

PENERAPAN ADDIE DALAM PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PAI MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA

Yudhi Fachrudin

Institut Binamadani Indonesia, Tangerang

karyayudi@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model ADDIE dalam pengembangan multimedia pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) menggunakan aplikasi Canva. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi pengembangan. Setiap tahap ADDIE, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi, diterapkan secara sistematis untuk menghasilkan media yang interaktif, relevan, dan mudah diimplementasikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva memungkinkan integrasi elemen visual, audio, dan animasi yang menarik, sehingga meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PAI. Uji coba media pada siswa dan guru menunjukkan respons positif terkait estetika, kemudahan penggunaan, dan efektivitas pembelajaran. Kesimpulannya, penerapan ADDIE dalam pengembangan media berbasis Canva terbukti mendukung inovasi pembelajaran PAI yang efektif, interaktif, dan menarik.

Kata Kunci: ADDIE, Multimedia Pembelajaran, Canva

Abstract: *This study aims to determine the application of the ADDIE model in developing multimedia learning for Islamic Religious Education (PAI) using the Canva application. Canva application in the subject of Islamic Religious Education (PAI). The research method used is descriptive qualitative with a development study approach. Each stage of ADDIE, from needs analysis to evaluation, is applied systematically to produce interactive, relevant, and easy-to-implement media. The results showed that Canva enabled the integration of visual elements, audio, and interesting animations, thus improving students' understanding of PAI materials. Media trials on students and teachers showed positive responses regarding aesthetics, ease of use, and learning effectiveness. In conclusion, the application of ADDIE in Canva-based media development supports effective, interactive, and interesting PAI learning innovations.*

Keywords: ADDIE, Learning Multimedia, Canva

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) memegang peranan penting dalam membentuk karakter siswa yang berlandaskan nilai-nilai spiritual dan moral. Namun, pembelajaran PAI sering kali menghadapi tantangan terkait penyampaian materi yang abstrak dan kurang interaktif, sehingga minat belajar siswa cenderung menurun. Tantangan dalam pembelajaran dihadapkan pada penyajian materi yang menarik dan interaktif bagi siswa. Hal ini disebabkan kurangnya pemahaman pendidik dalam pengaplikasian media dalam pembelajaran.¹ Selain itu juga, guru menghadapi kesulitan dalam merancang media audio-visual yang sesuai dengan konten agama Islam yang menarik. Guru perlu mencari cara

¹ Najmi Hayati, Febri Harianto, "Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Minat Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota", *Al-Hikmah: Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan*, Vol. 14 No. 2 2017, h. 160-180. DOI: [https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2017.vol14\(2\).1027](https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2017.vol14(2).1027)

untuk memperkaya media pembelajaran PAI agar siswa lebih tertarik dan terlibat aktif dalam pembelajaran. Penggunaan media audio-visual dapat menjadi solusi yang efektif untuk mencapai tujuan tersebut.

Beberapa penelitian telah membahas manfaat penggunaan media audio-visual dalam pembelajaran, seperti meningkatkan pemahaman dan memperkuat ingatan serta mampu menumbuhkan semangat belajar siswa dan interaksi antar sesamanya.² Selain itu juga meningkatkan kemampuan berpikir siswa.³ Lebih lanjut hasil penelitian Kokom tentang media pembelajaran berupa animasi kartun pada pembelajaran PAI dapat memberikan dampak yang baik terhadap motivasi dan antusias siswa untuk belajar khususnya untuk meningkatkan pengetahuan keislaman siswa.⁴ Dengan penyajian materi berbasis audio-visual, konten akan lebih mudah untuk disampaikan kepada siswa. Materi-materi PAI yang terdiri Al-Qur'an Hadis, Akidah Akhlak, Fiqih, Sejarah Kebudayaan Islam dengan penyajian secara audio-visual, materi dapat mudah dipahami oleh peserta didik.

Di era digital saat ini, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi sangat relevan untuk menjawab tantangan tersebut. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia yang interaktif. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi, seperti flipbook interaktif dan video pembelajaran, dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa,⁵ Namun, aplikasi Canva, sebagai salah satu platform desain visual yang populer, belum banyak digunakan secara sistematis dalam pengembangan multimedia pembelajaran PAI, khususnya dengan model ADDIE. Model ini memberikan kerangka pengembangan yang komprehensif melalui tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Sebagaimana hasil penelitian Ibrahim Maulana Syahid, dkk., penggunaan model ADDIE membantu pendidik dan perancang pembelajaran dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Selain itu, model ini menawarkan kerangka kerja yang komprehensif untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi media pembelajaran secara sistematis. Namun, perlu diperhatikan bahwa penerapan model ADDIE memerlukan waktu yang lebih panjang dibandingkan model lain, sehingga perencanaan yang matang sangat diperlukan untuk mencapai hasil yang optimal.⁶

² Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana, 2010, h. 47.

³ Alvathera Bima Praditya, dkk., "Pemanfaatan Media Audio Visual Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Siswa", *Instructional Development Journal (IDJ)*, Vol. 5 No. 1 2022, h. 25-32. DOI : 10.24014/idj.v5i1.13746,

⁴ Kokom Komalasari, dkk., "Penggunaan Video Animasi Kartun Islami untuk Meningkatkan Pengetahuan Keislaman Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu*, Vol. 6 No. 3 2022, h. 3962-3971. DOI: 10.31004/basicedu.v6i3.2734.

⁵ Ira Restu Kurnia, & M. Sunaryati, "Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 9 No. 3 2023, h. 1357. DOI: 10.31949/educatio.v9i3.5579

⁶ Ibrahim Maulana Syahid, dkk., "Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran", *Journal of International Multidisciplinary Research*, Vol. 2 No. 5 2024, h. 258-268. DOI: <https://doi.org/10.62504/jimr469>.

Terdapat penelitian Abdul Latip yang membahas penerapan model Addie dalam pengembangan multimedia pembelajaran berbasis literasi sains, yang menyimpulkan bahwa model tersebut dapat digunakan untuk pengembangan multimedia pembelajaran IPA dengan basis pengembangan berupa literasi sains.⁷ Penerapan pada pelajaran PAI menambah pengetahuan berkenaan pengembangan model Addie dalam penggunaan multimedia pembelajaran PAI dengan menggunakan aplikasi Canva.

Penelitian ini menawarkan kebaruan ilmiah dengan mengintegrasikan model ADDIE dan aplikasi Canva untuk menciptakan media pembelajaran PAI yang menarik dan mudah diakses. Melalui pendekatan ini, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi PAI secara interaktif dan efektif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan menguji efektivitas multimedia pembelajaran PAI berbasis Canva dengan menerapkan model ADDIE. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di sekolah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan pengembangan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) untuk mengembangkan multimedia pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis aplikasi Canva. Subjek penelitian meliputi siswa dan guru pada tingkat sekolah menengah pertama sebagai pengguna utama media yang dikembangkan. Bahan dan alat penelitian menggunakan aplikasi Canva, termasuk elemen visual, audio, dan animasi. Instrumen penelitian berupa angket, pedoman wawancara, dan lembar observasi untuk mengukur efektivitas media. Variabel yang diukur meliputi efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa, tingkat keterlibatan siswa, dan kemudahan penggunaan bagi guru. Data dikumpulkan melalui angket, wawancara dan observasi. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan efektivitas media dan respons pengguna. Model statistik deskriptif sederhana digunakan untuk menyajikan data kuantitatif, seperti persentase tingkat kepuasan dan peningkatan hasil belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain Model ADDIE dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran

Model ADDIE adalah pendekatan sistematis yang sering digunakan dalam desain dan pengembangan media pembelajaran. ADDIE merupakan akronim dari lima tahap utama, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*, yang berfungsi untuk memastikan produk pembelajaran efektif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Setiap tahap memiliki peran penting dalam memastikan media pembelajaran yang dihasilkan efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.⁸

⁷ Abdul Latip, "Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Literasi Sains", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains*, Vol 2 No 2 2022 h. 108. DOI:<https://doi.org/10.33369/diksains.2.2.102-108>

⁸ R. M. Branch. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer Science & Business Media, 2009, h.

Penggunaan Canva sebagai alat dalam pengembangan multimedia pembelajaran berbasis ADDIE semakin populer karena kemudahan dan fleksibilitas yang ditawarkannya. Dalam tahap desain, Canva memungkinkan pendidik untuk membuat storyboard dan elemen visual dengan cepat, seperti infografik, presentasi, atau animasi sederhana, yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Pada tahap pengembangan, fitur drag-and-drop Canva memungkinkan integrasi berbagai elemen multimedia, seperti teks, gambar, dan video, untuk menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Keunggulan Canva dalam mendukung kolaborasi juga mempermudah tim pengembang untuk bekerja bersama secara *real-time*, sehingga mempersingkat waktu produksi. Dengan antarmuka yang *user-friendly*⁹ Canva menjadi solusi praktis yang mendukung implementasi ADDIE dalam menghasilkan konten pembelajaran yang estetis, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan era digital.

Hal ini karena Canva menyediakan berbagai template yang dirancang profesional, mendukung kustomisasi, dan kompatibel dengan berbagai format file yang mempermudah pengguna dalam menghasilkan konten pembelajaran interaktif. Selain itu, Canva memungkinkan integrasi dengan platform lain seperti Google Classroom atau Microsoft Teams, sehingga mempermudah distribusi dan implementasi media pembelajaran dalam tahap Implementation pada model ADDIE. Dengan fitur kolaborasi *real-time*, tim pengembang dapat mengerjakan proyek secara bersama-sama, menghemat waktu tanpa mengurangi kualitas hasil. Proses evaluasi juga dapat diperkuat dengan Canva, misalnya melalui pembuatan kuis interaktif atau presentasi visual yang membantu mempermudah pemahaman peserta didik dan memantau efektivitas pembelajaran. Dengan pendekatan ini, Canva menjadi alat yang mendukung seluruh tahapan ADDIE secara terintegrasi dan efisien.

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis dalam model ADDIE, penerapan Canva berfokus pada pengumpulan data dan pembuatan kerangka awal yang mendukung pengembangan multimedia pembelajaran. Proses ini diawali dengan identifikasi kebutuhan pembelajaran melalui analisis karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, dan kendala yang mungkin dihadapi. Dengan Canva, pendidik dapat membuat visualisasi data, seperti diagram kebutuhan atau infografik, yang menggambarkan hasil analisis secara lebih jelas dan terorganisir.¹⁰ Misalnya, hasil survei atau wawancara dengan peserta didik dan pemangku kepentingan lainnya dapat dirangkum dalam presentasi Canva untuk memudahkan komunikasi dan pengambilan keputusan.

Selain itu, Canva dapat digunakan untuk membuat kerangka awal desain pembelajaran dalam bentuk sketsa visual atau storyboard sederhana. Template bawaan Canva mempermudah pendidik untuk menggambarkan konsep awal konten pembelajaran, baik untuk penyampaian materi maupun aktivitas interaktif. Hal ini tidak hanya membantu memvisualisasikan ide tetapi juga mempermudah transisi ke tahap

⁹ Canva. *Canva for Education: Design Engaging Content for Students*, 2024.

¹⁰ Walter Dick, Lou Carey, & James O Carey, *The Systematic Design of Instruction*. Pearson, 2021, h. 161.

desain dengan hasil yang lebih terstruktur dan sesuai kebutuhan yang teridentifikasi pada tahap analisis.

Tahap ini berfokus pada identifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan tujuan instruksional. Analisis mencakup:

- a. Profil siswa: memahami tingkat keterampilan, kebutuhan, dan karakteristik siswa sebagai pengguna utama.
- b. Konteks pembelajaran: mengidentifikasi hambatan dalam pembelajaran PAI, seperti kesulitan memahami konsep abstrak.
- c. Tujuan pembelajaran: merumuskan tujuan spesifik yang akan dicapai melalui media yang dikembangkan.

Pada tahap ini, hasil analisis menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media yang interaktif dan menarik untuk meningkatkan motivasi belajar. Guru juga membutuhkan alat bantu yang sederhana namun efektif untuk mendukung pengajaran.

2. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap desain dalam model ADDIE, Canva dapat dimanfaatkan untuk merancang elemen visual dan struktur multimedia pembelajaran. Proses ini dimulai dengan pembuatan storyboard, yang merupakan representasi visual dari alur konten pembelajaran. Canva menyediakan berbagai template dan alat yang memudahkan pengguna untuk membuat storyboard dengan elemen-elemen seperti teks, gambar, diagram, dan ikon. Hal ini membantu pendidik atau desainer pembelajaran memvisualisasikan tata letak, urutan, dan interaktivitas materi yang akan dikembangkan.

Selain storyboard, Canva juga dapat digunakan untuk merancang elemen grafis yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran, seperti ilustrasi, infografik, dan diagram interaktif. Dengan fitur drag-and-drop, pengguna dapat dengan mudah menyesuaikan desain sesuai kebutuhan pembelajaran, termasuk menyesuaikan warna, font, dan tata letak agar sesuai dengan identitas visual program pembelajaran. Hasil dari tahap desain ini tidak hanya mempermudah transisi ke tahap pengembangan tetapi juga memastikan bahwa materi yang dihasilkan estetik, fungsional, dan relevan dengan karakteristik peserta didik.

Tahap desain melibatkan perencanaan struktur dan konten media pembelajaran. Langkah-langkahnya meliputi:

- a. Penyusunan storyboard: rencana visual dan narasi dibuat untuk menentukan alur media.
- b. Pemilihan elemen multimedia: elemen seperti gambar, teks, audio, dan animasi dipilih untuk menciptakan pengalaman belajar yang kaya.
- c. Penentuan slot: Canva dipilih sebagai platform utama karena kemudahan penggunaan dan aksesibilitasnya.

Menurut Kurnia & Sunaryati, desain yang estetik dan fungsional mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Canva menyediakan fitur-fitur seperti template, font, dan ikon yang membantu dalam menciptakan desain visual yang menarik dan relevan dengan materi PAI.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan dalam model ADDIE, Canva dapat digunakan untuk merealisasikan desain yang telah dirancang menjadi produk multimedia pembelajaran yang interaktif dan menarik. Proses ini dimulai dengan pembuatan konten digital, seperti video pembelajaran, poster, modul interaktif, atau infografik. Canva menawarkan berbagai alat dan fitur, seperti editor video, template presentasi, dan grafik interaktif, yang mempermudah pengguna menghasilkan media yang profesional tanpa memerlukan keahlian teknis desain yang mendalam.

Selain itu, Canva mendukung kolaborasi tim dalam proses pengembangan. Desainer dan pendidik dapat bekerja bersama dalam satu dokumen secara real-time, mempercepat revisi dan penyempurnaan produk. File hasil pengembangan juga dapat diekspor ke berbagai format, seperti PDF, MP4, atau PNG, yang kompatibel untuk penggunaan di berbagai platform pembelajaran, baik online maupun offline. Dengan kemampuan ini, Canva membantu memastikan bahwa produk multimedia pembelajaran yang dihasilkan tidak hanya sesuai dengan desain awal tetapi juga fungsional untuk diterapkan dalam tahap implementasi.

Pada tahap ini, konten multimedia dikembangkan sesuai dengan desain yang telah dirancang. Canva memungkinkan guru dan pengembang untuk menciptakan media berkualitas tanpa memerlukan keahlian teknis yang mendalam. Proses pengembangan meliputi:

- a. Pembuatan slide interaktif dengan Canva.
- b. Penambahan elemen visual, seperti ilustrasi ayat Al-Qur'an dan kisah nabi, untuk memperkuat pemahaman.
- c. Integrasi audio untuk memberikan dimensi tambahan, seperti pembacaan ayat Al-Qur'an.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi dalam model ADDIE, Canva memainkan peran penting dalam menyajikan produk multimedia pembelajaran kepada peserta didik. Produk yang telah dikembangkan, seperti presentasi interaktif, modul pembelajaran, video, atau infografik, diintegrasikan ke dalam kegiatan belajar mengajar. Canva mempermudah pendidik untuk berbagi konten melalui berbagai platform, seperti Google Classroom, Microsoft Teams, atau Learning Management Systems (LMS). Fitur berbagi link atau unduhan file dalam berbagai format (PDF, MP4, atau JPEG) memungkinkan materi pembelajaran disampaikan secara fleksibel, baik secara daring maupun luring.

Canva juga mendukung keterlibatan aktif peserta didik melalui desain interaktif. Sebagai contoh, pendidik dapat menggunakan Canva untuk membuat tugas berbasis proyek, seperti desain poster atau infografik, yang kemudian dapat diakses dan diselesaikan oleh siswa secara langsung melalui platform Canva. Hal ini tidak hanya meningkatkan partisipasi peserta didik tetapi juga memastikan bahwa materi pembelajaran yang disajikan relevan dan mudah diakses. Dengan pendekatan ini, Canva membantu memastikan implementasi produk multimedia pembelajaran berjalan efektif dan efisien sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Tahap implementasi melibatkan penggunaan media dalam situasi pembelajaran nyata. Media yang dikembangkan diuji coba pada siswa untuk mengevaluasi efektivitasnya. Hasilnya menunjukkan peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan kemudahan guru dalam menyampaikan materi.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi dilakukan untuk mengukur keberhasilan media pembelajaran. Proses evaluasi ini mencakup dua aspek utama: evaluasi formatif dan sumatif. Dalam evaluasi formatif, Canva dapat dimanfaatkan untuk membuat alat evaluasi seperti kuesioner, formulir umpan balik, atau survei visual yang menarik. Dengan fitur desain interaktifnya, Canva memungkinkan pendidik untuk menyusun instrumen evaluasi yang tidak hanya informatif tetapi juga *user-friendly*, sehingga peserta didik merasa nyaman memberikan tanggapan.

Untuk evaluasi sumatif, Canva dapat digunakan untuk merancang laporan hasil evaluasi dalam bentuk infografik atau presentasi visual. Data terkait keberhasilan media pembelajaran, seperti pencapaian tujuan belajar atau tingkat keterlibatan peserta didik, dapat disajikan secara estetis menggunakan grafik, diagram, atau tabel interaktif. Hasil evaluasi ini kemudian dianalisis untuk menentukan kekuatan dan kelemahan media pembelajaran, serta memberikan rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut. Dengan pendekatan ini, Canva membantu pendidik tidak hanya dalam menyusun alat evaluasi tetapi juga dalam menyampaikan hasil evaluasi secara efektif dan menarik kepada pemangku kepentingan.

Evaluasi formatif dilakukan selama proses pengembangan, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah implementasi. Data evaluasi menunjukkan bahwa media berbasis Canva berhasil meningkatkan pemahaman siswa dan memenuhi kebutuhan pembelajaran.

Penggunaan Aplikasi Canva dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran

Aplikasi Canva merupakan salah satu platform digital berbasis aplikasi desain online yang dapat digunakan dan dikembangkan oleh guru dalam proses pembuatan media pembelajaran PAI. Aplikasi Canva menyediakan berbagai fitur menarik, diantaranya tema, template, dan font yang dapat digunakan. Dengan fitur dan elemen yang beragam dapat dimanfaatkan untuk pembuatan slide presentasi yang menarik. Aplikasi Canva juga menawarkan berbagai macam desain grafis lainnya seperti; poster, brosur, grafik, spanduk, undangan, edit foto, hingga sampul Facebook.¹¹

Aplikasi Canva merupakan program desain online yang menyediakan beragam kebutuhan peralatan, seperti slide presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, buletin, dan lain sebagainya.¹² Adapun jenis-jenis

¹¹ Dian Aulia Inzani, dkk., "Webinar Pelatihan Media Pembelajaran di Masa Covid 19", *Journal Lepa-Lepa Open*, Vol. 1 No. 1 2021, h. 143-151. dalam <https://ojs.unm.ac.id/JLLO/article/view/16867/pdf>.

¹² S. Junaedi, "Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa", *Bangun Rekaprima*, Vol. 7 No. 2 2021, h. 80-89, DOI: <http://dx.doi.org/10.32497/bangunrekaprima.v7i2.3000>.

presentasi yang ada pada Canva antara lain presentasi kreatif, presentasi pendidikan, presentasi bisnis, periklanan, teknologi, dan lain-lain.

Berdasarkan penelitian Trianingsih bahwa penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan media pembelajaran berhasil meningkatkan minat belajar dan meningkatkan motivasi siswa melalui cara penyajian bahan ajar yang menarik.¹³ Pandangan ini senada dengan pendapat Fitria bahwa pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva memiliki banyak manfaat, diantaranya membuat berbagai jenis desain yang dilengkapi dengan berbagai fitur animasi, template, dan pagination. Selanjutnya, tersedia fitur *option drag and drop* untuk memudahkan membuat desain media pembelajaran, guru atau siswa dapat berkolaborasi dan bekerja dalam kelompok membuat media pembelajaran secara bersama-sama.¹⁴ Dengan demikian, aplikasi Canva dapat digunakan untuk membantu para guru ketika merancang media pembelajaran berbasis teknologi.

Pelangi mengungkapkan keunggulan penggunaan aplikasi Canva, yaitu: (1) menyediakan beragam template yang menarik; (2) meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam membuat media pembelajaran dan mengoperasikan berbagai fitur yang tersedia; (3) praktis dan dapat menghemat waktu perancangan media pembelajaran; (4) perancangan desain dapat dilakukan pada berbagai perangkat seperti: PC, laptop, tablet, telepon seluler dan perangkat lainnya.¹⁵ Yuniastuti menambahkan kelebihan platform Canva adalah kemudahan dalam menggunakannya. Setiap orang dapat membuat karyanya dengan mudah, guru dapat membuat media pembelajaran yang menarik dan kekinian sesuai kebutuhan dan minat peserta didik.¹⁶

Penggunaan aplikasi Canva dalam pengembangan multimedia pembelajaran PAI menunjukkan respons positif dalam tiga aspek utama: estetika, kemudahan penggunaan, dan efektivitas pembelajaran.

1. Estetika Tampilan Media Pembelajaran

Aplikasi Canva menawarkan berbagai template profesional, font kreatif, dan fitur desain intuitif yang memungkinkan pendidik untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik secara visual. Estetika yang baik dapat meningkatkan daya tarik materi pembelajaran, membantu siswa tetap fokus, dan memotivasi mereka untuk belajar lebih lanjut. Sebuah studi menunjukkan bahwa visual yang menarik secara signifikan meningkatkan pemahaman dan retensi informasi pada siswa.¹⁷ Hal ini juga sejalan

¹³ D.E. Triningsih, "Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek", *Cendekia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 15 No. 1 2021, h. 128-144. DOI: 10.30957/cendekia.v15i1.667.

¹⁴ Ayu Fitria, dkk., "Pemanfaatan Canva untuk Mendukung Media Pembelajaran Online Siswa Siswi SMK Mahardika Karangploso Malang di Masa Pandemi", *Mujtama': Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Vol. 1 No. 2 2021, h. 75-82, DOI: <https://doi.org/10.32528/mujtama.v1i2.5050>.

¹⁵ Garris Pelangi, "Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia jenjang SMA/MA", *Jurnal Sasindo UNPAM*, Vol. 8 No. 2 2020, h. 79-96. DOI: <https://doi.org/10.32493/sasindo.v8i2.79-96>

¹⁶ Yuniastuti, dkk., *Media Pembelajaran untuk Generasi Milenial*, Surabaya: Scorpio Media Pustaka, 2021, h. 76.

¹⁷ Munir, *Multimedia dalam Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta, 2020, h. 92.

dengan teori Mayer's Cognitive Theory of Multimedia Learning yang menekankan pentingnya elemen desain visual dalam pembelajaran.¹⁸

Visual yang menarik ini berperan penting dalam meningkatkan minat belajar, membantu peserta didik lebih fokus, dan memperkuat pemahaman terhadap materi yang disampaikan. Selain itu, hasil desain di Canva dapat diunduh dalam berbagai format atau langsung dibagikan melalui platform pembelajaran, menjadikan media pembelajaran lebih fleksibel dan mudah diakses di era digital. Dengan kemampuan ini, Canva mendukung pengembangan konten pembelajaran yang kreatif dan efektif, sesuai dengan kebutuhan pembelajaran modern.

2. Kemudahan Penggunaan Multimedia Pembelajaran

Canva dirancang untuk pengguna tanpa pengalaman desain grafis yang mendalam, menjadikannya alat yang inklusif bagi guru dengan latar belakang teknologi yang beragam. Antarmuka *drag-and-drop*, akses ke ribuan aset digital, dan kemampuan untuk menyesuaikan desain sesuai kebutuhan memungkinkan guru menciptakan materi dengan cepat dan efisien.

Dengan kemudahan penggunaan Canva, pendidik lebih terdorong untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses belajar mengajar, sehingga menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif, relevan, dan sesuai dengan kebutuhan era digital. Selain itu, kemudahan akses ke alat-alat digital ini juga membuka peluang kolaborasi antara pendidik dan peserta didik, mendorong inovasi dan keterlibatan yang lebih besar dalam pendidikan.

3. Efektivitas Pembelajaran

Penggunaan Canva dengan pendekatan ADDIE terbukti meningkatkan efektivitas pembelajaran. Tahapan ADDIE memastikan bahwa setiap aspek media pembelajaran dirancang berdasarkan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran yang jelas. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa lebih terlibat secara aktif dalam proses belajar, dengan peningkatan pemahaman materi sebesar 70% setelah menggunakan multimedia berbasis Canva. Ini konsisten dengan temuan Ariandini yang mengungkapkan bahwa multimedia berbasis digital meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar.¹⁹

Penelitian ini mendukung hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran kreatif dan kolaboratif untuk pembelajaran jarak jauh.²⁰ Begitu

¹⁸ Mayer, R.E, *Multimedia Learning*. Cambridge University Press, 2021, 93.

¹⁹ Nur Ariandini & Rizal Arizaldy Ramly, "Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Kependidikan Media*, Vol. 12 No. 2 2023, h.107, dalam <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/media/article/viewFile/11943/6192>

²⁰ Filianti & Putra, L.D. "Pemanfaatan Canva For Education Sebagai Media Pembelajaran Kreatif dan kolaboratif untuk Pembelajaran Jarak Jauh", *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol 7 No 1 2022, h. 125. DOI: 10.32832/educate.v7i1.6315

juga hasil penelitian Darwis, dkk, menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi canva efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.²¹

Namun, studi ini juga menyoroti pendekatan ADDIE sebagai keunggulan utama dalam menciptakan materi yang tidak hanya menarik tetapi juga efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Secara keseluruhan, respons positif terhadap estetika, kemudahan penggunaan, dan efektivitas pembelajaran menegaskan bahwa aplikasi Canva, dikombinasikan dengan model ADDIE, adalah alat yang kuat dalam pembelajaran berbasis multimedia. Pendekatan ini memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pendidikan berbasis teknologi.

Berdasarkan hasil angket, wawancara, dan observasi, penerapan media pembelajaran berbasis Canva yang dikembangkan dengan model ADDIE terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI. Hasil angket menunjukkan bahwa 92% siswa mengapresiasi estetika media pembelajaran yang menarik secara visual, sementara 88% merasa media ini mudah diakses dan digunakan. Tingkat interaktivitas yang tinggi juga dirasakan oleh 85% siswa, yang menyatakan bahwa media memungkinkan mereka lebih aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, efektivitas media terlihat dari peningkatan rata-rata nilai siswa dari 76 (pra-intervensi) menjadi 85 (pasca-intervensi), menunjukkan peningkatan sebesar 12% (Data Hasil).

Wawancara dengan guru dan siswa mendukung temuan ini. Aditya, guru SMP Daarul Qur'an menyebutkan bahwa Canva mempermudah proses desain materi, memungkinkan mereka menciptakan pembelajaran yang sesuai kebutuhan kelas dalam waktu yang lebih efisien. Dari sisi siswa, media berbasis Canva dinilai menarik secara visual dan membantu pemahaman konsep melalui fitur-fitur interaktif seperti video, kuis dan ilustrasi.²² Begitu juga hasil wawancara dengan Naufal Sadra, siswa SMP Daarul Qur'an menyatakan media berbasis Canva dapat membuat siswa fokus memperhatikan materi pembelajaran yang disampaikan guru, terlebih bila gurunya mahir dalam membuat media pembelajaran, suasana kelas jadi lebih aktif dan interaktif.²³

Observasi selama empat sesi pembelajaran menunjukkan bahwa keterlibatan siswa meningkat dari 60% dengan metode tradisional menjadi 82% dengan menggunakan media berbasis Canva. Selain itu, guru melaporkan efisiensi waktu pengajaran yang lebih baik, memberikan lebih banyak kesempatan untuk diskusi dan latihan soal. Materi yang disampaikan juga dianggap lebih kontekstual dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Secara keseluruhan, penerapan media pembelajaran berbasis Canva tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PAI tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan kontekstual. Hasil ini menegaskan

²¹ Darwis, dkk, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*. Vol 12 No 1. 2024. h. 90. DOI: <https://doi.org/10.26740/jupe.v12n1.p85-91>

²² Wawancara Aditya, Guru IPA SMP Daarul Qur'an pada 19 November 2024

²³ Wawancara Naufal Sadra, Siswa SMP Daarul Qur'an pada 19 November 2024

pentingnya integrasi teknologi dan desain pedagogis yang terstruktur dalam mendukung inovasi pembelajaran.

Dengan penerapan ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran menggunakan Canva terbukti mendukung inovasi pembelajaran PAI yang efektif, interaktif, dan kontekstual.

1. Mendukung Inovasi Pembelajaran PAI yang Efektif

Penerapan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dalam pengembangan media menggunakan Canva terbukti efektif dalam mendukung pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Dalam tahap analisis, kebutuhan siswa diidentifikasi secara mendalam, yang memungkinkan materi pembelajaran disesuaikan dengan tingkat pemahaman dan konteks mereka. Desain materi pembelajaran berbasis multimedia melalui Canva memungkinkan penggunaan elemen visual yang menarik dan profesional, yang meningkatkan perhatian siswa dan mempermudah pemahaman konsep-konsep PAI. Canva menyediakan berbagai template, ikon, dan font yang mendukung pembuatan materi yang jelas dan mudah dipahami. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi siswa.

2. Media Interaktif

Media pembelajaran berbasis Canva memungkinkan penerapan elemen interaktif yang mengundang partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Melalui pengembangan dan implementasi, guru dapat menambahkan elemen-elemen interaktif, seperti kuis, video, dan animasi, yang tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik tetapi juga memungkinkan siswa untuk terlibat langsung dengan materi yang diajarkan. Interaktivitas ini mendorong siswa untuk berpikir kritis dan mengaplikasikan pengetahuan mereka secara langsung. Sebuah studi oleh Sujarwo et al menunjukkan bahwa alat desain digital yang mudah digunakan, seperti Canva, dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih dinamis dan responsif.

3. Pembelajaran Kontekstual

Pembelajaran yang kontekstual memastikan bahwa materi yang diajarkan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Penggunaan Canva dalam pembuatan media pembelajaran memungkinkan konten untuk disesuaikan dengan konteks sosial dan budaya siswa. Dalam tahap evaluasi, guru dapat melakukan revisi untuk memastikan bahwa materi tersebut sesuai dengan nilai-nilai lokal dan agama yang berlaku, serta mudah dipahami oleh siswa dari berbagai latar belakang. Dengan media yang kontekstual, siswa dapat melihat hubungan langsung antara teori dan praktik dalam kehidupan sehari-hari mereka, yang memperkuat pemahaman mereka tentang PAI. Sesuai hasil penelitian Al-Fauzi et al menunjukkan bahwa desain media pembelajaran yang kontekstual dapat meningkatkan relevansi dan aplikasi praktis dari materi yang diajarkan.

Efektivitas Multimedia Pembelajaran PAI Berbasis Canva

Efektivitas multimedia pembelajaran berbasis Canva dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) dapat diukur melalui peningkatan motivasi, pemahaman konsep, dan hasil belajar siswa. Dengan menerapkan model ADDIE, pengembangan media pembelajaran menjadi lebih terstruktur dan berfokus pada kebutuhan siswa serta tujuan pembelajaran.

1. Peningkatan Keterlibatan dan Motivasi Belajar

Media pembelajaran berbasis Canva yang dikembangkan melalui model ADDIE memanfaatkan elemen visual dan interaktif, seperti gambar, video, dan animasi, yang dapat menarik perhatian siswa. Studi oleh Mayer menunjukkan bahwa multimedia interaktif meningkatkan motivasi belajar melalui penyajian informasi secara multi-sensori. Penggunaan Canva mendukung elemen ini dengan menyediakan fitur-fitur visual yang estetik dan mudah disesuaikan.

Tabel 1. Hasil Survei Peningkatan Keterlibatan dan Motivasi Belajar

No	Pernyataan	Sangat Setuju (%)	Setuju (%)	Tidak Setuju (%)	Sangat Tidak Setuju (%)
1	Media berbasis Canva membuat saya lebih tertarik untuk belajar PAI.	12	15	3	0
2	Desain visual yang menarik meningkatkan fokus saya saat belajar.	20	5	4	1
3	Penggunaan media ini membuat pelajaran lebih interaktif.	25	4	1	0

Secara keseluruhan, 81% responden memberikan tanggapan positif (sangat setuju dan setuju) terhadap penggunaan media berbasis Canva dalam meningkatkan minat belajar, fokus, dan interaktivitas pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media ini signifikan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Pemahaman Konsep yang Lebih Baik

Penekanan pada visualisasi konsep abstrak, seperti ayat-ayat Al-Qur'an atau kisah nabi, membuat siswa lebih mudah memahami materi. Dalam tahap development pada model ADDIE, konten dirancang untuk mengakomodasi kebutuhan pembelajaran visual dan auditori siswa. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa integrasi multimedia dalam pembelajaran meningkatkan retensi informasi siswa hingga 60% dibandingkan metode konvensional.

Tabel 2. Hasil Survei Pemahaman Konsep yang Lebih Baik

No	Pernyataan	Sangat Setuju (%)	Setuju (%)	Tidak Setuju (%)	Sangat Tidak Setuju (%)
1	Media berbasis Canva membantu saya memahami konsep dengan lebih jelas.	15	10	3	2

2	Infografik dalam media ini memudahkan saya memahami materi PAI.	20	7	2	1
3	Penjelasan melalui video di Canva meningkatkan pemahaman saya.	20	5	4	1

Mayoritas responden memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media berbasis Canva. Infografik dalam media mendapatkan respons paling tinggi dengan 27% "Sangat Setuju" dan "Setuju", diikuti oleh video dengan total 25% tanggapan positif. Sementara itu, respon negatif terhadap semua media berkisar antara 3% hingga 5%, menunjukkan bahwa media berbasis Canva secara keseluruhan dinilai efektif dalam membantu pemahaman konsep.

3. Fleksibilitas dan Efisiensi

Aplikasi Canva memungkinkan pengembangan media pembelajaran secara fleksibel, tanpa memerlukan keahlian teknis tinggi. Tahapan implementation dalam model ADDIE memastikan bahwa media dapat digunakan dalam berbagai perangkat, baik dalam kelas fisik maupun pembelajaran daring. Menurut Saragi dan Tegeh, fleksibilitas ini menjadikan Canva alat yang relevan untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi.

Tabel 3. Hasil Survei Fleksibilitas dan Efisiensi

No	Pernyataan	Sangat Setuju (%)	Setuju (%)	Tidak Setuju (%)	Sangat Tidak Setuju (%)
1	Media berbasis Canva mudah diakses kapan saja dan di mana saja.	25	4	1	0
2	Saya dapat belajar dengan lebih efisien menggunakan media ini.	20	5	4	1
3	Media ini mendukung berbagai perangkat pembelajaran (laptop/HP).	22	5	2	1

Berdasarkan data tersebut, media berbasis Canva dianggap fleksibel dan efisien oleh mayoritas responden. Pernyataan tentang kemudahan akses mendapatkan tanggapan positif tertinggi dengan 29% responden "Sangat Setuju" dan "Setuju". Dukungan untuk berbagai perangkat pembelajaran juga mendapat tanggapan positif sebanyak 27%. Meskipun demikian, respon negatif terhadap efisiensi belajar dan dukungan perangkat menunjukkan adanya ruang untuk perbaikan, dengan masing-masing total respon negatif sebesar 5%.

4. Peningkatan Hasil Belajar

Hasil uji coba media pembelajaran berbasis Canva menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa setelah penggunaan media ini. Penelitian menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan multimedia berbasis Canva mencapai hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan

metode konvensional. Ini menegaskan bahwa pendekatan ADDIE memberikan fondasi yang kuat untuk pengembangan media pembelajaran yang efektif.

Tabel 4. Hasil Survei Peningkatan Hasil Belajar

No	Pernyataan	Sangat Setuju (%)	Setuju (%)	Tidak Setuju (%)	Sangat Tidak Setuju (%)
1	Setelah menggunakan media ini, nilai saya dalam pelajaran PAI meningkat.	12	8	7	3
2	Media berbasis Canva membantu saya menyelesaikan tugas lebih baik.	13	11	4	2
3	Saya merasa lebih percaya diri dengan hasil belajar saya setelah menggunakan media ini.	11	10	5	4

Berdasarkan data tersebut, media berbasis Canva memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar, meskipun terdapat perbedaan dalam tingkat efektivitasnya. Pernyataan kedua (membantu menyelesaikan tugas) mendapat tanggapan positif tertinggi dengan total 24%. Namun, pernyataan pertama (peningkatan nilai) dan ketiga (percaya diri dengan hasil belajar) mendapat respon positif masing-masing 20% dan 21%, dengan persentase respon negatif masing-masing sebesar 10% dan 9%. Hal ini menunjukkan bahwa media Canva bermanfaat, tetapi masih ada ruang untuk meningkatkan efektivitasnya, terutama dalam mendukung peningkatan nilai akademik secara signifikan.

KESIMPULAN

Penerapan model ADDIE dalam pengembangan multimedia pembelajaran PAI berbasis aplikasi Canva terbukti memberikan kontribusi signifikan terhadap kualitas proses pembelajaran. Melalui lima tahapan ADDIE -*analysis, design, development, implementation, dan evaluation*- media pembelajaran yang dihasilkan mampu memenuhi kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran. Aplikasi Canva menyediakan platform yang fleksibel, mudah digunakan, dan dapat diakses secara luas, sehingga memungkinkan guru untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan efektif.

Sistematika model ADDIE dalam pengembangan multimedia pembelajaran dapat mengukur identifikasi kebutuhan pembelajaran secara mendalam pada tahap *analysis*, yang diikuti dengan perancangan konten visual pada tahap *design* yang relevan dengan konteks pendidikan agama. Tahap *development* memastikan integrasi elemen multimedia yang mendukung proses pembelajaran berbasis nilai dan penanaman karakter. *Implementasi* di kelas menunjukkan bahwa media ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memotivasi pembelajaran, dan mendukung pemahaman konsep abstrak dalam PAI. Proses *evaluation* memberikan umpan balik yang bermanfaat untuk perbaikan berkelanjutan.

Penelitian ini konsisten dengan temuan sebelumnya yang menekankan efektivitas model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, sebagaimana hasil survei yang dilakukan mengungkapkan; 1. Peningkatan Keterlibatan dan Motivasi Belajar, 2. Pemahaman Konsep yang Lebih Baik, 3. Fleksibilitas dan Efisiensi, dan 4. Peningkatan Hasil Belajar. Oleh karena itu, penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran berbasis Canva tidak hanya mendukung inovasi dalam proses pembelajaran PAI, tetapi juga memberikan dampak signifikan terhadap efektivitas dan kualitas pembelajaran berbasis teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariandini, Nur & Rizal Arizaldy Ramly. (2023). "Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Kependidikan Media* 12(2): 107, dalam <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/media/article/viewFile/11943/6192>
- Branch, R. M. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer Science & Business Media, 2009.
- Canva. *Canva for Education: Design Engaging Content for Students*, 2024.
- Darwis, dkk. (2024). "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)* 12(1): 90. DOI: <https://doi.org/10.26740/jupe.v12n1.p85-91>
- Dick, Walter, Lou Carey, & James O Carey, *The Systematic Design of Instruction*. Pearson, 2021.
- Filianti, & Putra, L.D. (2022). "Pemanfaatan Canva For Education Sebagai Media Pembelajaran Kreatif dan kolaboratif untuk Pembelajaran Jarak Jauh". *Jurnal Teknologi Pendidikan* 7(1): 125. DOI: 10.32832/educate.v7i1.6315
- Fitria, Ayu, dkk. (2021). "Pemanfaatan Canva untuk Mendukung Media Pembelajaran Online Siswa Siswi SMK Mahardika Karangploso Malang di Masa Pandemi", *Mujtama': Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1(2): 75-82, DOI: <https://doi.org/10.32528/mujtama.v1i2.5050>.
- Hayati, Najmi, Febri Harianto. (2017). "Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Minat Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota", *Al-Hikmah: Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan* 14(2): 160-180. DOI: [https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2017.vol14\(2\).1027](https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2017.vol14(2).1027)
- Inzani, Dian Aulia, dkk. (2021). "Webinar Pelatihan Media Pembelajaran di Masa Covid 19", *Journal Lepa-Lepa Open* 1(1): 143-151, dalam <https://ojs.unm.ac.id/JLLO/article/view/16867/pdf>.
- Junaedi, S. (2021). "Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa", *Bangun Rekaprima* 7(2): 80-89, DOI: <http://dx.doi.org/10.32497/bangunrekaprima.v7i2.3000>.
- Komalasari, Kokom, dkk. (2022). "Penggunaan Video Animasi Kartun Islami untuk Meningkatkan Pengetahuan Keislaman Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu* 6(3): 3962-3971, DOI: 10.31004/basicedu.v6i3.2734.

- Kurnia, Ira Restu, & M. Sunaryati. (2023). "Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 9(3): 1357. DOI: 10.31949/educatio.v9i3.5579
- Latip, Abdul. (2022). "Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Literasi Sains", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains*, Vol 2 No 2 2022 h. 108. DOI:<https://doi.org/10.33369/diksains.2.2.102-108>
- Munir, *Multimedia dalam Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta, 2020.
- Pelangi, Garris. (2020). "Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia jenjang SMA/MA", *Jurnal Sasindo UNPAM* 8(2): 79-96. DOI: <https://doi.org/10.32493/sasindo.v8i2.79-96>
- Praditya, Alvathera Bima, dkk. (2022). "Pemanfaatan Media Audio Visual Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Siswa", *Instructional Development Journal (IDJ)* 5(1): 25-32, DOI : 10.24014/idj.v5i1.13746,
- R.E., Mayer, *Multimedia Learning*. Cambridge University Press, 2021.
- Sanjaya, Wina, *Media Komunikasi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana, 2010.
- Syahid, Ibrahim Maulana, dkk. (2024). "Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran", *Journal of International Multidisciplinary Research* 2(5): 258-268. DOI: <https://doi.org/10.62504/jimr469>
- Triningsih, D.E. (2021). "Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek". *Cendekia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 15(1): 128-144. DOI: 10.30957/cendekia.v15i1.667.
- Yuniastuti, dkk., *Media Pembelajaran untuk Generasi Milenial*, Surabaya: Scorpindo Media Pustaka, 2021.
- Wawancara Aditya, Guru IPA SMP Daarul Qur'an pada 19 November 2024.
- Wawancara Naufal Sadra, Siswa SMP Daarul Qur'an pada 19 November 2024.