
**INOVASI BAHAN PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA SITE
DALAM MENANAMKAN NILAI KETELADANAN NABI
MUHAMMAD SAW PADA SISWA SEKOLAH DASAR**

Rahma¹, Ahmad Suryadi²

wahidahma077@gmail.com¹, ahmad.suryadi@umj.ac.id²

Universitas Muhammadiyah Jakarta

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, menguji kelayakan, dan mengukur efektivitas bahan pembelajaran berbasis Canva Site pada materi keteladanan (uswatun hasanah) Nabi Muhammad SAW dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SD Negeri 20 Muara Enim. Penelitian menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan mengadaptasi model Borg and Gall yang disederhanakan menjadi tiga tahap, yaitu analisis kebutuhan, draf 1, dan draf 2, yang dipadukan dengan model desain pembelajaran ASSURE. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri 20 Muara Enim. Hasil validasi ahli menunjukkan produk sangat valid, dengan kelayakan ahli media sebesar 100% dan ahli materi sebesar 99% (rata-rata 99,5%). Uji coba kelompok besar menghasilkan tingkat kepraktisan sebesar 87% dengan kategori Sangat Layak. Efektivitas produk dibuktikan melalui peningkatan hasil belajar siswa, dengan rata-rata nilai pretest 56,71 meningkat menjadi 83,33 pada posttest, nilai N-Gain sebesar 0,61 (kategori Sedang), serta hasil uji t berpasangan yang signifikan ($t_{hitung} = 31,14 > t_{tabel} = 2,0687$; $p = 0,000 < 0,05$). Disimpulkan bahwa bahan pembelajaran berbasis Canva Site layak dan efektif digunakan sebagai inovasi media PAI di Sekolah Dasar untuk menanamkan nilai keteladanan Nabi Muhammad SAW.

Kata Kunci: Bahan Pembelajaran, Canva Site, Keteladanan Nabi Muhammad SAW, Pendidikan Agama Islam, Borg And Gall, ASSURE.

ABSTRACT

This study aimed to develop, test the feasibility of, and measure the effectiveness of Canva Site-based learning materials on the exemplary character (uswatun hasanah) of Prophet Muhammad within the Islamic Religious Education (PAI) curriculum at SD Negeri 20 Muara Enim. This research employed a Research and Development (R&D) approach, adapting the Borg and Gall model, simplified into three stages—needs analysis, Draft 1, and Draft 2—and integrated with the ASSURE instructional design model. The subjects were fourth-grade students of SD Negeri 20 Muara Enim. Expert validation results indicated that the product was highly valid, with feasibility scores of 100% from the media expert and 99% from the subject-matter expert (an average of 99.5%). The large-group trial produced a practicality score of 87%, categorized as Highly Feasible. The effectiveness of the product was demonstrated by an increase in student learning outcomes, with the average score rising from 56.71 on the pre-test to 83.33 on the post-test, an N-Gain of 0.61 (Moderate category), and a significant paired sample t-test result ($t = 31.14 > t_{table} = 2.0687$; $p = 0.000 < 0.05$). It is concluded that the Canva Site-based learning material is feasible and effective as an innovative PAI medium in elementary schools for instilling the exemplary values of Prophet Muhammad.

Keywords: Learning Material, Canva Site, Exemplary Character Of Prophet Muhammad, Islamic Religious Education, Borg And Gall, ASSURE.

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan salah satu mata pelajaran penting dalam kurikulum pendidikan di Indonesia. Namun, pembelajaran PAI di tingkat Sekolah Dasar (SD) seringkali dianggap membosankan oleh siswa karena metode pembelajaran yang kurang menarik dan belum sesuai dengan kebutuhan generasi digital saat ini. Kondisi ini mengakibatkan siswa cenderung merasa jenuh dan kurang termotivasi, sehingga konsep-konsep ajaran Islam sulit dipahami secara mendalam dan aplikatif, khususnya materi keteladanan (uswatun hasanah) Nabi Muhammad SAW.

Sebagaimana ditegaskan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat. Pada era revolusi industri 4.0 dan Society 5.0, integrasi teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran menjadi sebuah keniscayaan, mengingat peserta didik saat ini merupakan generasi digital yang akrab dengan perangkat teknologi sejak usia dini. Meskipun demikian, realita di lapangan menunjukkan bahwa dominasi metode ceramah masih menjadi kendala utama dalam penyampaian materi PAI, termasuk pada pembelajaran keteladanan Nabi Muhammad SAW di kelas IV SD Negeri 20 Muara Enim.

Salah satu inovasi teknologi yang berpotensi menjawab tantangan tersebut adalah Canva Site (Canva Websites), yaitu fitur pada platform Canva yang memungkinkan pengguna merancang dan mempublikasikan situs web satu halaman (one-page website) secara interaktif, gratis, dan instan tanpa memerlukan kemampuan pengodean (coding). Media ini mengintegrasikan teks, gambar, audio, video, dan navigasi tombol dalam satu tautan (link) sehingga dapat diakses siswa maupun orang tua secara fleksibel, baik di kelas melalui proyektor maupun secara mandiri melalui gawai di rumah.

Beberapa penelitian relevan telah menunjukkan potensi Canva Site sebagai media pembelajaran interaktif, di antaranya pada materi lompat jauh (Junaida dkk., 2025), sebagai upaya mengatasi kejenuhan siswa dalam pembelajaran PAI (Ayshara & Kamil, 2025), sebagai media pembelajaran PAI berbasis aplikasi Canva (Hariyanto & Faridi, 2024), serta sebagai media evaluasi interaktif pada pembelajaran PAI tingkat SD (Sholihah dkk., 2026). Namun demikian, penelitian yang secara khusus mengembangkan bahan pembelajaran berbasis Canva Site dengan muatan materi keteladanan Nabi Muhammad SAW, menasar siswa kelas IV SD, serta memadukan prosedur pengembangan Borg and Gall dengan desain pembelajaran ASSURE, belum ditemukan pada penelitian-penelitian terdahulu.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk (1) mengembangkan bahan pembelajaran berupa media Canva Site pada materi keteladanan Nabi Muhammad SAW, (2) menguji kelayakan media tersebut, dan (3) mengukur efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas IV SD Negeri 20 Muara Enim terhadap nilai-nilai keteladanan Nabi Muhammad SAW.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D), yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk sekaligus menguji kelayakan dan efektivitas produk tersebut dalam konteks pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan adalah model Borg and Gall (1983) yang disederhanakan menjadi tiga tahap utama, yaitu (1) analisis kebutuhan, (2) pengembangan model draf 1, dan (3) pengembangan model draf 2 hingga diperoleh model final. Proses pengembangan tersebut dipadukan dengan model desain pembelajaran ASSURE (Analyze Learners, State Objectives, Select Methods–Media–Materials, Utilize Media and Materials, Require Learner Participation, dan Evaluate and Revise) untuk memastikan produk yang dihasilkan sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 20 Muara Enim, Provinsi Sumatera Selatan, pada tahun 2026. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV yang berada pada rentang usia 9–10 tahun, dengan uji coba kelompok kecil melibatkan 3–5 siswa dan uji coba kelompok besar melibatkan 24–30 siswa. Subjek pendukung lainnya terdiri atas satu orang ahli media dan satu orang ahli materi yang bertugas memvalidasi kualitas tampilan/interaktivitas dan kesesuaian isi materi produk.

Instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, angket kepraktisan siswa, serta soal pretest dan posttest untuk mengukur pemahaman siswa terhadap keteladanan Nabi Muhammad SAW. Lembar validasi ahli menggunakan skala Likert 1–5 (1 = Tidak Baik hingga 5 = Sangat Baik) yang mengacu pada empat aspek penilaian ahli materi (kelayakan isi, kelayakan penyajian, aspek bahasa, serta aspek kontekstual dan kebermanfaatan) dan empat aspek penilaian ahli media (desain komunikasi visual, desain pembelajaran, kemanfaatan media, serta teknik dan rekayasa).

Data kuantitatif dianalisis dengan menghitung persentase kelayakan ($P = \Sigma X / \Sigma X_{\max} \times 100\%$) yang kemudian dikonversikan ke dalam kategori kelayakan (Sangat Layak, Layak, Cukup Layak, Kurang Layak, Tidak Layak). Efektivitas produk diukur melalui perbandingan skor pretest dan posttest menggunakan perhitungan Normalized Gain (N-Gain) yang mengacu pada rumus Hake (1998), dengan kategori tinggi ($g \geq 0,70$), sedang ($0,30 \leq g < 0,70$), dan rendah ($g < 0,30$). Sebelum pengujian perbedaan rata-rata, dilakukan uji normalitas data (Shapiro-Wilk/Kolmogorov-Smirnov). Selanjutnya, signifikansi peningkatan hasil belajar diuji menggunakan paired sample t-test pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengembangan Produk

Pengembangan bahan pembelajaran berbasis Canva Site diawali dengan tahap analisis kebutuhan melalui studi literatur, observasi awal pembelajaran, dan wawancara dengan kepala sekolah serta guru PAI di SD Negeri 20 Muara Enim. Hasil analisis kebutuhan mengungkap adanya kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran keteladanan Nabi Muhammad SAW yang interaktif dengan kondisi pembelajaran yang masih konvensional, yang menjadi dasar penyusunan produk. Selanjutnya, disusun model draf 1 melalui tahap perencanaan dan desain, penyusunan materi (fokus pada nilai kejujuran/as-shidiq, amanah, kesabaran, kasih sayang, gotong royong, dan toleransi), serta pengembangan media Canva Site yang dilengkapi teks, ilustrasi, audio narasi, video, dan menu navigasi interaktif. Produk kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, direvisi, dan diujicobakan pada kelompok kecil untuk menghasilkan model final (draf 2) yang siap diimplementasikan pada uji coba kelompok besar.

2. Kelayakan Produk

Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa keseluruhan 14 indikator pada empat aspek penilaian (desain komunikasi visual, desain pembelajaran, kemanfaatan media, serta teknik dan rekayasa) memperoleh skor maksimal, sehingga diperoleh persentase kelayakan sebesar 100% dengan kategori Sangat Valid, sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skor Diperoleh	Skor Maksimum	Persentase (%)	Kategori
1	Desain Komunikasi Visual (DKV)	25	25	100	Sangat Valid
2	Desain Pembelajaran (Media)	15	15	100	Sangat Valid
3	Kemanfaatan Media	15	15	100	Sangat Valid

4	Teknik & Rekayasa	15	15	100	Sangat Valid
	Rata-rata / Total	70	70	100	Sangat Valid

Adapun hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa dari 16 indikator yang dinilai, 15 indikator memperoleh skor maksimal dan 1 indikator memperoleh skor mendekati maksimal, sehingga diperoleh persentase kelayakan sebesar 99% dengan kategori Sangat Valid, sebagaimana disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Skor Diperoleh	Skor Maksimum	Persentase (%)	Kategori
1	Kelayakan Isi	25	25	100	Sangat Valid
2	Kelayakan Penyajian	19	20	95	Sangat Valid
3	Aspek Bahasa	20	20	100	Sangat Valid
4	Aspek Kontekstual & Kebermanfaatan	15	15	100	Sangat Valid
	Rata-rata / Total	79	80	99	Sangat Valid

Secara keseluruhan, rata-rata kelayakan teoritik produk (ahli media dan ahli materi) mencapai 99,5% dengan kategori Sangat Valid, yang berarti produk layak digunakan tanpa revisi berarti. Selain kelayakan teoritik, kelayakan empiris diukur melalui angket kepraktisan siswa pada uji coba kelompok besar yang mencakup aspek kemudahan penggunaan media, ketertarikan terhadap tampilan dan konten, serta kemudahan memahami materi, dengan hasil rata-rata persentase sebesar 87% dan kategori Sangat Layak. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis web perlu memenuhi kriteria kelayakan, baik dari sisi materi maupun tampilan visual, agar dapat diterima dan digunakan secara efektif oleh pengguna (Arsyad, 2021).

3. Efektivitas Produk

Efektivitas produk diukur melalui perbandingan hasil belajar siswa sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) menggunakan media Canva Site pada 24 siswa kelas IV. Rata-rata nilai pretest sebesar 56,71 meningkat menjadi 83,33 pada posttest. Hasil uji normalitas menunjukkan data pretest (Shapiro-Wilk, Sig. = 0,4757) dan posttest (Sig. = 0,1351) berdistribusi normal (Sig. > 0,05), sehingga pengujian parametrik dapat dilanjutkan. Ringkasan hasil disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Ringkasan Hasil N-Gain dan Uji t Berpasangan

Data	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	N-Gain	Kategori N-Gain	t hitung	t tabel	Sig. (2-tailed)
Hasil Belajar	56,71	83,33	0,61	Sedang	31,14	2,0687	0,000

Nilai N-Gain sebesar 0,61 berada pada kategori Sedang, yang menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi keteladanan Nabi Muhammad SAW setelah menggunakan media Canva Site. Hasil uji t berpasangan menunjukkan nilai t hitung sebesar 31,14 lebih besar dari t tabel sebesar 2,0687 dengan signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media Canva Site. Temuan ini sejalan dengan pandangan Hake (1998) bahwa N-Gain merupakan indikator yang tepat untuk mengukur efektivitas suatu intervensi pembelajaran, serta memperkuat penelitian-penelitian relevan yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis web dapat meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Dasar (Junaida dkk., 2025; Hariyanto & Faridi, 2024).

Secara lebih spesifik, peningkatan pemahaman siswa tampak menonjol pada dimensi kejujuran, kesabaran, amanah, dan kasih sayang yang menjadi fokus materi dalam media. Hal ini mengindikasikan bahwa pengemasan kisah keteladanan Nabi Muhammad SAW secara naratif dan interaktif melalui teks, audio, dan visual mampu menumbuhkan pemahaman nilai akhlak mulia pada siswa, sejalan dengan temuan Radjendra dkk. (2025) bahwa penyampaian kisah keteladanan Nabi Muhammad SAW secara naratif efektif menumbuhkan akhlak mulia pada siswa Sekolah Dasar.

Implementasi media Canva Site di SD Negeri 20 Muara Enim tidak terlepas dari faktor pendukung, seperti fitur ramah gawai (mobile-friendly), kemudahan pembaruan konten secara real-time, dan aksesibilitas tanpa instalasi aplikasi tambahan. Di sisi lain, faktor penghambat yang teridentifikasi antara lain ketergantungan pada koneksi internet yang di beberapa titik wilayah Muara Enim belum sepenuhnya stabil, serta keterbatasan sistem penyimpanan skor evaluasi bawaan sehingga fitur kuis interaktif perlu diintegrasikan dengan platform pihak ketiga seperti Wordwall atau Quizizz.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa bahan pembelajaran berbasis Canva Site pada materi keteladanan Nabi Muhammad SAW dikembangkan dengan mengadaptasi model Borg and Gall yang dipadukan dengan model desain pembelajaran ASSURE, dan dinyatakan sangat valid dengan rata-rata kelayakan teoritik sebesar 99,5% (ahli media 100%, ahli materi 99%). Produk juga dinyatakan Sangat Layak digunakan berdasarkan hasil kepraktisan siswa sebesar 87%. Selanjutnya, produk terbukti efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap keteladanan Nabi Muhammad SAW, ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai dari 56,71 (pretest) menjadi 83,33 (posttest), N-Gain sebesar 0,61 (kategori Sedang), serta hasil uji t berpasangan yang signifikan ($p = 0,000 < 0,05$). Dengan demikian, inovasi bahan pembelajaran berbasis Canva Site layak dan direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran PAI di Sekolah Dasar dalam menanamkan nilai-nilai keteladanan Nabi Muhammad SAW. Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan materi PAI lain, memperbesar dan memvariasikan sampel penelitian, serta mengukur retensi pemahaman siswa dalam rentang waktu yang lebih panjang.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2021). Media pembelajaran. PT RajaGrafindo Persada.
- Ayshara, F. D., & Kamil. (2025). Pemanfaatan media interaktif untuk mengatasi kejenuhan siswa dalam pembelajaran PAI di SD Citra Indonesia. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 5(2). <https://doi.org/10.31004/innovative.v5i2.18677>
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational research: An introduction* (4th ed.). Longman.
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74.
- Hariyanto, A., & Faridi. (2024). Pengembangan media pembelajaran PAI berbasis IT (Aplikasi Canva). *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 2(5). <https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i5.533>
- Junaida, dkk. (2025). Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis Canva Site pada materi lompat jauh siswa SMP kelas VIII di Kabupaten dan Kota Malang. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 24. <http://dx.doi.org/10.20527/multilateral.v25i1.25329>
- Karim, A. A. (2004). *Sejarah pemikiran ekonomi Islam*. PT RajaGrafindo Persada.
- Kurniawan, A. (2025). *Artificial intelligence dalam pendidikan dasar: Peluang dan tantangan pembuatan modul digital*. Deepublish.
- Pratama, R., & Lestari, S. (2024). Pemanfaatan fitur Canva Websites sebagai alternatif e-modul interaktif pada jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 11(2), 102–115.

- Radjendra, R., Silpa, Khotimah, S., Anwar, S., & Zulaikha, S. (2025). Internalisasi filosofis kisah terpuji Nabi Muhammad SAW dalam menumbuhkan akhlak mulia. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.35277>
- Rusman. (2023). *Belajar dan pembelajaran berbasis komputer: Mengembangkan profesionalisme guru abad 21*. Alfabeta.
- Sanjaya, R. (2024). *Panduan praktis desain web instan tanpa coding menggunakan Canva*. SCU Knowledge Media.
- Sholihah, N., Sofa, A. R., Bukhori, I., Aziz, A., & Islam, M. H. Al-. (2026). Implementasi Canva sebagai media evaluasi interaktif dalam pembelajaran PAI di kelas II SD Unggulan Cahaya Cendekia Glagah Pakuniran Probolinggo. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 10(2). <http://dx.doi.org/10.35931/am.v10i2.6453>
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian dan pengembangan: Research and development (R&D)*. Alfabeta.
- Sukiman. (2022). *Pengembangan media pembelajaran*. Pedagogia.
- Suradika, A., & Wicaksono, D. (2021). *Metodologi penelitian*. UM Jakarta Press.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.