

**PERAN GURU PAI DAN BUDI PEKERTI DALAM MENINGKATKAN  
KEAKTIFAN SISWA MELALUI PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA DI SMP  
IT TAQIYYA ROSYIDA KARTASURA TAHUN AJARAN 2025/2026**

Diah Novita Fardani<sup>1</sup>, Putri Dwi Watantri<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> PAI FT UIN Raden Mas Said Surakarta

[diah.nf@staff.uinsaid.ac.id](mailto:diah.nf@staff.uinsaid.ac.id), [putridwiwatantriii@gmail.com](mailto:putridwiwatantriii@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This study was motivated by the growing demand for technology-based learning in the digital era, requiring teachers to integrate technology, pedagogy, and content knowledge (TPACK) into the learning process. SMP IT Taqiyya Rosyida Kartasura implements Canva-based learning in Islamic Religious Education and Character Education classes to enhance student activeness. This study aimed to describe the role of teachers in improving student activeness through Canva-based learning and to identify its supporting and inhibiting factors. This research employed a qualitative descriptive approach. Data were collected through observation, interviews, and documentation, and analyzed using data reduction, data display, and conclusion drawing techniques. The findings showed that teachers acted as guides, facilitators, motivators, innovators, and role models in implementing Canva-based learning. Student activeness increased in asking and answering questions, participating in discussions, and completing assignments. Supporting factors included student enthusiasm, teacher creativity, and adequate facilities, while inhibiting factors involved limited devices, internet connectivity issues, and differences in students' technological abilities.*

**Keywords:** *Canva-Based Learning, Student Activeness, Teacher Roles.*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh tuntutan pembelajaran berbasis teknologi pada era digital yang mengharuskan guru mengintegrasikan teknologi, pedagogi, dan materi pembelajaran (TPACK) dalam proses belajar mengajar. SMP IT Taqiyya Rosyida Kartasura menerapkan pembelajaran berbasis Canva pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk meningkatkan keaktifan siswa. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan peran guru dalam meningkatkan keaktifan siswa melalui pembelajaran berbasis Canva serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambatnya. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru berperan sebagai pembimbing, fasilitator, motivator, inovator, dan uswah (teladan) dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis Canva. Keaktifan siswa meningkat pada aspek bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan mengerjakan tugas. Faktor pendukung meliputi antusiasme siswa, kreativitas guru, dan ketersediaan sarana pembelajaran, sedangkan faktor penghambat meliputi keterbatasan perangkat, jaringan internet, dan perbedaan kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi.

**Kata Kunci:** Keaktifan Siswa, Pembelajaran Berbasis Canva, Peran Guru.

## **A. Pendahuluan**

Perkembangan teknologi digital pada era Revolusi Industri 4.0 telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan. Proses pembelajaran yang sebelumnya berpusat pada guru (*teacher centered learning*) kini bergeser menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered learning*) dengan memanfaatkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif. Perubahan tersebut menuntut guru untuk mampu mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran agar tercipta pembelajaran yang kreatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21 (Arsyad, 2021). Selain itu, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu upaya untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21 yang meliputi kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi.

Kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi, strategi pembelajaran, dan materi ajar dikenal dengan konsep *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK). Menurut Mishra dan

Koehler (2006), TPACK merupakan kemampuan guru dalam memadukan aspek teknologi, pedagogi, dan konten pembelajaran secara terpadu sehingga pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan bermakna. Konsep ini sangat relevan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 karena guru tidak hanya dituntut menguasai materi pembelajaran, tetapi juga mampu memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.

Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti, tantangan pembelajaran tidak hanya berkaitan dengan penyampaian materi, tetapi juga pembentukan karakter, akhlak, dan spiritual peserta didik (Suwahyu, 2024). PAI memiliki peran penting dalam menanamkan nilai-nilai keislaman agar dapat dipahami dan diamalkan dalam kehidupan sehari-hari (Rizki Pebrina & Annisa, 2023). Hal ini sejalan dengan firman Allah Swt. dalam QS. Al-Mujadilah ayat 11 yang menjelaskan bahwa Allah akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman dan berilmu. Oleh karena itu, pembelajaran PAI dan Budi Pekerti perlu dirancang secara menarik dan

bermakna agar peserta didik tidak hanya memahami materi, tetapi juga aktif dalam proses pembelajaran sebagai bagian dari penguatan nilai-nilai keislaman.

Keaktifan peserta didik merupakan salah satu indikator keberhasilan pembelajaran. Keaktifan ditunjukkan melalui keterlibatan peserta didik secara fisik maupun mental dalam kegiatan belajar, seperti bertanya, berdiskusi, mengemukakan pendapat, serta bekerja sama dalam kelompok. Menurut Sudjana (2016) keaktifan peserta didik menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya berlangsung satu arah, melainkan melibatkan interaksi yang memungkinkan peserta didik membangun pemahamannya sendiri. Oleh sebab itu, pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik perlu didukung oleh media dan strategi yang mampu meningkatkan partisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Seiring dengan perkembangan teknologi pendidikan, penggunaan media digital menjadi salah satu inovasi yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Media digital mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan

kontekstual melalui perpaduan unsur visual, teks, audio, maupun animasi (Munir, 2017). Salah satu platform yang banyak digunakan dalam dunia pendidikan adalah Canva. Canva merupakan aplikasi desain daring yang memungkinkan guru membuat berbagai media pembelajaran seperti presentasi, poster, infografis, video pembelajaran, dan berbagai bentuk visual lainnya secara mudah dan menarik (Wilda Aulia Sabrina, 2025). Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran sejalan dengan konsep TPACK karena membantu guru mengintegrasikan teknologi dengan metode pembelajaran dan materi ajar secara kreatif. Selain itu, Canva mampu menyajikan materi pembelajaran secara visual sehingga lebih mudah dipahami dan menarik perhatian peserta didik (Abdulloh Siroojul Ilmi, 2022).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam mampu meningkatkan keterlibatan dan keaktifan peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Anggraeni (2025) menemukan bahwa pemanfaatan Canva dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti dapat meningkatkan

keaktifan siswa melalui kegiatan diskusi, tanya jawab, dan kerja kelompok sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik serta mendorong kreativitas dan kemandirian belajar. Selanjutnya, penelitian Kartika (2024) menunjukkan bahwa pengembangan e-modul berbasis Canva mampu meningkatkan antusiasme dan keaktifan peserta didik serta membantu penyajian materi pembelajaran secara lebih interaktif. Sementara itu, penelitian Hikmah (2023) mengungkapkan bahwa implementasi media interaktif berbasis Canva dapat meningkatkan minat dan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, meskipun masih ditemukan kendala berupa keterbatasan jaringan internet dan kemampuan guru dalam mengoperasikan media digital.

Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut lebih banyak berfokus pada pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran dan dampaknya terhadap keaktifan maupun hasil belajar siswa. Kajian yang secara khusus menyoroti peran guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam meningkatkan keaktifan peserta didik melalui

pembelajaran berbasis Canva masih relatif terbatas. Padahal, keberhasilan penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh media yang digunakan, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam merancang, mengelola, memfasilitasi, dan mengevaluasi proses pembelajaran.

SMP IT Taqiyya Rosyida Kartasura merupakan salah satu sekolah Islam terpadu yang telah menerapkan pembelajaran berbasis teknologi sebagai upaya menyesuaikan proses pendidikan dengan kebutuhan peserta didik abad ke-21. Sekolah ini mengintegrasikan pembelajaran akademik dengan pembentukan karakter Islami melalui berbagai kegiatan pembiasaan religius. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru PAI pada tanggal 20 Oktober 2025, pembelajaran berbasis Canva telah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran PAI dan Budi Pekerti melalui penyajian materi visual, pembuatan infografis Islami, presentasi kelompok, serta diskusi berbasis media digital. Penggunaan Canva dinilai mampu meningkatkan antusiasme peserta didik dan mendorong keterlibatan mereka

dalam proses pembelajaran. Selain itu, sekolah juga menyediakan sarana pendukung berupa Chromebook yang digunakan secara bergantian sesuai kebutuhan pembelajaran, sementara penggunaan telepon genggam tetap dibatasi sebagai bentuk pengawasan terhadap pemanfaatan teknologi di lingkungan sekolah.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan pada peran guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam meningkatkan keaktifan peserta didik melalui pembelajaran berbasis Canva di SMP IT Taqiyya Rosyida Kartasura Tahun Ajaran 2025/2026. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peran guru dalam meningkatkan keaktifan peserta didik melalui pembelajaran berbasis Canva serta menganalisis faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam penerapannya. Penelitian ini memiliki kebaruan (*novelty*) pada fokus kajian mengenai peran guru PAI dan Budi Pekerti sebagai fasilitator, motivator, pembimbing, dan pengelola pembelajaran dalam meningkatkan keaktifan peserta didik melalui pembelajaran berbasis Canva. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap

pengembangan pembelajaran PAI dan Budi Pekerti yang inovatif serta menjadi referensi bagi guru dalam mengoptimalkan pemanfaatan teknologi digital untuk meningkatkan keaktifan peserta didik.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif untuk mendeskripsikan peran guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti dalam meningkatkan keaktifan siswa melalui pembelajaran berbasis Canva di SMP IT Taqiyya Rosyida Kartasura. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada pemahaman fenomena pembelajaran secara mendalam berdasarkan kondisi nyata yang terjadi di lapangan serta mengungkap makna dari pengalaman yang dialami subjek penelitian (Creswell, John W., 2023). Penelitian dilaksanakan pada tahun ajaran 2025/2026 dengan subjek penelitian guru PAI dan Budi Pekerti, sedangkan informan penelitian terdiri atas siswa kelas VIII dan wali kelas VIII SMP IT Taqiyya Rosyida Kartasura.

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara semi-

terstruktur, dan dokumentasi (Sugiyono, 2023). Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran PAI dan Budi Pekerti berbasis Canva serta keaktifan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi secara mendalam dari guru PAI dan Budi Pekerti, siswa kelas VIII, dan wali kelas mengenai pelaksanaan pembelajaran berbasis Canva. Adapun dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa perangkat pembelajaran, foto kegiatan, serta dokumen lain yang relevan dengan penelitian.

Keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik untuk memastikan kredibilitas data yang diperoleh. Analisis data dilakukan menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi kondensasi data (*data condensation*), penyajian data (*data display*), serta penarikan kesimpulan dan verifikasi (*conclusion drawing/verification*) (Miles, Matthew B., A. Michael Huberman, 2014). Melalui tahapan tersebut, diperoleh gambaran yang komprehensif mengenai peran guru PAI dan Budi

Pekerti dalam meningkatkan keaktifan siswa melalui pembelajaran berbasis Canva beserta faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaannya.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

#### **Peran Guru PAI Dan Budi Pekerti Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Canva**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru Pendidikan Agama Islam di SMP IT Taqiyya Rasyida berperan sebagai perencana, fasilitator, motivator, pembimbing, dan evaluator dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis Canva. Pemanfaatan Canva digunakan sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Pada tahap perencanaan, guru menyusun perangkat pembelajaran yang meliputi capaian pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran (TP), modul ajar, serta media pembelajaran berbasis Canva yang disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Guru memilih template, gambar, video, dan fitur-fitur Canva yang relevan

agar materi dapat disajikan secara lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa memahami materi melalui presentasi dan media visual yang dibuat menggunakan Canva. Penggunaan Canva membuat siswa lebih fokus dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung. Guru juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi, bertanya, dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Selain sebagai fasilitator, guru berperan sebagai motivator dengan memberikan dorongan kepada siswa agar lebih aktif mengikuti pembelajaran. Guru memanfaatkan desain yang menarik, gambar, serta video pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa. Melalui media Canva, suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Guru juga berperan sebagai pembimbing selama proses

pembelajaran berlangsung. Ketika siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi maupun menggunakan media pembelajaran, guru memberikan arahan dan bantuan yang diperlukan. Bimbingan tersebut membantu siswa mengikuti pembelajaran dengan lebih baik dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Pada tahap evaluasi, guru melakukan penilaian terhadap pemahaman siswa melalui tugas, tanya jawab, dan evaluasi hasil belajar. Guru juga melakukan refleksi terhadap penggunaan Canva sebagai media pembelajaran untuk mengetahui efektivitasnya dalam mendukung proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

### **Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat beberapa faktor pendukung dalam penerapan pembelajaran berbasis Canva. Faktor pendukung tersebut meliputi tersedianya sarana dan prasarana yang memadai, kemampuan guru dalam

menggunakan teknologi, serta tingginya minat siswa terhadap media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Selain itu, Canva menyediakan berbagai fitur yang memudahkan guru dalam membuat materi pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Adapun faktor penghambat yang ditemukan meliputi keterbatasan jaringan internet, keterbatasan perangkat yang dimiliki sebagian siswa, serta perbedaan kemampuan teknologi antara satu siswa dengan siswa lainnya. Selain itu, proses pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva membutuhkan waktu dan kreativitas yang cukup sehingga menjadi tantangan tersendiri bagi guru.

## **Pembahasan**

### **Peran Guru dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Canva**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru PAI dan Budi Pekerti di SMP IT Taqiyya Rosyida Kartasura menjalankan peran sebagai pembimbing, fasilitator, motivator, inovator, dan

uswah (teladan) dalam meningkatkan keaktifan siswa melalui pembelajaran berbasis Canva. Peran-peran tersebut dilaksanakan secara terpadu dalam proses pembelajaran sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Temuan ini sejalan dengan pendapat Mulyasa (2023) yang menyatakan bahwa guru memiliki peran penting dalam menciptakan kondisi pembelajaran yang mendukung perkembangan dan partisipasi peserta didik.

Peran guru sebagai pembimbing terlihat melalui kegiatan memberikan arahan, pendampingan, dan bantuan kepada siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Guru membantu siswa memahami materi, menyelesaikan tugas, serta memberikan kesempatan untuk bertanya dan berdiskusi. Kegiatan tersebut membantu siswa lebih percaya diri dalam mengikuti pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Temuan ini sejalan dengan pendapat Dwi & Yanti (2023) yang menyatakan bahwa guru sebagai

pembimbing berperan membantu peserta didik mengembangkan kemampuan dan mencapai tujuan pembelajaran.

Sebagai fasilitator dan inovator, guru memanfaatkan Canva sebagai media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara lebih menarik melalui kombinasi teks, gambar, video, dan desain visual. Penggunaan Canva membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah serta meningkatkan perhatian dan fokus selama pembelajaran berlangsung. Temuan ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2019) yang menyatakan bahwa media visual dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Selain itu, penggunaan Canva juga menunjukkan adanya inovasi guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman (Rusman, 2022).

Peran guru sebagai motivator terlihat dari upaya guru menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta memberikan dorongan kepada siswa untuk aktif

bertanya, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat. Penyajian materi yang menarik melalui Canva mampu meningkatkan minat belajar siswa sehingga mereka lebih antusias mengikuti kegiatan pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan pendapat Sudjana (2016) yang menyatakan bahwa motivasi yang diberikan guru dapat meningkatkan keaktifan dan keberhasilan belajar peserta didik.

Peran guru sebagai uswah (teladan) ditunjukkan melalui pemberian contoh sikap disiplin, tanggung jawab, dan penggunaan teknologi secara bijak dalam pembelajaran. Keteladanan yang diberikan guru membantu membentuk karakter siswa sekaligus menciptakan suasana belajar yang kondusif. Berdasarkan hasil penelitian, seluruh peran tersebut berkontribusi terhadap peningkatan keaktifan siswa yang terlihat dari keberanian bertanya, partisipasi dalam diskusi, penyelesaian tugas, fokus belajar, dan kreativitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Temuan ini sejalan dengan penelitian Mukhtar (2003) yang

menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital dapat meningkatkan partisipasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

### **Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan keaktifan siswa melalui pembelajaran berbasis Canva didukung oleh ketersediaan sarana pembelajaran digital, antusiasme siswa terhadap pembelajaran digital, serta dukungan guru dan lingkungan sekolah. Ketersediaan fasilitas seperti Smart TV, Chromebook, proyektor, dan jaringan internet membantu guru menyajikan materi secara lebih menarik dan interaktif sehingga siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, respon positif siswa terhadap penggunaan Canva menunjukkan bahwa media digital mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan Yudiarta & Latif, Baharudin (2025). yang menyatakan bahwa penggunaan Canva sebagai media pembelajaran dapat

meningkatkan motivasi dan ketertarikan peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar.

Adapun faktor penghambat yang ditemukan meliputi keterbatasan waktu pembelajaran, gangguan jaringan internet yang tidak stabil, kendala teknis pada perangkat pembelajaran, serta keterbatasan manajemen dan jadwal penggunaan perangkat digital. Berbagai kendala tersebut menyebabkan pelaksanaan pembelajaran berbasis Canva belum dapat berjalan secara optimal karena penggunaan media digital sangat bergantung pada kesiapan sarana, perangkat, dan akses internet yang memadai. Meskipun demikian, guru tetap berupaya mengatasi hambatan tersebut dengan melakukan penyesuaian strategi pembelajaran serta memberikan pendampingan kepada siswa selama proses belajar berlangsung. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Simanjuntak dkk, 2023:203). yang menyatakan bahwa keterbatasan infrastruktur teknologi dan akses internet merupakan salah satu kendala utama dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis digital.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, guru PAI dan Budi Pekerti di SMP IT Taqiyya Rosyida Kartasura telah menjalankan perannya dalam meningkatkan keaktifan siswa melalui pembelajaran berbasis Canva. Peran guru sebagai pembimbing, fasilitator, motivator, inovator, dan uswah (teladan) diwujudkan melalui kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan Canva sebagai media pembelajaran interaktif. Implementasi pembelajaran berbasis Canva mampu mendorong keaktifan siswa dalam bertanya, berdiskusi, menyelesaikan tugas, meningkatkan fokus belajar, serta mengembangkan kreativitas selama proses pembelajaran berlangsung.

Keberhasilan pembelajaran berbasis Canva didukung oleh ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai, kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran, serta respon positif siswa terhadap penggunaan media Canva. Adapun faktor penghambat yang ditemukan meliputi kendala teknis berupa jaringan internet yang kurang stabil, keterbatasan waktu pembelajaran, dan masih adanya beberapa siswa yang kurang fokus selama kegiatan belajar mengajar.

Meskipun demikian, pembelajaran berbasis Canva terbukti dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan mendorong peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdulloh Siroojul Ilmi, D. (2022). *Pendidikan Agama Islam Dan Media Pembelajaran Berbasis Digital*. Litera Inti Aksara.
- Arsyad, M. (2021). *Teori Belajar Dan Peran Guru Pada Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0*. Lambung Mangkurat University Press.
- Creswell, John W., And J. D. C. (2023). *Research Design: Qualitative, Quantitative, And Mixed Methods Approaches*. 6th Ed. Washington Dc: Sage Publications.
- Dwi, R. F., & Yanti, N. (2023). *El-Darisa : Jurnal Pendidikan Islam*. 01.
- Miles, Matthew B., A. Michael Huberman, And J. S. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. 3rd Ed. California: Sage Publications.
- Mukhtar. (2003). *Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Cv Misaka Galia.
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Cv Alfabeta.
- Rizki Pebrina, & Annisa, R. (2023). *Pengembangan Media Poster*

*Menggunakan Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Pai Dan Budi Pekerti. 12(1), 66.*

Siti, N., Ula, S., & Jamilah, M. (2023). *Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V Dengan Menggunakan Model Tgt. 4(3), 4–7.*

Smpn, D. I., & Cilacap, K. (2025). *Pembelajaran Pai Dan Budi Pekerti Kelas Ix.*

Sudjana, N. (2016). *Strategi Pembelajaran.* Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D.*

Suwahyu, I. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Intec Journal: Information Technology Education Journal*, 3(3), 15–20.  
File:///C:/Users/Hp/Downloads/15-20+Irwansyah+Suwahyu.Pdf

Wilda Aulia Sabrina, F. Hidayat. (2025). *Jurnal Al-Ikhlas:Implementasi Pembelajaran Pai Dan Budi Dalam Kurikulum Merdeka Di Smkk Negeri 1 Kutasari Purbalingga. 02(01), 1–8.*