Amorti: Jurnal Studi Islam Interdisipliner
Vol. 5, No. 4, Oktober 2026, pp. 2084-2092
http://journal.amorfati.id/index.php/amorti | | ISSN 2962-9209

Interdisciplinary Scope of Contemporary Islamic Studies • Interdisciplinary Islamic Education • Interdisciplinary Islamic Law, Ethics, and Fatwa Studies • Interdisciplinary Islamic Economics, Finance, and Philanthropy • Islam, Society, and Culture • Islam, Politics, Governance, and Public Policy • Islam, Gender, Family, and Human Rights • Islam, Media, Communication, and Digital Da'wah • Islam, Health, Environment, and Sustainable Development • Islam, Science, Technology, Artificial Intelligence, and Digital Transformation

Efektivitas Canva sebagai Media Evaluasi Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Al-Islam di SMK Muhammadiyah 1 Ngawi

Iksan Setia Nugraha [a,1], Fatimatul Asroriah [b,2].

[a,b] Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Muhammadiyah Tempurejo Ngawi, Indonesia
[1]iksansetia10@gmail.com; [2]fatimahasroriah1@gmail.com
*Correspondent Author; iksansetia10@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history
Received:
19 July 2026
Revised:
28 August 2026
Accepted:
18 September 2026
Available online:
10 October 2026

Keywords
Canva, interactive evaluation, learning interest, Al-Islam learning, digital media.

ABSTRACT

supporting students' learning interest in the Al-Islam subject at SMK Muhammadiyah 1 Ngawi, East Java, Indonesia. This study employed a qualitative approach with a descriptive research design. The research was conducted in the context of Al-Islam learning, involving eight students who participated in evaluation activities using Canva. Data were obtained from classroom observations, interviews with students, and documentation of the evaluation activities. The data were analyzed through data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The findings indicate that students generally responded positively to the use of Canva as an interactive evaluation medium. Students expressed interest in the varied visual presentation, paid attention during the evaluation activities, experienced more enjoyable learning experiences, and actively participated in completing the evaluations. The findings also show that students were generally able to use Canva after receiving explanations and instructions. Nevertheless, several challenges were identified, including unstable internet connectivity, device readiness, and students' initial difficulties in understanding how to operate the media. Overall, the findings suggest that Canva provides an alternative interactive medium for conducting evaluations in Al-Islam learning by offering students a more varied and engaging evaluation experience. However, this study does not claim that Canva statistically increases students' learning interest, as the findings are based on qualitative observations, students' experiences, and their expressed responses during the learning activities.

ARTICLE INFO

Article history
Received:
19 July 2026
Revised:
28 August 2026
Accepted:
18 September 2026
Available online:
10 October 2026

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan Canva sebagai media evaluasi interaktif dalam mendukung minat belajar siswa pada mata pelajaran Al-Islam di SMK Muhammadiyah 1 Ngawi. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Subjek penelitian terdiri atas delapan siswa yang mengikuti kegiatan evaluasi menggunakan Canva. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil

Keywords
Canva, evaluasi interaktif, minat belajar, pembelajaran Al-Islam, media digital..

penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva sebagai media evaluasi interaktif memperoleh respons yang cenderung positif dari siswa. Hal tersebut terlihat dari ketertarikan siswa terhadap tampilan media yang variatif, meningkatnya perhatian selama kegiatan evaluasi, perasaan lebih senang karena evaluasi tidak monoton, serta keterlibatan siswa dalam mengikuti seluruh tahapan kegiatan. Siswa juga secara umum dapat menggunakan media setelah memperoleh penjelasan dan petunjuk. Meskipun demikian, ditemukan beberapa kendala, yaitu kondisi jaringan internet, kesiapan perangkat, dan pemahaman penggunaan media pada tahap awal kegiatan. Dengan demikian, Canva dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media evaluasi interaktif dalam pembelajaran Al-Islam karena mampu memberikan variasi dan pengalaman evaluasi yang lebih menarik serta berpotensi mendukung minat belajar siswa. Namun, hasil penelitian ini tidak dimaksudkan untuk membuktikan peningkatan minat belajar secara statistik karena didasarkan pada pengalaman dan respons siswa melalui pendekatan kualitatif.

Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah memberikan perubahan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. (Farmida et al., 2026) menjelaskan bahwa transformasi digital telah mendorong integrasi media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran memberikan peluang kepada pendidik untuk mengembangkan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan peserta didik. Teknologi tidak hanya dapat digunakan dalam penyampaian materi, tetapi juga dapat dimanfaatkan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran.

Evaluasi merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran karena melalui evaluasi pendidik dapat mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang telah diberikan. Evaluasi juga dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Sejalan dengan (Randa et al., 2025), pelaksanaan evaluasi yang masih dilakukan secara manual dapat menghadapi berbagai keterbatasan sehingga diperlukan pengembangan media evaluasi yang lebih efektif. Namun, pelaksanaan evaluasi yang hanya menggunakan metode konvensional, seperti soal tertulis, dapat menimbulkan suasana yang monoton apabila dilakukan secara terus-menerus.

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi dalam pelaksanaan evaluasi. Evaluasi tidak hanya perlu memperhatikan aspek pengukuran hasil belajar, tetapi juga perlu mempertimbangkan bagaimana menciptakan pengalaman evaluasi yang dapat menarik perhatian dan keterlibatan siswa. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva, sebagaimana ditunjukkan oleh (Sihotang & Elfitra, 2025), dapat menjadi salah satu bentuk inovasi dalam memanfaatkan teknologi untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih interaktif. Media digital menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk menciptakan evaluasi yang lebih variatif.

Minat belajar merupakan salah satu aspek yang penting dalam proses pembelajaran. (Hida et al., 2023), minat belajar dapat dilihat melalui beberapa indikator, yaitu perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan peserta didik. Siswa yang memiliki ketertarikan terhadap kegiatan pembelajaran cenderung lebih aktif dan memiliki kemauan untuk mengikuti kegiatan yang diberikan.

Salah satu media digital yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran adalah Canva. Menurut (Wahhab et al., 2023) menjelaskan bahwa Canva merupakan aplikasi desain yang menyediakan berbagai fasilitas untuk membuat presentasi, poster, pamflet, grafik, infografis, dan berbagai bentuk media visual lainnya. Penggunaan Canva memungkinkan pendidik menyajikan materi maupun evaluasi dengan tampilan yang lebih menarik melalui

kombinasi teks, gambar, warna, dan elemen visual.

Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran juga dapat memberikan variasi dalam kegiatan evaluasi. (Gurning et al., 2024) menjelaskan bahwa integrasi teknologi melalui media pembelajaran berbasis Canva dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan serta mendorong motivasi belajar siswa. Penelitian (Suwahyu, 2024) juga menunjukkan bahwa Canva dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk mendukung penyajian pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Siswa tidak hanya berhadapan dengan soal dalam bentuk teks, tetapi dapat memperoleh pengalaman menggunakan media visual dan digital. Hal tersebut menjadi penting karena karakteristik peserta didik saat ini semakin dekat dengan penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam pembelajaran Al-Islam, penggunaan media yang menarik menjadi salah satu hal yang dapat dipertimbangkan. Mata pelajaran Al-Islam tidak hanya berkaitan dengan penguasaan pengetahuan keagamaan, tetapi juga pemahaman terhadap nilai-nilai Islam. (Shanan et al., 2024) menekankan pentingnya kreativitas guru dalam memanfaatkan teknologi digital agar pembelajaran pendidikan agama dapat berlangsung lebih menyenangkan. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran dan evaluasi perlu dikembangkan dengan tetap memperhatikan substansi materi sekaligus menggunakan pendekatan yang sesuai dengan perkembangan peserta didik. Meskipun penelitian sebelumnya telah membahas pemanfaatan Canva dalam pembelajaran dan Pendidikan Agama Islam, kajian yang secara khusus menggunakan Canva sebagai media evaluasi interaktif dalam pembelajaran Al-Islam masih terbatas.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini dilakukan di SMK Muhammadiyah 1 Ngawi untuk mendeskripsikan pemanfaatan Canva sebagai media evaluasi interaktif dalam mendukung minat belajar siswa pada mata pelajaran Al-Islam. Kebaruan penelitian ini terletak pada fokusnya terhadap pengalaman dan respons siswa selama mengikuti evaluasi berbasis Canva, meliputi perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan. Pendekatan kualitatif digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai pengalaman siswa secara langsung. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai pemanfaatan Canva sebagai media evaluasi interaktif sekaligus menjadi bahan pertimbangan bagi pendidik dalam mengembangkan evaluasi pembelajaran Al-Islam yang lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Menurut (Susilowati et al., 2022) menggunakan pendekatan kualitatif untuk mendeskripsikan fenomena yang diteliti berdasarkan data yang diperoleh dari subjek penelitian. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian bertujuan untuk memahami dan mendeskripsikan pengalaman serta respons siswa terhadap pemanfaatan Canva sebagai media evaluasi interaktif.

Penelitian dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 1 Ngawi. Subjek penelitian adalah 8 siswa yang mengikuti kegiatan evaluasi pada mata pelajaran Al-Islam. Dalam penelitian ini, mahasiswa berperan sebagai peneliti yang menyiapkan dan melaksanakan kegiatan penelitian serta melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa.

1. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian terdiri atas data primer dan data sekunder. Menurut (Tasrif, 2023) menggunakan data primer dan data sekunder sebagai sumber data dalam penelitian kualitatif. Dalam penelitian ini, data primer diperoleh melalui observasi dan wawancara dengan siswa yang mengikuti kegiatan evaluasi menggunakan Canva. Data sekunder diperoleh melalui dokumentasi kegiatan penelitian.

2. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian kualitatif, teknik pengumpulan data dapat dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi sebagaimana diterapkan oleh (Afnani et al., 2021). Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui tiga teknik, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi.

a) observasi. Observasi dilakukan selama kegiatan evaluasi berlangsung. Aspek yang diamati meliputi perhatian siswa, ketertarikan terhadap media, antusiasme, keterlibatan, dan respons siswa selama kegiatan.
b) wawancara. Wawancara dilakukan kepada siswa untuk mengetahui pengalaman dan pendapat mereka setelah mengikuti evaluasi menggunakan Canva. Pertanyaan wawancara meliputi ketertarikan, perhatian, perasaan, kemudahan penggunaan, kendala, dan keinginan menggunakan Canva kembali.
c) dokumentasi. Dokumentasi berupa foto kegiatan siswa selama pelaksanaan penelitian digunakan sebagai data pendukung hasil observasi dan wawancara.

3. Instrumen Wawancara

Pertanyaan wawancara yang digunakan dalam penelitian meliputi:

Tabel 1 Pertanyaan Wawancara

No.	Pertanyaan
1	Bagaimana pendapat Anda mengenai penggunaan Canva sebagai media evaluasi Al-Islam?
2	**Bagaimana pengalaman Anda ketika mengikuti kegiatan evaluasi menggunakan Canva?**
3	Apakah penggunaan Canva membuat Anda lebih memperhatikan kegiatan evaluasi?
4	Apakah penggunaan Canva membuat kegiatan evaluasi lebih menarik?
5	Apakah Anda lebih tertarik mengikuti evaluasi menggunakan Canva?
6	Bagaimana perasaan Anda ketika mengikuti evaluasi menggunakan Canva?
7	Apakah Canva mudah digunakan? Apa kendala yang Anda alami ketika mengikuti evaluasi menggunakan Canva?
8	Apakah Anda ingin penggunaan Canva digunakan kembali dalam evaluasi pembelajaran Al-Islam?

4. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi, data hasil observasi dan wawancara dipilih serta dikelompokkan berdasarkan aspek yang menjadi fokus penelitian dan instrumen pengumpulan data. Aspek tersebut meliputi ketertarikan terhadap media, perhatian selama kegiatan, perasaan siswa, keterlibatan dalam evaluasi, kemudahan penggunaan, kendala yang dialami, dan tanggapan terhadap penggunaan Canva kembali. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk uraian berdasarkan masing-masing aspek. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Hasil dan Pembahasan

1. Pelaksanaan Evaluasi Menggunakan Canva

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 1 Ngawi pada mata pelajaran Al-Islam. Kegiatan penelitian dilakukan dengan menggunakan Canva sebagai media evaluasi interaktif. Peneliti terlebih dahulu menyiapkan media evaluasi dengan memanfaatkan unsur visual, seperti teks, gambar, warna, dan desain, sehingga kegiatan evaluasi dapat disajikan dalam bentuk yang lebih variatif.

Pada tahap pelaksanaan, peneliti memberikan penjelasan mengenai tata cara mengikuti kegiatan evaluasi. Siswa kemudian mengikuti evaluasi menggunakan media yang telah disiapkan. Selama kegiatan berlangsung, peneliti melakukan observasi terhadap aktivitas dan respons siswa. Setelah kegiatan selesai, peneliti melakukan wawancara untuk mengetahui

pengalaman dan tanggapan siswa terhadap penggunaan Canva sebagai media evaluasi.

Untuk memudahkan penyajian hasil wawancara dan menjaga kerahasiaan identitas narasumber, setiap siswa diberikan kode. Keterangan kode narasumber yang digunakan dalam penelitian ini disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2 Kode Narasumber Penelitian

No.	Kode Narasumber	Keterangan
1	S1	Siswa/Narasumber 1
2	S2	Siswa/Narasumber 2
3	S3	Siswa/Narasumber 3
4	S4	Siswa/Narasumber 4
5	S5	Siswa/Narasumber 5
6	S6	Siswa/Narasumber 6
7	S7	Siswa/Narasumber 7
8	S8	Siswa/Narasumber 8

Berdasarkan Tabel 2, kode S1 sampai S8 digunakan untuk membedakan masing-masing narasumber dalam penyajian hasil wawancara. Kode tersebut digunakan tanpa mencantumkan identitas asli siswa. Selanjutnya, kode tersebut digunakan secara konsisten dalam penyajian hasil penelitian dan pembahasan.



Gambar 1 Pelaksanaan Evaluasi Menggunakan Canva

Berdasarkan dokumentasi tersebut, terlihat pelaksanaan kegiatan evaluasi menggunakan Canva di dalam kelas. Siswa mengikuti kegiatan yang telah disiapkan oleh peneliti dengan menggunakan perangkat digital. Dokumentasi tersebut digunakan sebagai data pendukung untuk menggambarkan proses pelaksanaan penelitian.

2. Respons Siswa terhadap Penggunaan Canva sebagai Media Evaluasi

Berdasarkan proses reduksi data hasil observasi dan wawancara, data yang diperoleh dikelompokkan berdasarkan aspek yang menjadi fokus penelitian dan instrumen pengumpulan data. Pengelompokan tersebut meliputi ketertarikan terhadap media, perhatian selama kegiatan, perasaan siswa, keterlibatan dalam evaluasi, kemudahan penggunaan, kendala yang dialami, dan tanggapan terhadap penggunaan Canva kembali. Selanjutnya, hasil pada setiap aspek disajikan dalam bentuk uraian sebagai berikut.

a. Ketertarikan terhadap Media Evaluasi

Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa secara umum memberikan respons positif terhadap tampilan media evaluasi menggunakan Canva. S1 dan S2 menyampaikan bahwa tampilan evaluasi yang berbeda dari soal biasa membuat kegiatan lebih menarik. S3 dan S4 juga menilai penggunaan warna, gambar, dan desain membuat kegiatan evaluasi tidak terasa monoton.

Sementara itu, S5 dan S6 menyampaikan bahwa penggunaan media digital memberikan pengalaman yang berbeda dalam mengikuti evaluasi. S7 menilai desain yang digunakan

membuat media terlihat lebih kreatif, sedangkan S8 menyampaikan bahwa tampilan visual Canva membuatnya lebih tertarik mengikuti kegiatan.

Berdasarkan tanggapan tersebut, dapat diketahui bahwa seluruh narasumber menunjukkan ketertarikan terhadap penggunaan Canva. Ketertarikan tersebut terutama berkaitan dengan unsur visual dan bentuk penyajian evaluasi yang lebih variatif.

b. Perhatian Selama Mengikuti Evaluasi

Pada aspek perhatian, S1 dan S2 menyatakan bahwa desain dan tampilan media membuat mereka lebih ingin memperhatikan pertanyaan yang disajikan. S3 dan S4 menyampaikan bahwa bentuk evaluasi yang berbeda membuat mereka lebih fokus mengikuti kegiatan.

S5 dan S6 menilai bahwa tampilan visual membantu membuat kegiatan tidak terasa membosankan. S7 menyampaikan bahwa dirinya lebih memperhatikan instruksi yang diberikan, sedangkan S8 menilai penggunaan Canva membuat kegiatan evaluasi lebih mudah menarik perhatiannya.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media dengan tampilan visual yang lebih variatif dapat membantu menarik perhatian siswa selama kegiatan evaluasi.

c. Perasaan Siswa Selama Mengikuti Evaluasi

Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa secara umum memiliki pengalaman positif selama mengikuti evaluasi menggunakan Canva. S1 dan S2 menyatakan bahwa kegiatan terasa lebih menyenangkan karena berbeda dari evaluasi biasanya. S3 dan S4 menilai bahwa penggunaan media membuat kegiatan tidak terlalu membosankan dan lebih variatif.

S5 dan S6 menyampaikan bahwa penggunaan Canva memberikan pengalaman yang berbeda dibandingkan dengan mengerjakan evaluasi secara biasa. S7 dan S8 juga memberikan tanggapan positif karena penggunaan media digital dan desain visual membuat kegiatan evaluasi terasa lebih menarik.

Berdasarkan hasil tersebut, penggunaan Canva memberikan pengalaman yang cenderung positif bagi siswa selama mengikuti kegiatan evaluasi.

d. Keterlibatan Siswa dalam Kegiatan Evaluasi

Berdasarkan hasil observasi, seluruh narasumber terlibat dalam pelaksanaan kegiatan evaluasi. Keterlibatan terlihat melalui aktivitas mengikuti arahan, menggunakan perangkat digital, memperhatikan pertanyaan, dan menyelesaikan kegiatan evaluasi.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa S1 sampai S4 mengikuti instruksi dan tahapan kegiatan yang diberikan oleh peneliti. S5 sampai S8 juga menyatakan bahwa mereka mengikuti serta berusaha menyelesaikan kegiatan evaluasi hingga selesai.



Gambar 2 Keterlibatan Siswa Selama Kegiatan Evaluasi

Dokumentasi tersebut mendukung hasil observasi mengenai keterlibatan siswa selama kegiatan evaluasi berlangsung. Meskipun seluruh siswa mengikuti kegiatan, tingkat keaktifan setiap siswa dapat berbeda. Oleh karena itu, keterlibatan dalam penelitian ini dilihat berdasarkan partisipasi siswa dalam mengikuti proses evaluasi.

e. Kemudahan Penggunaan Canva

Pada aspek kemudahan penggunaan, sebagian besar siswa menyatakan bahwa media dapat digunakan setelah memperoleh penjelasan mengenai tata cara pelaksanaannya. S1, S2, S4, S5, S6, dan S8 menilai media relatif mudah diikuti setelah memahami langkah-langkah penggunaan.

Sementara itu, S3 dan S7 menyampaikan bahwa pada awal kegiatan mereka memerlukan waktu dan arahan untuk memahami prosedur penggunaan media. Setelah mendapatkan penjelasan, keduanya dapat mengikuti kegiatan dengan baik.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa pemberian petunjuk yang jelas sebelum kegiatan berlangsung diperlukan agar siswa dapat memahami cara penggunaan media dan mengikuti evaluasi dengan lancar.

f. Kendala Selama Penggunaan Media

Selain memperoleh respons positif, penelitian ini juga menemukan beberapa kendala. S1, S4, dan S6 menyatakan tidak mengalami kendala yang berarti selama mengikuti kegiatan evaluasi. S2 dan S5 menyampaikan bahwa kondisi jaringan internet dapat memengaruhi kelancaran penggunaan media. Sementara itu, S3 dan S7 menyatakan bahwa mereka sempat mengalami kesulitan dalam memahami prosedur penggunaan media pada awal kegiatan. S8 menilai kesiapan perangkat dan koneksi internet perlu diperhatikan. Berdasarkan hasil tersebut, kendala yang muncul berkaitan dengan jaringan internet, kesiapan perangkat, dan pemahaman terhadap penggunaan media pada tahap awal kegiatan.

g. Tanggapan terhadap Penggunaan Canva Kembali

Pada aspek ini, seluruh narasumber memberikan tanggapan positif terhadap kemungkinan penggunaan Canva kembali dalam kegiatan evaluasi. S1 sampai S4 menyatakan bahwa Canva dapat digunakan kembali karena kegiatan evaluasi menjadi lebih menarik dan tidak monoton. S5 sampai S8 juga menilai bahwa penggunaan Canva dapat menjadi salah satu variasi dalam kegiatan evaluasi dan memberikan pengalaman yang berbeda dibandingkan evaluasi biasa. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, Canva dapat diterima oleh siswa sebagai salah satu alternatif media evaluasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran Al-Islam.

3. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, penggunaan Canva sebagai media evaluasi interaktif memperoleh respons yang cenderung positif dari siswa. Respons tersebut terlihat dari adanya ketertarikan terhadap media, perhatian selama kegiatan, perasaan positif, dan keterlibatan dalam mengikuti evaluasi. Hasil ini sejalan dengan penelitian (Suharti, 2025) yang menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menarik serta memberikan dampak positif terhadap minat dan motivasi belajar siswa

Pada aspek perhatian, hasil penelitian menunjukkan bahwa tampilan media membantu menarik perhatian siswa terhadap kegiatan dan pertanyaan yang diberikan. Namun, perhatian siswa juga dipengaruhi oleh kondisi dan kesiapan masing-masing siswa selama mengikuti kegiatan.

Pada aspek ketertarikan, unsur visual berupa warna, gambar, teks, dan desain menjadi bagian yang membuat media evaluasi terlihat berbeda dari soal tertulis biasa. Tampilan yang lebih variatif tersebut menjadi salah satu faktor yang membuat siswa tertarik mengikuti kegiatan evaluasi. Hal ini sejalan dengan (Pangalila et al., 2024) yang menjelaskan bahwa Canva memiliki fitur-fitur menarik dan beragam desain yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk menarik minat siswa. Selain itu, (Suharti, 2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan Canva sebagai media pembelajaran berpotensi mendukung peningkatan minat belajar siswa melalui penggunaan media yang menarik

Pada aspek perhatian, hasil penelitian menunjukkan bahwa tampilan media membantu menarik perhatian siswa terhadap kegiatan dan pertanyaan yang diberikan. Namun, perhatian siswa juga dipengaruhi oleh kondisi dan kesiapan masing-masing siswa selama mengikuti kegiatan. Temuan tersebut didukung oleh (Nurdiansyah & Makassar, 2025) yang menemukan bahwa media pembelajaran berbasis Canva mudah digunakan dan dapat meningkatkan semangat, perhatian, serta partisipasi siswa melalui tampilan materi yang menarik.

Pada aspek perasaan, siswa secara umum menyampaikan bahwa kegiatan evaluasi menggunakan Canva memberikan pengalaman yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Bentuk evaluasi yang berbeda memberikan variasi dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan (Suharti, 2025) yang menemukan bahwa penggunaan Canva dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan dinamis. (Pangalila et al., 2024) juga menemukan bahwa penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran membuat siswa antusias dan aktif selama kegiatan berlangsung.

Selain itu, dari aspek kemudahan penggunaan, siswa dapat mengikuti penggunaan media setelah mendapatkan penjelasan dan petunjuk. Temuan ini menunjukkan bahwa arahan sebelum pelaksanaan kegiatan merupakan bagian penting dalam penggunaan media evaluasi berbasis digital. Temuan ini sejalan dengan (Sholihah et al., 2026) yang menunjukkan bahwa penerapan Canva sebagai media evaluasi interaktif dapat menghadapi kendala dalam penggunaan, seperti keterbatasan jaringan internet dan kemampuan pengguna dalam mengoperasikan media.

Secara keseluruhan, Canva dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media evaluasi interaktif dalam pembelajaran Al-Islam. Berdasarkan pengalaman dan respons siswa, penggunaan Canva memberikan variasi dalam kegiatan evaluasi dan memperoleh tanggapan positif terkait ketertarikan, perhatian, perasaan, serta keterlibatan siswa. Namun, karena penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, hasil penelitian tidak dimaksudkan untuk membuktikan peningkatan minat belajar secara statistik. Penelitian ini berfokus untuk menggambarkan pengalaman dan respons siswa. Dengan demikian, penggunaan Canva dalam penelitian ini dapat dipahami sebagai media evaluasi interaktif yang berpotensi mendukung minat belajar siswa melalui kegiatan evaluasi yang lebih menarik dan variatif.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai efektivitas Canva sebagai media evaluasi interaktif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Al-Islam di SMK Muhammadiyah 1 Ngawi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Canva memperoleh respons yang cenderung positif dari siswa. Hal tersebut terlihat dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi selama pelaksanaan kegiatan, di mana siswa menunjukkan ketertarikan terhadap tampilan media yang lebih variatif, memperhatikan kegiatan evaluasi, merasa lebih senang karena evaluasi tidak hanya disajikan dalam bentuk soal biasa, serta terlibat dalam mengikuti seluruh tahapan kegiatan yang diberikan. Unsur visual seperti warna, gambar, teks, dan desain menjadi bagian yang membuat kegiatan evaluasi terasa lebih menarik dan tidak monoton. Selain itu, siswa secara umum dapat mengikuti penggunaan Canva setelah memperoleh arahan dan penjelasan mengenai tata cara pelaksanaannya. Meskipun demikian, penelitian ini juga menemukan beberapa kendala, seperti kondisi jaringan internet, kesiapan perangkat, serta perlunya waktu bagi beberapa siswa untuk memahami penggunaan media pada tahap awal kegiatan. Dengan demikian, Canva dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media evaluasi interaktif dalam pembelajaran Al-Islam karena mampu memberikan variasi dan pengalaman yang berbeda dalam pelaksanaan evaluasi serta berpotensi mendukung minat belajar siswa melalui kegiatan yang lebih menarik, variatif, dan melibatkan siswa. Namun, karena penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, kesimpulan tersebut didasarkan pada pengalaman dan respons siswa selama kegiatan penelitian sehingga tidak dimaksudkan untuk membuktikan peningkatan minat belajar secara statistik.

Daftar Pustaka

Afnani, W. N., Wahyuningtyas, N., & Kurniawan, B. (2021). *ANALISIS PELESTARIAN SITUS CAGAR BUDAYA SEKARAN (STUDI KASUS SITUS SEKARAN DI DESA*. *10*(3), 391–406.

Farmida, A. R., Rahma, M., Fira, N., Weny, E., & Nurul, M. (2026). *Jurnal Pendidikan Madrasah Efektivitas Penggunaan Canva sebagai Media Pembelajaran*. *11*(2), 297–305.

Gurning, P., Theodora, E., & Hudiyono, Y. (2024). *Developing of Canva-based learning media to increase student creativity and learning outcomes*. *10*(3), 887–897. https://doi.org/10.22219/jpbi.v10i3.33815

Hida, A. N., Hidayat, D., Musa, S., Studi, P., Masyarakat, P., & Karawang, U. S. (2023). *P-ISSN 2549-1717*. *8*(1), 16–29.

Nurdiansyah, E., & Makassar, U. I. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar*. *5*(2), 193–200.

Pangalila, T., Paka, N., Pombaile, E., Abdul, A., & Lourens, F. (2024). *Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas X-4 SMA Negeri 1 Tondano*. *15*(1), 415–420.

Randa, V. M., Musril, H. A., Okra, R., & Derta, S. (2025). *Desain Media Evaluasi Pembelajaran TIK Menggunakan Aplikasi Hot Potatoes Di MTsN 6 Solok*. *04*(01), 15–29.

Shanan, J., Prasetya, P. A., Siahaya, A., & Halamury, M. F. (2024). *Jurnal shanan*. *8*(1), 17–38. https://doi.org/10.33541/shanan.v8i1.5083

Sholihah, N., Sofa Ainur Rofiq, Bukhori, I., Aziz, A., & Hifdil Islam, M. (2026). *Al-Madrasah : Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah IMPLEMENTASI CANVA SEBAGAI MEDIA EVALUASI INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI GLAGAH PAKUNIRAN PROBOLINGGO Nadiyatus Sholihah Pascasarjana Universitas Islam Zainul Hasan Genggo*. *10*(2), 1154–1169. https://doi.org/10.35931/am.v10i2.6453

Sihotang, & Elfitra. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS SISWA*. *14*(2), 120–130.

Suharti, K. M. (2025). *PEMANFAATAN CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF Di era modern , berbagai segi kehidupan telah mengalami transformasi akibat kemajuan teknologi , salah satunya bidang pendidikan . Pendidikan ialah bidang yang selalu berubah dan diperbarui seiring d*. *10*(1), 251–259.

Susilowati, A., Surakarta, U. M., & Surakarta, U. M. (2022). *Kesulitan belajar IPS pada siswa sekolah dasar : Studi pada SD Muhammadiyah Kota Bangun , Kutai Kartanegara*. *9*(1), 31–43.

Suwahyu, I. (2024). *Pemanfaatan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. *3*(3), 15–20.

Tasrif. (2023). *Higher Order Thinking Skills (HOTS) dalam pembelajaran social studies di sekolah menengah atas*. *10*(1), 50–61.

Wahhab, A. F., Sedagadi, N. F., & Ruslin, E. C. (2023). *PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN CANVA : Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Canva pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Islam Bani Hasyim*. *2*(4), 267–275.