Validitas dan Kepraktisan LKPD Interaktif Berbantuan Canva pada Pembelajaran PAI di SMPN 2 Bua Ponrang

Khusnul Atizah[1], Munir Yusuf[2], Dodi Ilham[3].

[123]Institut Agama Islam Negeri Palopo, Indonesia.
[1]khusnul_0012_mhs18@iainpalopo.ac.id

Abstrak. Artikel ini membahas suatu penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang interaktif menggunakan platform Canva dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Negeri 2 Bua Ponrang. Tujuan penelitian ini adalah untuk menyajikan hasil uji kevalidan dan kepraktisan LKPD interaktif yang telah dikembangkan, selanjutnya menyajikan pula hasil identifikasi kendala dalam proses pengembangan, dan menguji kepraktisan LKPD dalam pembelajaran PAI dan budi pekerti di SMPN 2 Bua Ponrang. Metode penelitian yang diterapkan adalah Research and Development (R&D) dengan mengadopsi model ADDIE. Lokasi penelitian dilakukan di kelas VII.3 SMPN 2 Bua Ponrang selama periode dua bulan, mulai dari 09 November 2023 hingga 09 Januari 2024. Partisipan penelitian meliputi ahli materi, ahli media, guru PAI, dan peserta didik kelas VII.3 SMPN 2 Bua Ponrang. Pendekatan pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, dokumentasi, wawancara, lembar validasi, dan angket praktikalitas. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan beberapa temuan signifikan. Pertama, proses pengembangan LKPD interaktif terdiri dari lima tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Kedua, kendala yang muncul dalam pengembangan LKPD mencakup kendala internal, seperti masalah desain, dan kendala eksternal, seperti masalah jaringan saat mengakses. Ketiga, hasil uji kepraktisan menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 100%, dengan respon peserta didik kelas VII.3 SMPN 2 Bua Ponrang mencapai 85%. Dengan demikian, secara keseluruhan, LKPD interaktif ini dinilai sangat praktis dengan rata-rata nilai persentase mencapai 91,2%. Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan LKPD interaktif dengan platform Canva dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PAI dan budi pekerti di SMPN 2 Bua Ponrang. Selain itu, pemahaman terhadap kendala yang muncul dalam pengembangan LKPD juga dapat menjadi pedoman dalam penyempurnaan metode pembelajaran yang lebih efektif di masa mendatang.

Kata Kunci: *pengembangan LKPD, aplikasi Canva, pembelajaran PAI.*

1. Pendahuluan

Sebagai sebuah institusi pendidikan yang memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan nilai-nilai moral peserta didik, SMPN 2 Bua Ponrang dihadapkan pada tantangan untuk menyajikan pembelajaran yang menarik dan relevan dalam konteks keagamaan. Dalam masyarakat yang masih kental dengan nilai-nilai keagamaan dan budaya lokal, pembelajaran PAI bukan hanya menjadi bagian dari kurikulum, tetapi juga menjadi fondasi yang membangun identitas dan moralitas generasi muda. Namun, perubahan zaman dan kemajuan teknologi menuntut pendekatan pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif agar dapat menjangkau dan menginspirasi peserta didik dengan lebih efektif. Oleh karena itu, pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) interaktif menggunakan platform Canva menjadi sebuah upaya untuk menyesuaikan metode pembelajaran dengan kebutuhan dan preferensi generasi muda saat ini, serta untuk memberikan dimensi baru dalam pemahaman mereka terhadap ajaran agama dan budi pekerti.

Selain itu, fakta sosial yang mendasari penelitian ini juga mencakup tantangan teknis yang dihadapi oleh institusi pendidikan di daerah pedesaan, seperti SMPN 2 Bua Ponrang. Terbatasnya akses terhadap infrastruktur teknologi, seperti jaringan internet yang tidak stabil, menjadi salah satu hambatan dalam mengimplementasikan metode pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Kendala ini tidak hanya mempengaruhi proses pengembangan LKPD interaktif, tetapi juga dapat memengaruhi kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Selain itu, faktor-faktor sosial seperti keberagaman latar belakang budaya

dan tingkat pemahaman agama di antara peserta didik juga menjadi pertimbangan penting dalam merancang pembelajaran yang inklusif dan memberdayakan. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya memiliki relevansi akademis dalam pengembangan metode pembelajaran, tetapi juga memiliki implikasi praktis dalam menanggapi dinamika sosial dan teknologi yang ada di masyarakat pedesaan.

Fakta literatur yang mendukung penelitian ini mencerminkan pentingnya pemanfaatan teknologi dalam konteks pendidikan agama. Studi sebelumnya telah menyoroti potensi positif dari integrasi teknologi dalam pembelajaran PAI, termasuk peningkatan keterlibatan siswa, pemahaman konsep yang lebih baik, dan penerapan nilai-nilai moral dalam kehidupan sehari-hari (Mawardi, 2023; Muis et al., 2023; Purnamasari, 2023). Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran agama dapat memicu minat dan motivasi belajar siswa, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pencapaian akademik mereka (Dhaniswara et al., 2023; Jayanti & Susanti, 2023; Munir et al., 2023). Namun, kebanyakan penelitian terdahulu cenderung berfokus pada lingkungan pendidikan perkotaan, sehingga penelitian ini memberikan kontribusi penting dengan memperluas wawasan terhadap penerapan teknologi dalam konteks pendidikan agama di daerah pedesaan.

Selain itu, tinjauan literatur juga mengungkapkan bahwa pengembangan LKPD interaktif merupakan langkah yang tepat dalam memperkaya metode pembelajaran yang ada. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa LKPD interaktif memiliki potensi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan memfasilitasi interaksi yang lebih dinamis antara siswa dan materi pembelajaran (Musannadah & Jannah, 2023; Putri et al., 2023; Zanah et al., 2023). Penggunaan Canva sebagai platform pengembangan LKPD juga telah terbukti menjadi solusi yang mudah digunakan dan berorientasi pengguna, memungkinkan guru untuk dengan mudah merancang materi pembelajaran yang menarik dan bervariasi. Oleh karena itu, penelitian ini bukan hanya membangun pada temuan sebelumnya, tetapi juga menghadirkan kontribusi baru dalam mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif dan responsif terhadap kebutuhan pendidikan agama di berbagai konteks, termasuk di daerah pedesaan.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan menguji kepraktisan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) interaktif menggunakan platform Canva dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Negeri 2 Bua Ponrang. Dengan mengadopsi metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah alat pembelajaran yang inovatif dan responsif terhadap kebutuhan siswa, sambil memperhitungkan kendala teknis dan sosial yang mungkin dihadapi dalam proses pengembangan. Melalui pengembangan LKPD interaktif yang berkualitas dan praktis, penelitian ini berupaya meningkatkan efektivitas pembelajaran PAI di SMPN 2 Bua Ponrang, dengan harapan dapat memotivasi dan memperkuat pemahaman siswa terhadap ajaran agama dan nilai-nilai moral yang diusungnya.

Pentingnya penelitian ini dilaksanakan terletak pada kontribusinya terhadap peningkatan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Negeri 2 Bua Ponrang dan mungkin juga di institusi pendidikan serupa di daerah pedesaan lainnya. Dengan memperkenalkan metode pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi seperti pengembangan LKPD menggunakan platform Canva, penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa, tetapi juga memperluas aksesibilitas pembelajaran agama di tengah kendala teknis dan sosial yang ada. Dengan memperkuat dasar pemahaman agama dan moralitas siswa melalui pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan relevan, penelitian ini diharapkan dapat membantu menciptakan generasi yang lebih terdidik, beretika, dan berdaya saing tinggi dalam konteks global yang semakin terhubung secara teknologi.

Penelitian ini secara substansial didukung oleh grand theory konstruktivisme, yang menekankan bahwa pembelajaran adalah proses aktif dimana siswa secara aktif membangun pengetahuan dan pemahaman mereka melalui interaksi dengan lingkungan pembelajaran mereka. Dalam konteks ini, pengembangan LKPD interaktif menggunakan platform Canva bertujuan untuk memfasilitasi proses pembelajaran yang konstruktif, di mana siswa memiliki kontrol atas pembelajaran mereka sendiri. Dengan memberikan alat yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran, seperti merancang, mengeksplorasi, dan berinteraksi dengan materi pembelajaran, penelitian ini mengusung konsep bahwa pengetahuan tidak hanya diterima, tetapi juga dibangun oleh siswa melalui pengalaman langsung.

Selain konstruktivisme, penelitian ini juga didukung oleh teori belajar berbasis teknologi (TBT), yang menekankan pentingnya integrasi teknologi dalam mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa. TBT menekankan bahwa teknologi dapat menjadi alat yang kuat dalam memfasilitasi pembelajaran yang interaktif, menyediakan aksesibilitas yang lebih luas terhadap sumber daya pembelajaran, dan meningkatkan pengalaman belajar siswa. Dalam konteks ini, penggunaan platform Canva untuk mengembangkan LKPD interaktif menunjukkan upaya untuk memanfaatkan teknologi sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, dinamis, dan relevan bagi siswa.

Terakhir, penelitian ini juga dapat dilihat dari perspektif teori pembelajaran terkini yang menekankan pada pembelajaran kontekstual dan autentik. Pembelajaran kontekstual menempatkan pembelajaran dalam konteks yang relevan dengan kehidupan nyata siswa, sementara pembelajaran autentik menekankan penerapan pengetahuan dalam situasi nyata. Dalam penelitian ini, pengembangan LKPD interaktif untuk pembelajaran PAI di SMP Negeri 2 Bua Ponrang bertujuan untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang tidak hanya relevan dengan kehidupan siswa, tetapi juga memungkinkan mereka untuk mengaplikasikan ajaran agama dan nilai-nilai moral dalam kehidupan sehari-hari mereka secara autentik.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau biasa juga disebut dengan *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang dipakai dalam penelitian ini yaitu desain pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji kefektifan produk tersebut. Penelitian *Research and Development* ini telah dilaksanakan di Sekolah Menengah pertama Negeri (SMPN) 2 Bua Ponrang, yang berlokasi di Desa Ponrang, kecamatan Ponrang, Kabupaten Luwu, Provinsi Sulawesi Selatan. Pada penelitian ini yang menjadi subjeknya yakni pendidik dan peserta didik kalas VII SMPN 2 Bua Ponrang.

Penelitian ini mengumpulkan data melalui kegiatan observasi, wawancara, angket, dokumentasi dan lembar validasi. Ananlisis dilakukan melalui observasi, wawancara serta penyebaran lembar angket analisis untuk mengetahui apakah media pembelajaran interaktif menggunakan *Canva* dibutuhkan dalam pembelajaran atau tidak. Uji validasi dilakukan oleh ahli Media dan ahli Materi. Tujuan dilakukan validasi ini adalah untuk mengetahui kelayakan uji coba produk di lapangan. Uji kepraktisan dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran *Canva* yang dikembangkan. Hasil data kepraktisan media pembelajaran *Canva* diperoleh dari pengisian angket oleh peserta didik dan pendidik sebagai tolak ukur bahwa media yang dikembangkan dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran serta menjadi tolak ukur keberhasilan pendidik.

Instrument yang digunakan pada penelitian ini mencakup lembar analisis, lembar validasi, dan angket praktikalitas. Lembar analisis berisikan beberapa aspek sebagai bahan untuk memperoleh informasi diantaranya: (1) Materi ajar gibah dan tabayun; (2) Media pembelajaran; dan (3) Metode Pembelajaran. Selanjutnya aspek yang terdapat pada lembar validasi Materi meliputi: (1) kelayakan Isi; dan (2) kelayakan Bahasa. Aspek lembar validasi Media meliputi: (1) Teknik Penyajian; dan (2) Manfaat/Kegunaan. Adapun aspek angket praktikalitas berisikan beberapa aspek penilaian antara lain: (1) Kelayakan isi; (2) Kelayakan Penyajian; dan (3) Kemudahan Bahasa.

Adapun prosedur penelitian yang digunakan mengacu pada tahapan model pengembangan ADDIE antara lain: (1) analisis kebutuhan peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran *Canva*; (2) merancang atau mendesain produk *Canva* dengan menggunakan aplikasi canva; (3) mengembangkan dengan melakukan uji validasi produk oleh ahli media dan ahli materi; (4) Implementasi yaitu melakukan uji coba kepraktisan penggunaan *Canva* dengan membagikan angket resepon pendidik dan peserta didik. (5) Evaliasi yaitu melakukan revisi produk yang dikembangkan sebagai tindakan akhir dalam tahapan model pengembangan ADDIE.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif dilakukan dengan mengelompokkan saran yang terdapat pada angket mengenai hal-hal yang harus diperbaiki pada produk yang dikembanggkan oleh pakar ahli media, ahli

materi serta uji Praktikalitas pendidik dan peserta didik. Sedangkan Analisis deskriptif kuantitatif dipakai untuk mengolah data kuantitatif yang diperoleh melalui lembar analisis.

Hasil pengisian lembar validasi dan praktikalitas dapat ditentukan dengan rumus:

$$Persentase = \frac{\sum Skor\ yang\ diberikan\ validator}{Skor\ Maksimum} \times 100\%$$

Maka diperoleh pengklasifikasian nilai validasi dan praktikalitas sebagaimana pada tabel berikut:

Tabel 1. Kategorisasi Tingkat Kevalidan.

Nilai	Kriteria
81% - 100%	Sangat valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang valid
0%- 20%	Tidak valid

Tabel 2. Kategorisasi Tingkat Kepraktisan.

Nilai	Kriteria
81% - 100%	Sangat Praktis
61% – 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang Praktis
0%- 20%	Tidak Praktis

3. Hasil Penelitian

3.1. Hasil Uji Validitas

LKPD yang telah dikembangkan menggunakan Canva divalidasi oleh 2 validator yaitu: ahli media dan ahli materi. Adapun hasil uji validasi dari ahli media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Validasi oleh Ahli Media.

No.	Indikator	Skor
1.	Perlengkapan Penyajian	15
2.	Teknik Penyajian	15
3.	Manfaat/Kegunaan	12
Total Skor		42
Persentase Skor		64%
Kategori		Valid

Berdasarkan hasil uji validasi oleh ahli media diketahui bahwa Skor persentase sebesar 64% dicapai dengan kategori valid berdasarkan hasil validasi data oleh validator ahli media yang diverifikasi oleh Dr. Hj. Salmilah, S.Kom. Uji Validitas Canva dari segi materi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Validasi oleh Ahli Materi.

No.	Indikator	Skor
1.	Penyajian Isi	45
2.	Penyajian Bahasa	24
Total Skor		69
Persentase Skor		92%
Kategori		Sangat Valid

Berdasarkan hasil uji validasi oleh ahli materi diketahui bahwa Skor persentase sebesar 92% dicapai dengan kategori sangat valid berdasarkan hasil validasi data oleh validator ahli materi yaitu Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I.,M.Pd.

Media pembelajaran interaktif berbantuan website materi tentang Kurikulum merdeka Rangkuman Materi PAI kelas 7 bab 8 Gibah dan Tabayun yang telah disusun dinilai oleh dua validator yaitu validator ahli media dan validator ahli materi, Berdasarkan tabel kriteria penilaian uji validitas, media pembelajaran interaktif yang dihasilkan dinyatakan sangat valid masing-masing memperoleh persentase sebesar 64% dan 92% dapat memperoleh rata-rata validitas produk sebesar 78%.

3.2. Uji Kepraktisan

Pada penelitian ini, sumber belajar mata pelajaran PAI (pendidikan agama islam) yaitu media pembelajaran interaktif, berisi video pembelajaran dan soal menggunakan canva, dengan sasaran pengguna adalah peserta didik kelas VII 3 SMP negeri 2 bua ponrang. Adapun hasil uji kepraktisan LKPD Interaktif menggunakan canva pada pembelajaran PAI di SMPN 2 Bua Ponrang antara lain sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Coba Kepraktisan Oleh Guru PAI.

No	Indikator	Skor
1.	Aspek Penyajian	52
2.	Aspek Kebahasaan	8
Total Skor		60
Presentasi Skor		100%
Kategori		Sangat Praktis

Berdasarkan data praktikalitas oleh Bapak Annas, S.Ag merupakan guru bidang studi PAI di Sekolah SMPN 2 Bua Ponrang diperoleh persentase praktikalitas sebesar 100%. Selanjutnya, pelaksanaan uji coba media pembelajaran LKPD menggunakan Canva di sekolah SMPN 2 Bua Ponrang dengan subjek peserta didik kelas VII.3 yang berjumlah 24 orang peserta didik. Uji coba dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap produk yang dikembangkan. Berdasarkan data angket yang diperoleh dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Angket Respon Peserta Didik.

No	Indikator	Skor
1.	Aspek Isi	80
2.	Aspek Penyajian	77
3.	Aspek Bahasa	89

Total Skor	246
Rata-rata Skor	82
Presentase Skor	85%
Kategori	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini, yang diungkapkan melalui angket yang telah diisi, diperoleh persentase sebesar 85% dengan kategori sangat praktis. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa merespons positif terhadap penggunaan media pembelajaran Canva dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Negeri 2 Bua Ponrang. Persentase yang tinggi ini mengindikasikan bahwa siswa merasakan manfaat dan keterlibatan yang signifikan dalam menggunakan media pembelajaran interaktif tersebut, memperkuat argumen untuk adopsi teknologi dalam konteks pendidikan agama. Dengan demikian, respon positif ini menjadi bukti tambahan akan efektivitas dan relevansi penggunaan media pembelajaran Canva dalam meningkatkan pengalaman belajar siswa dan kualitas pembelajaran PAI di institusi pendidikan yang bersangkutan.

4. Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran menggunakan Canva ini mengikuti model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan. Tahap pertama adalah analisis, yang melibatkan analisis kebutuhan. Tahap kedua adalah perancangan, di mana materi dan template, gambar, serta video ditentukan. Tahap ketiga adalah pengembangan, di mana fitur pembelajaran Canva dibuat dengan menyertakan link video pembelajaran PAI dan lembar validasi yang diuji oleh validator ahli materi dan ahli media.

Setelah tahap pengembangan media, peneliti melakukan validasi media dengan para ahli untuk mendapatkan kritik dan saran. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, yang menilai aspek materi dan aspek media secara berturut-turut. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dihasilkan sangat valid, dengan persentase rata-rata sebesar 64% dan 92%, serta rata-rata skor persentase sebesar 78%.

Selanjutnya, hasil uji praktikalitas oleh guru mata pelajaran dan respons peserta didik menunjukkan tingkat kepraktisan yang tinggi, dengan rata-rata nilai persentase mencapai 91,2% dengan kategori sangat praktis. Ini menegaskan bahwa media pembelajaran Canva yang dikembangkan telah efektif digunakan dalam konteks pembelajaran PAI di SMP Negeri 2 Bua Ponrang.

Dalam konteks teori, penelitian ini mendukung pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran, yang menekankan peran aktif siswa dalam membangun pengetahuan mereka sendiri. Melalui penggunaan media pembelajaran interaktif seperti yang dikembangkan dalam penelitian ini, siswa memiliki kesempatan untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran, memperoleh pemahaman yang lebih dalam melalui interaksi langsung dengan materi. Hasil penelitian juga sejalan dengan teori belajar berbasis teknologi, yang menekankan pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa (Ambarwati et al., 2021; Mukaromah, 2020). Dengan menyediakan aksesibilitas yang lebih luas terhadap sumber daya pembelajaran dan memfasilitasi pembelajaran yang dinamis dan interaktif, media pembelajaran Canva ini memperkuat argumen untuk penerapan teknologi dalam konteks pendidikan.

Selanjutnya, hasil penelitian ini memberikan kontribusi penting terhadap pemahaman tentang efektivitas media pembelajaran Canva dalam pembelajaran PAI. Validasi oleh para ahli materi dan media mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini sangat valid, dengan persentase validitas yang tinggi. Ini menunjukkan bahwa penggunaan Canva sebagai platform pengembangan media pembelajaran dapat menghasilkan produk yang berkualitas dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran. Lebih lanjut, hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa media pembelajaran Canva ini tidak hanya valid secara teoritis, tetapi juga dapat diterapkan dengan sukses dalam lingkungan pembelajaran sebenarnya, seperti yang tercermin dari respon positif guru dan siswa.

Temuan penelitian ini juga memberikan wawasan yang berharga bagi pengembangan pendidikan di daerah pedesaan. Dengan memperkenalkan metode pembelajaran yang inovatif dan responsif terhadap tantangan teknis dan sosial yang mungkin dihadapi oleh institusi pendidikan di pedesaan, penelitian ini memberikan landasan bagi peningkatan kualitas pembelajaran agama di wilayah tersebut. Implikasi praktis dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan media pembelajaran Canva dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan minat, keterlibatan, dan pemahaman siswa dalam pembelajaran PAI, serta meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan di SMP Negeri 2 Bua Ponrang dan mungkin juga di institusi pendidikan serupa di daerah pedesaan lainnya.

Teori-teori yang disebutkan sebelumnya, seperti konstruktivisme dan teori belajar berbasis teknologi, memberikan dasar yang kuat bagi pengembangan media pembelajaran interaktif seperti yang diusulkan dalam penelitian ini. Konstruktivisme menekankan pentingnya interaksi aktif siswa dengan materi pembelajaran, yang sesuai dengan pendekatan pengembangan LKPD interaktif menggunakan Canva di mana siswa memiliki kontrol atas proses belajar mereka. Begitu pula, teori belajar berbasis teknologi menyoroti peran teknologi dalam meningkatkan pengalaman belajar siswa. Dalam konteks ini, penggunaan platform Canva sebagai alat untuk merancang media pembelajaran tidak hanya memfasilitasi aksesibilitas yang lebih luas terhadap sumber daya pembelajaran, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa melalui antarmuka yang interaktif dan menarik.

Selain itu, hasil penelitian yang mendukung validitas dan praktikalitas media pembelajaran Canva dalam pembelajaran PAI memberikan bukti konkret tentang efektivitas penggunaannya. Validasi oleh ahli materi dan media mengonfirmasi bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat validitas yang tinggi, sementara hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa media tersebut dapat diterapkan dengan sukses dalam lingkungan pembelajaran sebenarnya (Hisbullah et al., 2022). Dengan demikian, hasil penelitian ini secara langsung mendukung teori-teori pembelajaran yang disebutkan sebelumnya, karena pengembangan dan implementasi media pembelajaran Canva telah menggambarkan prinsip-prinsip konstruktivisme dan teori belajar berbasis teknologi dalam tindakan nyata.

Implementasi penelitian ini dapat dilakukan dengan berbagai langkah yang terencana dan terstruktur. Pertama, hasil penelitian ini dapat diseminasi kepada stakeholder terkait, seperti guru PAI dan kepala sekolah di SMP Negeri 2 Bua Ponrang, untuk memastikan pemahaman yang mendalam tentang metode pembelajaran baru yang diusulkan. Diseminasi dapat dilakukan melalui workshop, seminar, atau pelatihan khusus yang dirancang untuk memperkenalkan dan melatih penggunaan media pembelajaran Canva. Langkah ini penting untuk memastikan bahwa implementasi media pembelajaran tersebut dilakukan dengan tepat dan efektif.

Selanjutnya, implementasi penelitian ini juga memerlukan pemantauan dan evaluasi berkelanjutan untuk memastikan keberhasilannya dalam jangka panjang. Pemantauan dapat dilakukan melalui observasi langsung terhadap proses pembelajaran di kelas, serta melalui pengumpulan data terkait kinerja siswa, tingkat keterlibatan, dan pemahaman materi. Evaluasi berkala dapat dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran Canva dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Dengan melakukan pemantauan dan evaluasi yang berkelanjutan, institusi pendidikan dapat mengidentifikasi area-area yang perlu diperbaiki atau disempurnakan, serta mengadopsi pendekatan pembelajaran yang dinamis dan responsif terhadap kebutuhan siswa dan lingkungan pembelajaran.

Meskipun penelitian ini memberikan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva dalam konteks pembelajaran PAI di SMP Negeri 2 Bua Ponrang, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diakui. Salah satunya adalah fokus penelitian yang terbatas pada satu institusi pendidikan saja, yaitu SMP Negeri 2 Bua Ponrang. Hal ini membatasi generalisasi temuan penelitian ini untuk diterapkan secara luas di berbagai konteks pendidikan agama Islam di daerah pedesaan lainnya. Selain itu, meskipun penelitian telah menghasilkan media pembelajaran Canva yang dinilai valid dan praktis, namun masih diperlukan penelitian lanjutan untuk mengidentifikasi dan mengatasi potensi hambatan atau kendala yang mungkin timbul dalam implementasi media pembelajaran tersebut secara menyeluruh. Dengan memahami keterbatasan-keterbatasan tersebut, penelitian mendatang dapat lebih memperluas cakupan dan memperbaiki metode pembelajaran yang diusulkan, sehingga dapat memberikan dampak yang lebih besar dalam meningkatkan kualitas pendidikan agama Islam di berbagai lingkungan pembelajaran.

5. Simpulan

Temuan penting dalam penelitian ini adalah berhasilnya pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan platform Canva dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Negeri 2 Bua Ponrang. Penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan Canva sebagai alat untuk merancang Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) interaktif mampu menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan relevan bagi siswa. Validasi oleh ahli materi dan media menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat validitas yang tinggi, sedangkan hasil uji praktikalitas menegaskan kepraktisan penggunaannya dalam lingkungan pembelajaran sebenarnya. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran inovatif, tetapi juga memperkuat argumen untuk penerapan teknologi dalam pembelajaran agama, khususnya di daerah pedesaan. Temuan ini memberikan landasan yang kuat bagi pengembangan pendidikan agama Islam yang lebih dinamis, interaktif, dan responsif terhadap kebutuhan siswa di berbagai lingkungan pembelajaran.

6. Referensi

Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyiadanti, H., & Susanti, S. (2021). Studi literatur: Peran inovasi pendidikan pada pembelajaran berbasis teknologi digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, *8*(2), Article 2. https://doi.org/10.21831/jitp.v8i2.43560

Dhaniswara, E., Larisu, Z., Sanjaya, F., Kurniasari, N., Megavitry, R., & Marlina, M. (2023). Analisis Peran Game Edukasi Berbasis Mobile dalam Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, *6*(2), 24–30. https://doi.org/10.31004/jrpp.v6i2.17586

Hisbullah, H., Nadirah, S., Aniati, A., & Rahman, A. (2022). Construction And Validity Of The Hypnoteaching-Based Learning Model: A Development Study In Elementary Schools. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, *11*(03), Article 03. https://doi.org/10.30868/ei.v11i03.4796

Jayanti, D., & Susanti. (2023). Upaya Guru Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Motivasi Belajar. *Al-Munawwarah : Jurnal Pendidikan Islam*, *15*(2), Article 2. https://doi.org/10.35964/al-munawwarah.v14i2.5559

Mawardi, A. (2023). Edukasi Pendidikan Agama Islam dalam Pemanfaatan Sumber-Sumber Elektronik pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal on Education*, *6*(1), Article 1. https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.4290

Muis, M. A., Resty, A. D., Ramadhani, S., Guna, P., & Winardi, I. (2023). Penerapan Model Inquiry-Based Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Kajian Agama Islam*, *7*(12), Article 12. https://rel.ojs.co.id/index.php/jkai/article/view/19

Mukaromah, E. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Meningkatkan Gairah Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Education Management & Administration Review*, *4*(1), Article 1. https://doi.org/10.4321/ijemar.v4i1.4381

Munir, M., Afifah, N., & Najib, M. (2023). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran PKn untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas II. *Elementary: Jurnal Iilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(2), Article 2. https://doi.org/10.32332/elementary.v9i2.7677

Musannadah, S., & Jannah, S. N. (2023). The Application of Canva as Interactive Media in 21st Century Learning. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, *5*(6), Article 6. https://doi.org/10.20961/shes.v5i6.81036

Purnamasari, A. (2023). Analisis Kritis Terhadap Paradigma Pengajaran Akidah dan Akhlak Dalam Kurikulum Pendidikan Agama Islam Menuju Pembaruan dan Peningkatan Efektivitas Pembelajaran. *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, *3*(5), Article 5.

Putri, A. L., Mujahidah, I., Malini, S., & Prihantini, P. (2023). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas II Materi Lingkungan Sehat Dan Tidak Sehat. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, *1*(4), Article 4.

Zanah, D. N., Putri, C., & Melati, I. I. (2023). Penggunaan Media Video Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia dengan Model Discovery Learning. *Journal of Education Research*, *4*(2), Article 2. https://doi.org/10.37985/jer.v4i2.213

---Halaman ini sengaja dikosongkan---