

STRATEGI PEMBELAJARAN KREATIF MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PAI PADA GENERASI Z DI SMK MAMBAUL ULUM PANDAAN

Khofifatul Ma'ulah¹, Wiwin Fachrudin Yusuf²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas
Yudharta Pasuruan

¹khofifatulmaf971@gmail.com, ²maswiwinfachrudin@yudharta.ac.id

ABSTRACT

This research was motivated by the low learning interest in Islamic Religious Education (PAI) among Generation Z students at SMK Mambaul Ulum Pandaan, who tend to be more attracted to visual and interactive digital content while teachers still rely on conventional, lecture-based methods. This study aims to describe the implementation of a creative learning strategy using the Canva application and to examine students' learning interest before and after its implementation. A descriptive qualitative approach was used, with data collected through observation, interviews, and documentation, then analyzed using the interactive model of Miles, Huberman, and Saldaña and verified through triangulation of sources and techniques. The results show that Canva was applied through project-based assignments in which students produced posters, presentations, and visual designs related to PAI materials, encouraging active involvement, creativity, and easier understanding of the content, despite technical constraints such as limited devices and unstable internet access. After the implementation of Canva, students showed higher attention, enjoyment, participation, and enthusiasm in completing tasks compared to before. It is concluded that the creative use of Canva can significantly improve the learning interest of Generation Z students in PAI.

Keywords: *Creative Learning Strategy, Canva, Learning Interest, Islamic Religious Education, Generation Z.*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya minat belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) pada siswa Generasi Z di SMK Mambaul Ulum Pandaan, yang lebih tertarik pada konten visual dan interaktif, sementara guru masih banyak menggunakan metode ceramah dan pencatatan yang konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan strategi pembelajaran kreatif menggunakan aplikasi Canva dan mengetahui tingkat minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapannya. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi, yang kemudian dianalisis menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña serta diuji keabsahannya melalui triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Canva diterapkan melalui penugasan berbasis proyek berupa pembuatan poster, presentasi, dan desain visual terkait materi PAI, sehingga mendorong keterlibatan aktif, kreativitas, dan kemudahan siswa dalam memahami materi, meskipun masih terdapat kendala teknis seperti keterbatasan perangkat dan

jaringan internet. Setelah penerapan Canva, siswa menunjukkan peningkatan perhatian, rasa senang, partisipasi, dan semangat dalam mengerjakan tugas dibandingkan sebelumnya. Dengan demikian, penggunaan Canva secara kreatif dapat meningkatkan minat belajar PAI pada siswa Generasi Z.

Kata Kunci: Strategi Pembelajaran Kreatif, Canva, Minat Belajar, Pendidikan Agama Islam, Generasi Z.

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara siswa memperoleh dan berinteraksi dengan informasi, termasuk dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Generasi Z tumbuh di era teknologi yang berkembang pesat dan cenderung lebih menyukai pembelajaran yang visual, interaktif, dan berbasis media digital dibandingkan metode konvensional seperti ceramah, mencatat, dan menghafal. Kenyataannya, sebagian besar guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional, padahal penggunaan media visual berpotensi memberikan peningkatan yang signifikan terhadap hasil dan minat belajar siswa.

Salah satu platform yang memiliki potensi besar untuk mendukung pembelajaran kreatif adalah Canva, yaitu aplikasi desain daring yang menyediakan berbagai templat dan fitur untuk membuat poster, presentasi, infografis, brosur,

hingga video pembelajaran secara mudah dan fleksibel. Canva dapat diakses melalui laptop maupun gawai sehingga memudahkan guru dan siswa untuk berkreasi menghasilkan karya visual sebagai alat bantu belajar di kelas. Meskipun demikian, masih banyak pendidik yang belum memanfaatkan fitur-fitur Canva secara maksimal karena keterbatasan kemampuan teknis maupun kreativitas visual, sehingga menimbulkan kesenjangan antara ketersediaan teknologi dan penerapannya di dunia pendidikan.

Kondisi tersebut juga ditemukan di SMK Mambaul Ulum Pandaan, sebuah sekolah menengah kejuruan swasta di bawah Yayasan Mambaul Ulum Rajeg yang berfokus pada pendidikan vokasi dengan pendekatan deep learning. Pembelajaran PAI di sekolah ini masih banyak menggunakan cara tradisional, sementara siswa Generasi Z lebih menyukai belajar dengan media visual dan teknologi.

Ketidaksesuaian antara metode mengajar guru dengan karakteristik

belajar Generasi Z ini menyebabkan rendahnya minat belajar, kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta kesulitan memahami materi PAI yang dianggap monoton. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran kreatif dengan memanfaatkan aplikasi Canva sebagai solusi untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran, memotivasi siswa, dan menciptakan suasana belajar PAI yang lebih aktif dan sesuai dengan gaya belajar generasi digital.

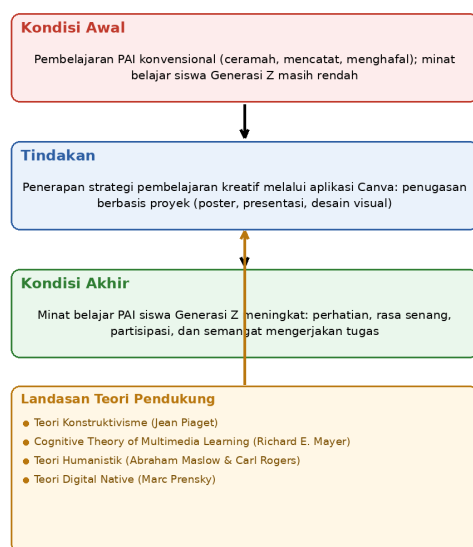
Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan pada dua permasalahan, yaitu bagaimana penerapan strategi pembelajaran kreatif menggunakan aplikasi Canva dalam pembelajaran PAI di SMK Mambaul Ulum Pandaan, dan bagaimana tingkat minat belajar siswa Generasi Z terhadap mata pelajaran PAI sebelum dan sesudah penerapan aplikasi Canva tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan strategi tersebut serta mengetahui tingkat minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan Canva, sehingga diharapkan dapat memberikan

kontribusi teoretis maupun praktis bagi pengembangan strategi pembelajaran PAI yang lebih kreatif dan relevan dengan karakteristik Generasi Z.

Secara nasional, kondisi tersebut turut tergambar dari masih banyaknya guru yang mengandalkan media pembelajaran konvensional; tercatat sekitar 65% guru di Indonesia masih menggunakan media seperti power point dan bahan ajar cetak dalam proses pembelajaran. SMK Mambaul Ulum Pandaan sendiri memiliki satu jurusan, yaitu Desain Komunikasi Visual (DKV), yang menyiapkan siswa untuk terjun ke industri kreatif melalui pembelajaran berbasis proyek, praktik kerja industri, serta uji kompetensi, dan didukung oleh fasilitas seperti laboratorium komputer, studio foto, dan perpustakaan. Karakteristik jurusan yang erat dengan dunia desain visual ini menjadikan SMK Mambaul Ulum Pandaan lokasi yang relevan untuk mengkaji penerapan strategi pembelajaran berbasis Canva pada mata pelajaran PAI.

Kerangka berpikir penelitian ini menggambarkan alur dari kondisi awal pembelajaran PAI yang masih konvensional menuju kondisi akhir

berupa peningkatan minat belajar siswa, melalui tindakan berupa penerapan strategi pembelajaran kreatif menggunakan Canva yang dilandasi oleh teori konstruktivisme, cognitive theory of multimedia learning, teori humanistik, dan teori digital native, sebagaimana disajikan pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1 Kerangka Berpikir Penelitian

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif, karena bertujuan menggambarkan secara mendalam proses penerapan strategi pembelajaran kreatif menggunakan Canva serta pengaruhnya terhadap minat belajar siswa Generasi Z, bukan sekadar menyajikan data dalam bentuk angka. Penelitian

dilaksanakan di SMK Mambaul Ulum Pandaan yang berlokasi di Dusun Rajeg, Desa Sumbergedang, Kecamatan Pandaan, Kabupaten Pasuruan, Jawa Timur.

Kehadiran peneliti di lapangan berperan sebagai instrumen utama yang mengamati secara langsung proses pembelajaran PAI berbasis Canva, berinteraksi dengan guru dan siswa, serta mengumpulkan data secara mendalam dan objektif. Sumber data penelitian terdiri atas data primer yang diperoleh dari guru PAI dan siswa melalui wawancara serta observasi, dan data sekunder berupa dokumen sekolah, silabus, dan hasil karya siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi terhadap proses pembelajaran, wawancara dengan guru dan siswa untuk menggali pengalaman dan persepsi mereka terhadap penggunaan Canva, serta dokumentasi berupa foto kegiatan, RPP, dan hasil karya siswa. Analisis data dilakukan menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña yang meliputi tahap kondensasi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi yang berlangsung secara

berkelanjutan sejak awal hingga akhir penelitian.

Keabsahan temuan penelitian diuji melalui teknik triangulasi, baik triangulasi sumber dengan membandingkan data dari guru, siswa, dan dokumen sekolah, maupun triangulasi teknik dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, sehingga data yang diperoleh lebih kuat, konsisten, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Penerapan Strategi Pembelajaran Kreatif Menggunakan Canva

Hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi menunjukkan bahwa guru PAI di SMK Mambaul Ulum Pandaan telah menerapkan Canva sebagai strategi pembelajaran kreatif sejak tahun 2021, melalui penugasan individu maupun kelompok berupa pembuatan poster, materi presentasi, maupun mind mapping yang berkaitan dengan materi PAI. Penugasan berbasis Canva sengaja dihadirkan untuk menggantikan tugas konvensional yang dinilai monoton, sekaligus memberi ruang bagi siswa

untuk bebas berekspresi dan menuangkan ide kreatifnya dalam mendesain.

Penerapan Canva merupakan bagian dari rangkaian strategi pembelajaran PAI yang lebih luas, yang turut mencakup penerapan metode Student Facilitator and Explaining untuk penyampaian materi serta tes baca tulis Al-Qur'an, sebelum siswa diberi penugasan berbasis Canva sebagai bentuk tugas individu maupun kelompok. Dengan demikian, Canva tidak digunakan sebagai media pembelajaran utama, melainkan sebagai salah satu komponen dari strategi pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Melalui tugas yang diberikan, siswa tidak hanya menerima materi dari guru, tetapi juga dilatih untuk mengolah informasi dan menyajikannya kembali dalam bentuk karya visual yang kreatif.

Selama proses pengerjaan tugas, siswa terlihat aktif berdiskusi kelompok, menentukan konsep desain, memilih elemen visual yang sesuai, serta menyusun informasi menjadi tampilan yang menarik. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa siswa tidak lagi berperan sebagai penerima informasi secara

pasif, melainkan turut membangun pemahamannya sendiri melalui proses mencari, mengolah, dan menyajikan materi. Pola pembelajaran semacam ini sejalan dengan teori konstruktivisme Jean Piaget, yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman belajarnya, bukan diterima begitu saja dari guru.

Penyajian materi PAI melalui perpaduan teks, gambar, warna, ikon, dan infografis pada Canva juga membantu siswa memahami materi yang sebelumnya dianggap sulit atau abstrak. Temuan ini relevan dengan cognitive theory of multimedia learning yang dikembangkan Richard E. Mayer, yang menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disampaikan melalui kombinasi saluran visual dan verbal secara bersamaan, sehingga beban kognitif siswa dapat berkurang dan pemahaman terhadap materi menjadi lebih optimal.

Kebebasan berekspresi yang diberikan guru dalam mendesain juga mendorong siswa untuk mengembangkan kreativitas dan rasa percaya diri, sejalan dengan teori humanistik Abraham Maslow dan Carl Rogers yang memandang bahwa

pembelajaran perlu memberi ruang bagi peserta didik untuk mengaktualisasikan potensi dirinya. Ketika siswa berhasil menghasilkan karya yang baik dan mendapatkan apresiasi, mereka menjadi lebih percaya diri dan termotivasi untuk terus belajar.

Meskipun demikian, penerapan Canva juga menghadapi sejumlah kendala teknis, seperti keterbatasan perangkat komputer, kapasitas penyimpanan gawai yang terbatas, serta jaringan internet yang belum sepenuhnya stabil. Temuan ini menegaskan bahwa keberhasilan pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya ditentukan oleh media yang digunakan, tetapi juga oleh ketersediaan sarana dan prasarana pendukung di sekolah.

2. Tingkat Minat Belajar Siswa Generasi Z Sebelum dan Sesudah Penerapan Canva

Sebelum penerapan Canva, pembelajaran PAI yang didominasi metode ceramah dan pencatatan konvensional membuat siswa cenderung pasif, kurang fokus, dan kurang antusias mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan adanya

ketidaksesuaian antara metode mengajar guru dengan karakteristik belajar Generasi Z yang tumbuh akrab dengan teknologi digital dan media visual, sebagaimana dijelaskan dalam teori digital native Marc Prensky.

Setelah Canva diterapkan, penelitian menemukan adanya peningkatan minat belajar siswa pada empat indikator utama, sebagaimana dirangkum pada Tabel 1. Siswa menunjukkan perhatian yang lebih terpusat pada materi, merasa lebih senang dan nyaman selama pembelajaran, lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi dan presentasi, serta lebih bersemangat dalam menyelesaikan tugas dibandingkan sebelum penerapan Canva.

Tabel 1 Indikator Peningkatan Minat Belajar Siswa

Indikator	Sebelum	Sesudah
Perhatian	Kurang fokus saat guru menjelaskan materi	Perhatian lebih terpusat pada tampilan visual
Rasa senang	Cenderung bosan dengan metode ceramah	Lebih nyaman dan menikmati proses belajar
Partisipasi	Pasif, hanya menerima informasi	Aktif berdiskusi, mendesain, dan presentasi
Semangat tugas	Tugas dianggap kewajiban semata	Bersemangat menghasilkan karya visual terbaik

Peningkatan pada keempat indikator tersebut menunjukkan bahwa kesesuaian antara media pembelajaran dengan karakteristik belajar siswa turut menentukan tingkat minat belajar mereka. Semakin media pembelajaran mampu menghadirkan pengalaman belajar yang visual, interaktif, dan bermakna, semakin tinggi pula minat siswa untuk terlibat di dalamnya. Dokumentasi kegiatan wawancara dan observasi pembelajaran PAI di SMK Mambaul Ulum Pandaan disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2 Dokumentasi Wawancara dan Observasi Pembelajaran PAI

3. Kendala Teknis dan Kesesuaian Canva dengan Karakteristik Belajar Generasi Z

Meskipun memberikan banyak manfaat, penerapan Canva dalam pembelajaran PAI di SMK Mambaul Ulum Pandaan tidak terlepas dari sejumlah kendala teknis. Kendala pertama berkaitan dengan keterbatasan sarana laboratorium

komputer; meskipun sekolah telah menyediakan laboratorium komputer, jumlah dan kondisi perangkat yang tersedia belum sepenuhnya memadai karena sebagian komputer mengalami kerusakan atau gangguan teknis, sehingga siswa harus bergantian menggunakan perangkat yang tersedia. Selain keterbatasan fasilitas sekolah, tidak semua siswa memiliki gawai pribadi dengan spesifikasi dan kapasitas penyimpanan yang memadai untuk menjalankan aplikasi Canva secara optimal, sehingga sebagian siswa mengalami kesulitan saat mengunduh aplikasi maupun menyimpan hasil desain yang telah dibuat.

Kualitas jaringan internet yang belum sepenuhnya stabil turut menjadi kendala, terutama ketika siswa membuka template, mengunggah gambar, atau menyimpan hasil pekerjaan secara daring, sehingga proses pengerjaan tugas terkadang berlangsung lebih lama dari waktu yang direncanakan. Meskipun demikian, siswa tetap menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran menggunakan Canva; sebagian besar siswa berusaha menyelesaikan tugas dengan memanfaatkan perangkat

yang tersedia, bekerja sama dengan teman sekelompok, serta mencari alternatif solusi ketika mengalami hambatan. Temuan ini menunjukkan bahwa kendala yang muncul lebih banyak disebabkan oleh keterbatasan sarana dan prasarana teknis, bukan oleh rendahnya minat maupun kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi digital.

Selain aspek kendala teknis, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa Canva sesuai dengan karakteristik belajar siswa generasi Z yang terbiasa dengan teknologi digital dan visual. Siswa menyatakan bahwa tampilan Canva yang menarik, dengan berbagai pilihan gambar dan desain, membuat materi PAI lebih nyaman dan mudah dipelajari dibandingkan dengan metode konvensional. Siswa juga mengaku lebih bersemangat ketika diberi tugas berbasis desain, karena merasa memiliki ruang untuk berkreasi dan menuangkan ide sesuai dengan gaya belajar mereka sendiri.

Kesesuaian ini menegaskan bahwa Canva tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga menjadi media yang mendukung kemandirian belajar siswa, karena mereka dapat mengeksplorasi

berbagai fitur, memilih template, serta mengembangkan desain berdasarkan pemahaman mereka sendiri terhadap materi yang dipelajari. Dengan demikian, keberhasilan penerapan Canva dalam pembelajaran PAI di SMK Mambaul Ulum Pandaan tidak hanya ditentukan oleh ketersediaan teknologi, tetapi juga oleh kesesuaian antara media pembelajaran dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa generasi Z.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan Canva sebagai strategi pembelajaran kreatif mampu menciptakan pembelajaran PAI yang lebih aktif, interaktif, dan berpusat pada siswa. Temuan ini sejalan dan memperkuat teori konstruktivisme, cognitive theory of multimedia learning, teori humanistik, serta teori digital native, yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa, penyajian materi secara visual, pemenuhan kebutuhan aktualisasi diri, dan kesesuaian media dengan karakteristik generasi digital dalam meningkatkan minat belajar Pendidikan Agama Islam.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran kreatif menggunakan aplikasi Canva pada mata pelajaran PAI di SMK Mambaul Ulum Pandaan telah terlaksana dengan baik melalui penugasan berbasis proyek yang melibatkan siswa secara aktif, membantu pemahaman materi, serta mendorong keaktifan dan kreativitas siswa, meskipun masih terdapat kendala teknis seperti keterbatasan jaringan internet dan perangkat.

Selain itu, penerapan Canva memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa Generasi Z, yang ditunjukkan dengan meningkatnya perhatian, rasa senang, partisipasi, dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran PAI dibandingkan sebelum penerapannya. Dengan demikian, Canva dapat menjadi salah satu strategi pembelajaran kreatif yang efektif untuk meningkatkan minat belajar PAI pada siswa Generasi Z, dan disarankan agar sekolah, guru, maupun siswa terus mendukung pemanfaatan teknologi digital secara bijak dalam pembelajaran, serta penelitian selanjutnya memperluas cakupan pada jenjang pendidikan,

mata pelajaran, atau media pembelajaran lain.

Selain itu, pihak sekolah disarankan untuk terus meningkatkan sarana dan prasarana teknologi, seperti jumlah dan kondisi perangkat komputer serta stabilitas jaringan internet, guna mendukung efektivitas pembelajaran berbasis media digital seperti Canva secara lebih optimal.

menengah. *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan*.

Khozin. (2023). Pembelajaran PAI berbasis Canva di Jember. *Hikmah: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam*, 2(1).

Mardiah, & Astuti. (2024). Pemikiran Piaget dan Vygotsky. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 7(3), 7899–7906.

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, D. S., Hadi, R. N., & Suryandari, M. (2024). Peran media pembelajaran dalam konteks pendidikan modern. *Cendekia Pendidikan*.

Adityara, S., & Rakhman, R. T. (2019). Karakteristik generasi Z dalam perkembangan diri anak melalui visual. *Seminar Nasional Seni dan Desain: "Reinvensi Budaya Visual Nusantara."*

Anjarwati, L., & Purmadi, A. (2025). Eksplorasi penerapan media pembelajaran Canva. 6, 132–142.

Arum, F. A. F., dkk. (2023). Penggunaan aplikasi Canva dalam meningkatkan minat belajar mata pelajaran PAI materi qalqalah pada peserta didik kelas III di SD. *Staimuhblora.ac.id*.

Asrori, M. (2016). Pengertian, tujuan dan ruang lingkup strategi pembelajaran. *Madrasah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. <https://doi.org/10.18860/jt.v6i2.3301>

Astutik, P., & Hariyati, N. (2021). Peran guru dan strategi pembelajaran dalam penerapan keterampilan abad 21 pada pendidikan dasar dan