar kimia menggunakan multimedia interaktif berbasis green chemistry. *Jurnal Pijar Mipa*, 14(3), 135-140.