

Analisis Perspektif Guru PAI Terhadap Inovasi Modul Digital Interaktif Canva di SMP Muhammadiyah Plus Gunungpring

Farif Nur Hidayat¹, Lovandri Dwanda Putra², Yuhandi³, Muhammad Ilham⁴

¹Universitas Ahmad Dahlan, Indonesia

²Universitas Ahmad Dahlan, Indonesia

³Universitas Ahmad Dahlan, Indonesia

⁴Universitas Ahmad Dahlan, Indonesia

E-mail: 2300031124@webmail.uad.ac.id¹, lovandri.putra@pgsd.uad.ac.id²,
2300031100@webmail.uad.ac.id³, 2300031118@webmail.uad.ac.id⁴

Article History:

Received: 20 Januari 2026

Revised: 18 Maret 2026

Accepted: 01 April 2026

Keywords: Modul Digital Interaktif, Generasi Z, Inovasi Pembelajaran, Metakognisi.

Abstract: Akselerasi teknologi digital menuntut inovasi media pembelajaran yang mampu mengakomodasi karakteristik generasi Z. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perspektif guru Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Muhammadiyah Plus Gunungpring terhadap penggunaan modul digital interaktif berbasis Canva. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi dan wawancara mendalam kepada guru pengampu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru memandang modul digital interaktif sebagai inovasi yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui fitur multimedia seperti video dan kuis interaktif. Meskipun demikian, aspek metakognisi dan pendampingan guru tetap krusial dalam menyeimbangkan penggunaan teknologi agar tidak sekadar menjadi alat hiburan. Kendala utama yang ditemukan adalah durasi persiapan materi dan keterbatasan perangkat siswa di sekolah. Kesimpulannya, modul digital Canva sangat potensial untuk mendukung pembelajaran mandiri, namun implementasinya memerlukan kolaborasi antara kecanggihan visual dan penguatan karakter siswa secara langsung.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang masif di era industri 4.0 dan Society 5.0 telah mendisrupsi paradigma pendidikan tradisional, memaksa setiap institusi pendidikan untuk mengadopsi media pembelajaran yang lebih adaptif dan interaktif. Di lingkungan sekolah menengah, terutama pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), tantangan utama muncul dari rendahnya minat baca siswa terhadap materi tekstual dan adanya persepsi bahwa pembelajaran agama bersifat monoton serta teoritis. Transformasi dari modul cetak ke modul digital bukan lagi sekadar pilihan, melainkan kebutuhan untuk menjembatani gaya belajar generasi Z yang cenderung

visual dan mandiri. SMP Muhammadiyah Plus Gunungpring sebagai institusi yang berbasis pada nilai Islami namun terbuka terhadap kemajuan teknologi, menjadi lokus yang relevan untuk mengevaluasi sejauh mana inovasi digital dapat diintegrasikan dalam kurikulum PAI demi mencapai efektivitas pembelajaran yang optimal.

Sejumlah penelitian terdahulu telah mengeksplorasi penggunaan media digital dalam pendidikan. Penggunaan aplikasi seperti kuis interaktif (Quizizz/Kahoot) dan media presentasi statis telah terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa di kelas (Mahyudin, 2023). Penelitian lain menunjukkan bahwa pemanfaatan Learning Management System (LMS) efektif dalam distribusi materi, namun seringkali kurang dalam aspek desain visual yang menarik minat emosional siswa (Baety & Munandar, 2021). Meskipun metode-metode tersebut memberikan kontribusi positif, batasan utama dari penelitian sebelumnya adalah kurangnya integrasi antara kemudahan desain grafis, elemen interaktif (audio-visual), dan kemandirian akses dalam satu platform terpadu yang mudah dikelola oleh guru secara mandiri tanpa memerlukan keahlian pemrograman yang rumit (Ayu Setianingsih dkk., 2025; Azzura dkk., 2025). Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan spesifik platform Canva sebagai instrumen pengembang modul digital interaktif yang dievaluasi langsung melalui perspektif guru PAI. Hal ini penting untuk melihat keselarasan antara fitur teknologi yang disediakan dengan kebutuhan metodologis dalam menanamkan nilai-nilai karakter agama. Manfaat ilmiah dari artikel ini adalah memberikan model alternatif pengembangan bahan ajar yang praktis namun komprehensif (materi, video, dan evaluasi dalam satu tautan) untuk mengatasi keterbatasan media pembelajaran konvensional.

Mengacu pada konteks diatas, penulisan ini menitikberatkan pada peninjauan kritis terhadap perspektif guru PAI di SMP Muhammadiyah Plus Gunungpring terhadap penggunaan modul digital interaktif berbasis Canva, serta mengidentifikasi peluang, tantangan, dan efektivitasnya dalam mendukung proses pembelajaran di kelas.

LANDASAN TEORI

Inovasi dalam dunia pendidikan merupakan keniscayaan demi menjawab tantangan era disrupsi yang dinamis. Transformasi media pembelajaran telah bergeser dari sekadar alat bantu instruksional menjadi lingkungan belajar komprehensif yang menentukan efektivitas transfer pengetahuan. Arsyad (2013) menegaskan bahwa media pembelajaran sebagai bentuk komponen sumber belajar fisik yang mengandung materi instruksional untuk merangsang aktivitas belajar siswa. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), peran inovasi media menjadi sangat krusial sebagai jembatan materi yang bersifat normatif-teologis agar lebih kontekstual dan relevan bagi kehidupan siswa. Sejalan dengan pemikiran Rusman (2018), integrasi teknologi digital terbukti mampu meningkatkan interaksi dua arah secara lebih efektif. Secara praktis, implementasi ini dapat dioptimalkan melalui konsep micro-learning, yakni mereduksi narasi teks yang padat menjadi unit-unit informasi ringkas guna mencegah hambatan belajar akibat beban informasi berlebih (information overload).

Kebutuhan akan kemandirian belajar di era digital dipenuhi melalui pengembangan modul digital atau e-module. Sebagai satuan program pembelajaran terkecil, modul dirancang agar dapat dipelajari siswa secara mandiri (self-instructional). (Lasmiyati & Harta, 2014) memberikan catatan penting bahwa modul yang berkualitas harus mampu memandu siswa mencapai kompetensi secara runtut melalui interaktivitas yang tinggi. Fitur seperti navigasi adaptif dan umpan balik instan memberikan kontrol penuh kepada siswa atas kecepatan belajar mereka sendiri. Hal ini didukung oleh Smaldino (2015) yang menyatakan bahwa media interaktif secara signifikan meningkatkan

keterlibatan kognitif melalui kontrol urutan pembelajaran. Namun, implementasi di lapangan menunjukkan bahwa aspek interaktivitas ini harus dibarengi dengan penyediaan scaffolding atau panduan penggunaan yang eksplisit pada bagian awal modul. Langkah preventif ini bertujuan agar kapasitas kognitif siswa tidak terbuang untuk memahami kendala teknis operasional, melainkan tetap terfokus pada substansi materi keagamaan yang disajikan.

Selain aspek fungsional, efektivitas desain instruksional sangat bergantung pada kualitas estetika visual. Mayer (2021) melalui Cognitive Theory of Multimedia Learning menjelaskan bahwa proses kognitif manusia bekerja lebih optimal ketika menerima kombinasi kata dan gambar dibandingkan hanya teks tunggal. Platform Canva muncul sebagai fasilitator yang memungkinkan integrasi elemen multimedia secara harmonis untuk menurunkan beban kognitif (cognitive load) siswa. Dalam penerapannya, desain modul digital harus meninggalkan pola visual tradisional yang cenderung monoton dan beralih pada pemanfaatan desain yang adaptif terhadap psikologi perkembangan siswa SMP. Penggunaan Gamified User Interface (UI) atau antarmuka bergaya permainan menjadi strategi relevan bagi Generasi Z, dengan tetap mempertahankan prinsip hirarki visual agar pesan utama materi PAI tidak terdistorsi oleh elemen dekoratif semata.

Keberhasilan adopsi teknologi dalam institusi pendidikan, seperti di SMP Muhammadiyah Plus Gunungpring, sangat dipengaruhi oleh perspektif dan kesiapan guru. Melalui kerangka Technology Acceptance Model (TAM) yang dirumuskan Davis (1989), penerimaan inovasi digital ditentukan oleh persepsi kegunaan serta kemudahan penggunaannya. Lebih dari sekadar keterampilan operasional, guru PAI dituntut memiliki kompetensi Pedagogical Technological Content Knowledge (TPACK) yang mumpuni. Koehler & Mishra (2009) menekankan bahwa efektivitas digitalisasi sangat bergantung pada cara guru membingkai konten dalam strategi pedagogis yang tepat. Dalam hal ini, model blended learning menjadi pilihan strategis di mana modul digital berperan menangani eksplorasi materi mandiri, sementara guru tetap memegang peranan esensial dalam menanamkan nilai-nilai karakter (value) dan keteladanan yang tidak dapat diakomodasi oleh algoritma teknologi.

Pada akhirnya, muara dari inovasi pembelajaran PAI di era digital adalah pembentukan kemampuan metakognisi siswa. Flavell (1979) mendefinisikan metakognisi sebagai kesadaran dan pengaturan individu terhadap proses kognitifnya sendiri. Inovasi modul digital interaktif sejatinya adalah sarana untuk melatih siswa mengenai "cara belajar yang efektif". Sejalan dengan perspektif praktisi di lapangan, tantangan utama pendidikan bukan terletak pada ketersediaan perangkat keras (hardware), melainkan pada kesiapan perangkat berpikir (software) atau cara pandang siswa. Oleh sebab itu, modul digital yang ideal harus menyisipkan fitur refleksi metakognitif di setiap akhir sesi pembelajaran. Melalui pertanyaan reflektif yang menggugah kesadaran, teknologi tidak lagi sekadar menjadi hiburan digital, melainkan bertransformasi menjadi sarana penguatan kesadaran religius (awareness) yang berdampak pada perubahan perilaku dan karakter siswa secara berkelanjutan

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus fenomenologis untuk mengeksplorasi secara mendalam perspektif guru Pendidikan Agama Islam (PAI) terhadap inovasi modul digital interaktif berbasis Canva di SMP Muhammadiyah Plus Gunungpring. Pendekatan ini dipilih karena karakteristiknya yang mampu mengonstruksi gambaran komprehensif mengenai pengalaman, tantangan, serta harapan subjek penelitian terhadap transformasi media pembelajaran digital (Alamsyah, 2024).

Pemilihan subjek penelitian dilakukan melalui teknik purposive sampling yang dikombinasikan dengan snowball sampling. Informan utama terdiri atas tiga orang guru dengan latar belakang kepakaran yang berbeda, yaitu guru Pendidikan Pancasila, guru Informatika/Bahasa Jawa, dan guru PAI yang sekaligus menjabat sebagai tim IT sekolah. Diversifikasi subjek ini bertujuan untuk mendapatkan data yang holistik terkait implementasi kurikulum dan pemanfaatan teknologi. Adapun objek penelitian difokuskan pada persepsi subjek mengenai efektivitas, tantangan teknis, dan relevansi modul digital dalam pembelajaran PAI.

Data dikumpulkan melalui tiga teknik utama untuk menjamin kedalaman informasi. Pertama, wawancara mendalam (in-depth interview) secara semi-terstruktur dilakukan untuk menggali pengalaman mengajar dan pandangan kritis guru. Kedua, observasi lapangan dilaksanakan guna meninjau ketersediaan sarana pendukung seperti smart TV, laboratorium komputer, dan penggunaan tablet. Ketiga, dokumentasi berupa format modul ajar, profil sekolah, dan draf media interaktif dikumpulkan sebagai data pendukung. Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai instrumen utama (human instrument) yang dibekali pedoman wawancara dan alat perekam digital. Validitas data diuji melalui triangulasi sumber dengan membandingkan informasi dari berbagai guru dan bagian kurikulum guna memastikan konsistensi temuan (Sugiyono, 2019).

Analisis data dilakukan secara sirkular mengikuti model interaktif Miles, Huberman, dan Saldana yang meliputi empat tahap. Tahap pertama adalah pengumpulan data melalui transkripsi hasil wawancara berdurasi ± 47 menit. Tahap kedua adalah reduksi data dengan memilah informasi relevan terkait integrasi teknologi dan nilai metakognisi. Tahap ketiga berupa penyajian data (data display) secara naratif-sistematis. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan untuk merumuskan perspektif final guru terhadap inovasi modul Canva sebagai alat bantu efektivitas pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian melalui wawancara mendalam menunjukkan bahwa SMP Muhammadiyah Plus Gunungpring telah memiliki fondasi ekosistem digital yang kuat. Guru-guru di sekolah ini tidak hanya berperan sebagai pengampu materi, tetapi juga sebagai inovator yang adaptif terhadap perubahan kurikulum dan teknologi. Temuan utama menunjukkan bahwa sekolah telah mengintegrasikan berbagai perangkat teknologi seperti smart TV, laboratorium komputer, tablet, hingga pelatihan coding dan Artificial Intelligence (AI) bagi tenaga pendidik. Hal ini selaras dengan tujuan awal penelitian untuk melihat sejauh mana inovasi modul digital dapat diterima dalam lingkungan yang sudah memiliki literasi digital yang memadai.

Berdasarkan hasil wawancara, perspektif guru terhadap modul digital interaktif berbasis Canva dapat dikategorikan dalam tiga poin utama :

1. Efektivitas Visual dan Multimedia dalam Meningkatkan Atensi

Para guru menyatakan bahwa modul interaktif yang mengintegrasikan elemen animasi, video, dan tombol navigasi sangat efektif untuk menarik perhatian generasi Z. Guru PAI menekankan bahwa karakter siswa SMP saat ini cenderung visual dan cepat bosan dengan metode ceramah murni. Penggunaan Canva yang memungkinkan penyisipan video materi dan kuis interaktif (seperti leaderboard) dianggap mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyerupai permainan (gamification). Temuan ini mengonfirmasi penelitian sebelumnya Puspitasari dkk. (2023) yang menyatakan bahwa estetika visual dalam media pembelajaran digital berkontribusi signifikan terhadap durasi fokus siswa pada materi ajar.

2. Tantangan Teknis dan Pengawasan Perilaku Siswa

Meskipun secara visual menarik, terdapat tantangan besar dalam implementasinya. Guru

Informatika dan Pendidikan Pancasila menyoroiti risiko distraksi ketika siswa menggunakan gawai di kelas. Ada kecenderungan siswa beralih ke aplikasi lain (media sosial atau gim) jika pengawasan tidak dilakukan secara ketat. Selain itu, keterbatasan jumlah tablet sekolah (12 unit) menuntut kreativitas guru dalam mengatur jadwal penggunaan atau penggunaan modul secara komunal melalui smart TV. Temuan ini menunjukkan bahwa kemandirian belajar siswa (aspek metakognisi) belum sepenuhnya terbentuk, sehingga teknologi masih membutuhkan "rem" atau kendali dari guru (Hartiningsari dkk., 2025)

3. Urgensi Metakognisi: Melampaui Sekadar "Tools"

Temuan ilmiah yang paling krusial dari diskusi dengan guru PAI adalah bahwa teknologi hanyalah alat (tools), sementara esensi pendidikan tetap terletak pada pengembangan kerangka berpikir (software manusia). Guru PAI menegaskan bahwa modul digital tidak boleh menghilangkan interaksi manusiawi dan penanaman nilai karakter. Inovasi modul Canva harus mampu melatih critical thinking dan awareness siswa, sehingga mereka tidak hanya mengonsumsi informasi, tetapi mampu memproses dan memaknainya secara mendalam (deep learning).

Penelitian ini menunjukkan bahwa modul digital interaktif berbasis Canva memiliki keunggulan dalam integrasi fitur (materi, video, dan evaluasi dalam satu tautan) dibandingkan dengan modul konvensional atau media presentasi statis. Namun, terdapat perbedaan temuan dengan penelitian sebelumnya oleh Ahmad Rohani (2019) yang cenderung fokus pada hasil belajar kognitif. Dalam penelitian ini, para guru lebih menekankan pada aspek afektif dan perilaku digital siswa.

Interpretasi ilmiah atas temuan ini menjelaskan mengapa transisi digital di SMP Muhammadiyah Plus Gunungpring bersifat hibrida. Guru tidak sepenuhnya meninggalkan metode tradisional (seperti praktik wudhu atau ceramah karakter) karena ada nilai-nilai agama yang tidak dapat tersampaikan secara utuh melalui layar digital. Penggunaan modul Canva diinterpretasikan sebagai jembatan untuk "masuk ke dunia siswa", namun guru tetap menjadi pemegang otoritas moral di kelas. Konsistensi hasil ini didukung oleh Wahyuni (2022) yang menyatakan bahwa di sekolah berbasis agama, teknologi berfungsi sebagai akselerator kognitif, namun pendampingan guru tetap menjadi pilar utama dalam pembentukan karakter.

Perbedaan signifikan ditemukan pada aspek durasi persiapan. Guru mengeluhkan waktu pembuatan modul interaktif yang lebih lama dibandingkan materi konvensional. Hal ini mengindikasikan perlunya ketersediaan template mandiri yang dapat diakses secara kolaboratif antar-guru melalui akun Belajar.id untuk efisiensi administratif. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menjawab pertanyaan awal bahwa modul digital interaktif Canva sangat layak diimplementasikan, dengan catatan harus disertai dengan tugas yang memiliki instruksi jelas guna mencegah distraksi digital pada siswa.

KESIMPULAN

Penelitian mengonfirmasi bahwa inovasi modul digital interaktif Canva di SMP Muhammadiyah Plus Gunungpring berhasil mentransformasi media ajar PAI menjadi instrumen yang adaptif bagi karakteristik generasi Z melalui integrasi multimedia yang kohesif. Temuan ini memajukan pengetahuan saat ini dengan menegaskan bahwa efektivitas media digital tidak hanya terletak pada kecanggihan visual, tetapi pada sinergi antara teknologi sebagai tools dan penguatan metakognisi siswa. Implementasi modul ini memberikan justifikasi ilmiah bahwa gamifikasi materi agama mampu meningkatkan atensi tanpa mereduksi nilai karakter, selama didampingi instruksi guru yang terstruktur untuk memitigasi distraksi digital. Aplikasi praktisnya sangat potensial untuk

model pembelajaran hibrida di sekolah berbasis pesantren. Penelitian mendatang perlu mengeksplorasi efektivitas penggunaan template kolaboratif berbasis AI untuk mereduksi durasi persiapan teknis guru serta mengukur dampak jangka panjangnya terhadap kemandirian belajar siswa secara dinamis.

DAFTAR REFERENSI

- Drs. Ahmad Rohani, M. (2019). *Media Intruksional Edukatif* (5 ed.). Jakarta: PT. Rineka Cipta. Hal 1-15
- Flavell, J. H. (1979). *Metakognisi dan Pemantauan Kognitif: bidang baru dalam penyelidikan perkembangan kognitif* (1 ed.). Washington, D.C.: APA. Hal. 906-909
- Rusman. (2018). *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN BERORIENTASI STANDAR PROSES PENDIDIKAN* (3 ed.). Jakarta: KENCANA. Hal. 115-120
- Mayer, R. E. (2021). *Pembelajaran Multimedia* (3 ed.). New York: Cambridge University Press. Hal. 124
- Prof. Dr. Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Pendidikan : (Kuantitatif,Kualitatif, Campuran, R&D, dan Penelitian Pendidikan* (1 ed.). Bandung: Alfabeta. Hal. 305-308
- Prof. Dr. Azhar Arsyad, M. (2013). *Media Pembelajaran* (17 ed.). Jakarta: Rajawali Pres. Hal.6-7
- Sharon E. Smaldino, D. L. (2015). *Teknologi dan Media Pembelajaran* (11 ed.). Boston: Pearson Education. Hal 74-77
- Alamsyah, A. (2024). An Analysis of the Effectiveness of Quantitative Assessment in Improving Islamic Religious Education Learning Outcomes at SDN 03 Plosokandang. *Journal of Educational Research and Practice*, 2(2), 194–198. <https://doi.org/10.70376/jerp.v2i2.121>
- Ayu Setianingsih, L., Agus Adiwijaya, P., & Wayan Numertayasa, I. (2025). An Analysis of Difficulties in Learning English Speaking Among Sixth Grade Students at SD Negeri 1 Kawan. *The Future of Education Journal*, 4, Page. <https://journal.tofedu.or.id/index.php/journal/index>
- Azzura, N., Sada, H. J., Yunita, E., Anwar, S., & Ali, S. (2025). Efektivitas Model Pembelajaran Aktif Dengan Metode Question Student Have (QSH) Terhadap Keaktifan Belajar PAI Peserta Didik Di SMK Negeri 7 Bandar Lampung. *Educatio*, 20(3), 619–630. <https://doi.org/10.29408/edc.v20i3.32501>
- Baety, D. N., & Munandar, D. R. (2021). Analisis Efektifitas Pembelajaran Daring Dalam Menghadapi Wabah Pandemi Covid-19. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(3), 880–989. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.476>
- Davis (1989). Kegunaan yang dirasakan, kemudahan penggunaan yang dirasakan, dan penerimaan penggunaan terhadap teknologi informasi. *MIS Quartely*, 13(3), 319-340. <https://doi.org/10.2307/249008>
- Hartiningsari, D. P., Susanto, S., & Prasetyo, W. (2025). *The Roles of Teachers, Students, and Technology for Fostering Autonomous Language Learning in the Digital Era* (hlm. 62–70). https://doi.org/10.2991/978-2-38476-493-8_8
- Koehler, M. J., & Mishra, P. (2009). *What is technological pedagogical content knowledge? Contemporary Issues in Technology and Teacher Education* (Vol. 9, Nomor 1). <http://www.tpck.org/>.
- Lasmiyati, L., & Harta, I. (2014). Pengembangan Modul Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Minat SMP. *PYTHAGORAS Jurnal Pendidikan Matematika*,

-
- 9(2), 161–174. <https://doi.org/10.21831/pg.v9i2.9077>
- Mahyudin, A. (2023). Journal of Instructional and Development Researches Pengembangan Media Pembelajaran Canva Mata Pelajaran PAI & BP Fase C-Sekolah Dasar. *JIDeR*, 3(4). <https://doi.org/10.53621/jider.v3i4.255>
- Wahyuni (2022). *PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMA NEGERI 2 PLUS PANYABUNGAN KABUPATEN MANDALING NATAL*. (SKRIPSI, Universitas Islam Negeris Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidipuan). 84-86.<http://etd.uinsyahada.ac.id/8267/>
- Puspitasari, D., Lim, B. V., Evelina, R., & Setia, Y. (2023). The Emergent Literacy Activities Through the Storytelling Method with Flashcard Media for Early Childhood Education. *Journal of Digital Learning and Education*, 3(1), 32–39. <https://doi.org/10.52562/jdle.v3i1.599>