

Peningkatan Pemahaman Siswa: Integrasi *Canva* dan *Wordwall* pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Ananda Salma Khoerunnisa^{1*}, Anisa Fitriany Sholehah², Annisa Fitriyani³, Dede Wartini⁴, Maslani⁵

¹ UIN Sunan Gunung Djati Bandung; anandaeo@gmail.com

² UIN Sunan Gunung Djati Bandung; backnisaup@gmail.com

³ UIN Sunan Gunung Djati Bandung; nisaabastaman@gmail.com

⁴ UIN Sunan Gunung Djati Bandung; dedewartini011@gmail.com

⁵ UIN Sunan Gunung Djati Bandung; maslani@uinsgd.ac.id

* Korespondensi

Kata Kunci	Abstrak
<i>Canva</i> : <i>Wordwall</i> : Pendidikan Agama Islam.	Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media teknologi berbantu <i>Canva</i> dan <i>Wordwall</i> dalam pembelajaran materi Hari Akhir pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDIT Insan Rahayu Bandung. Penelitian ini mengukur pengaruh kedua aplikasi tersebut terhadap pemahaman dan motivasi siswa, terutama pada materi yang dianggap abstrak dan sulit dipahami. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan survei, yang melibatkan 21 siswa sebagai sampel. Data dikumpulkan melalui kuesioner dan wawancara semi-terstruktur, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji t untuk dua sampel saling berhubungan (paired sample t-test). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan <i>Canva</i> dan <i>Wordwall</i> secara signifikan meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa. Sebagian besar siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan kedua media ini, dengan <i>Canva</i> membantu siswa memahami materi yang kompleks melalui visualisasi yang menarik dan <i>Wordwall</i> yang memotivasi siswa untuk lebih terlibat dalam evaluasi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa integrasi <i>Canva</i> dan <i>Wordwall</i> dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
Keywords Canva: Wordwall: Islamic Religious Education.	Abstract This study aims to develop and evaluate the effectiveness of using technology-assisted media, Canva and Wordwall, in teaching the topic of the Day of Judgment in the subject of Islamic Religious Education at SDIT Insan Rahayu Bandung. The study measures the impact of these two applications on students' understanding and motivation, particularly for material considered abstract and difficult to comprehend. The method used is a quantitative approach with a survey, involving 21 students as the sample. Data were collected through questionnaires and semi-structured interviews, then analyzed using descriptive statistics and paired sample t-tests. The results showed that the use of Canva and Wordwall significantly improved students' understanding and motivation. Most students provided positive feedback on the use of both media, with Canva helping them understand complex material through engaging visualizations, and Wordwall motivating them to become more involved in evaluations. This study concludes that the integration of Canva and Wordwall can enhance the quality of learning at the elementary school level, especially in teaching Islamic Religious Education.
This is an open access article under the CC BY-SA license . 	
Sitasi: Khoerunnisa, A. S., Sholehah, A. F., Fitriyani, A., Wartini, D., & Maslani. (2025). Peningkatan Pemahaman Siswa: Integrasi <i>Canva</i> dan <i>Wordwall</i> pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. <i>Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial Dan Sains</i> , 14(1).	

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan salah satu mata pelajaran penting dalam kurikulum pendidikan di Indonesia yang memiliki tujuan untuk membentuk karakter dan pemahaman agama yang baik pada siswa. Namun, dalam praktiknya, proses pembelajaran PAI sering menghadapi tantangan, seperti kurangnya antusiasme siswa, keterbatasan media pembelajaran yang variatif, dan rendahnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Hal ini dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar dan penguatan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari.

Pemahaman siswa terhadap materi PAI sering kali terganggu oleh pendekatan pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang memanfaatkan teknologi yang berkembang pesat. Antusiasme siswa yang rendah dalam mengikuti pembelajaran juga menjadi masalah yang memerlukan perhatian serius. Sebagaimana diungkapkan oleh Alfian dan Astutik, penggunaan media pembelajaran yang tidak menarik dapat menyebabkan siswa merasa bosan, yang pada akhirnya berdampak pada pemahaman yang kurang mendalam terhadap materi (Abdillah & Astutik, 2023). Dalam hal ini, integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu solusi yang dapat meningkatkan pemahaman dan antusiasme siswa. Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan adalah aplikasi *Canva* dan *Worldwall*.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran pada zaman ini berperan sangat penting terutama dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Dalam era Society 5.0 yang mengedepankan sekaligus mengintegrasikan dunia fisik dan digital ini, penggunaan aplikasi teknologi dalam dunia pendidikan tidak hanya memfasilitasi akses informasi tetapi juga dapat memperkaya pengalaman belajar khususnya bagi siswa (Yulianti et al., 2024). Aplikasi seperti *Canva* dan *Wordwall* menjadi salah satu media pembelajaran yang interaktif dan menarik untuk siswa yang dapat digunakan oleh para guru dalam menyampaikan materi sampai dengan melakukan evaluasi dengan cara yang lebih efektif (Yusra & Reflina, 2024). Kesiapan guru untuk mengadaptasi teknologi dalam pengajaran dan kemampuannya untuk mengelola kelas digital pun merupakan hal menjadi sangat penting.

Canva merupakan platform desain grafis yang memungkinkan guru untuk membuat presentasi visual yang menarik dan mudah dipahami. Salah satu kelebihan *Canva* ini dapat diakses dengan tanpa menggunakan aplikasi (Hidayatullah et al., 2023). Hal ini sangat memudahkan guru dan siswa karena tidak semua pengguna memiliki akses atau kapasitas untuk mengunduh aplikasi tambahan. Dengan hanya mengandalkan akses website, siswa dan guru dapat tetap mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja, sehingga memberikan fleksibilitas yang tinggi dalam proses belajar mengajar. Dalam arti lain, *Canva* dapat diakses walau hanya menggunakan website pada perangkat keras seperti komputer maupun laptop (Setiani et al., 2024). Dengan fitur-fitur yang *user-friendly*, *Canva* mempermudah guru dalam mengemas materi pembelajaran menjadi lebih visual dan menarik perhatian yang dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang kompleks (Kurniawan et al., 2024). Fitur yang mudah digunakan di *Canva* benar-benar memungkinkan guru untuk berkreasi tanpa harus memiliki keahlian desain grafis. Di sisi lain, *Wordwall* merupakan aplikasi berbasis web yang menyediakan alat atau media untuk membuat berbagai jenis permainan edukatif dan aktivitas interaktif yang salah satu fungsi utamanya ialah untuk melakukan evaluasi di setiap materi pembelajaran (Damayanti & Wachidah, 2024). Dengan menyediakan berbagai jenis permainan edukatif, *Wordwall* dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa. Penggunaan *Wordwall* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat mereka lebih termotivasi dan bersemangat dalam belajar (Warti et al., 2024). Dengan mengintegrasikan gamifikasi dalam proses pembelajaran, *Wordwall* berhasil mengubah cara siswa berinteraksi dengan materi. Ketika siswa merasa lebih terlibat dan termotivasi melalui permainan dan kuis, mereka cenderung lebih aktif dalam belajar, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap pelajaran dan mengurangi rasa bosan atau jenuh selama proses belajar.

Materi Hari Akhir dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) sering kali dianggap abstrak dan sulit terutama oleh siswa sekolah dasar. Topik ini mencakup berbagai konsep teologis yang memerlukan pemahaman yang mendalam, seperti pengertian hari akhir, dalil-dalil kebenaran hari akhir, nama-nama lain hari akhir, tanda-tanda hari akhir, proses terjadinya, hingga hikmah pengajaran materi hari akhir. Penelitian oleh Nusroh mengungkapkan bahwa siswa sekolah dasar sering merasa

kesulitan memahami materi teologis yang kompleks dan abstrak seperti materi hari akhir (Nusroh & Ahsani, 2020). Selain itu, penelitian oleh Sari (2023) menunjukkan bahwa konsep-konsep abstrak dalam agama, terutama yang berkaitan dengan kehidupan setelah mati, membutuhkan pendekatan pengajaran yang lebih kreatif dan inovatif untuk menjembatani pemahaman siswa. Penggunaan teknologi pendidikan sebagai media pembelajaran menjadi salah satu solusi untuk membantu siswa dalam memahami materi yang sulit dipahami ini. Penelitian oleh Sumantri (2024) menemukan bahwa penerapan pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi agama Islam yang abstrak. Selain itu, Nafi'ah (2019) menyatakan bahwa strategi pembelajaran interaktif dengan teknologi dapat membantu menyederhanakan topik-topik yang sulit dalam Pendidikan Agama Islam. Oleh karena itu, metode pengajaran yang efektif sangat diperlukan untuk memastikan bahwa siswa dapat memahami secara efektif.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, ditemukan beberapa gap yang perlu diperhatikan. Pertama, meskipun ada banyak penelitian yang menyoroti kesulitan siswa dalam memahami materi teologis, sebagian besar penelitian hanya membahas masalah ini secara umum tanpa memberikan solusi konkret terkait penerapan media pembelajaran tertentu. Kedua, meskipun ada penelitian seperti yang menunjukkan potensi teknologi dalam meningkatkan pemahaman materi agama, tidak banyak yang membahas pengaplikasian teknologi untuk materi spesifik seperti Hari Akhir dalam PAI. Ketiga, penggunaan aplikasi pembelajaran seperti *Canva* dan *Wordwall* dalam ranah PAI dan khususnya materi Hari Akhir masih jarang dibahas dalam literatur. Oleh karena itu, gap penelitian terletak pada minimnya penelitian yang mengkaji penggunaan aplikasi tersebut untuk mengajarkan konsep-konsep abstrak seperti Hari Akhir pada siswa sekolah dasar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi efektivitas penggunaan aplikasi *Canva* dan *Wordwall* dalam mengajarkan materi Hari Akhir dalam Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengukur pengaruh aplikasi ini terhadap pemahaman siswa serta keterlibatan dan motivasi siswa dalam materi yang dianggap abstrak dan sulit dipahami. Penelitian ini penting untuk meningkatkan kualitas pengajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya dalam menjelaskan materi yang bersifat abstrak dan sulit dipahami seperti Hari Akhir. Mengingat pentingnya pemahaman yang mendalam terhadap konsep-konsep ini dalam membentuk karakter dan moral siswa, penelitian ini juga memberikan kontribusi dalam memperkenalkan teknologi sebagai alat bantu yang efektif dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi praktis bagi guru dalam menciptakan metode pengajaran yang lebih interaktif, menarik, dan efektif dalam membantu siswa memahami materi yang kompleks.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei untuk mengukur pemahaman dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran materi Hari Akhir pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media berbasis web, yaitu *Canva* dan *Wordwall*. Pendekatan kuantitatif dipilih karena memungkinkan pengukuran variabel secara numerik yang dapat dianalisis secara statistik untuk mendapatkan kesimpulan yang objektif. Selain itu, metode survei dipilih karena dapat mengumpulkan data dalam jumlah yang relatif besar dalam waktu yang singkat dan memberikan gambaran yang jelas tentang persepsi serta pengalaman siswa terkait penggunaan media tersebut.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 5 SDIT Insan Rahayu yang terdaftar pada tahun ajaran 2023/2024, yang berjumlah 69 siswa. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini

berjumlah 21 siswa, yang dipilih secara acak (*random sampling*) dari kelas 5 SDIT Insan Rahayu. Teknik pengambilan sampel secara acak dipilih untuk memberikan peluang yang sama bagi semua siswa untuk dipilih sebagai responden, sehingga diharapkan dapat memperoleh sampel yang representatif.

Data dikumpulkan menggunakan dua instrumen utama, yaitu kuesioner dan wawancara. Kuesioner yang digunakan terdiri dari 20 pertanyaan yang disusun berdasarkan skala Likert untuk mengukur pemahaman dan motivasi belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media *Canva* dan *Wordwall* dalam pembelajaran. Pertanyaan dalam kuesioner mencakup aspek pemahaman materi, antusiasme, serta pengaruh penggunaan media terhadap motivasi belajar. Wawancara semi-terstruktur dilakukan untuk mendapatkan data kualitatif tambahan yang memberikan gambaran lebih mendalam mengenai pengalaman siswa dalam menggunakan kedua media tersebut.

Data kuesioner dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk menggambarkan frekuensi, mean, dan persentase jawaban siswa. Selain itu, untuk menguji perbedaan pemahaman siswa sebelum dan setelah menggunakan media *Canva* dan *Wordwall*, dilakukan uji t untuk dua sampel saling berhubungan (*paired sample t-test*) dengan bantuan program SPSS 26. Langkah-langkah pengujian yang dilakukan antara lain: Uji Normality, Paired Samples Statistics, Paired Samples Correlations, dan Paired Samples Test. Hasil uji ini akan diikuti dengan penyajian data statistik deskriptif untuk menggambarkan perubahan yang terjadi pada siswa setelah pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan di SDIT Insan Rahayu, Rancaekek, pada pertengahan bulan April 2024, dengan 4 kelas yang menggunakan *Canva* dan *Wordwall* sebagai media pembelajaran, diikuti dengan wawancara pasca-pembelajaran. Penelitian ini dirancang secara sistematis untuk memastikan pengumpulan dan analisis data dilakukan secara rasional, empiris, dan sesuai dengan prinsip-prinsip penelitian ilmiah. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai efektivitas penggunaan *Canva* dan *Wordwall* dalam pembelajaran materi Hari Akhir pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat Sekolah Dasar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dalam dua sesi pertemuan, dengan sesi pertama melakukan pretest mengenai materi Pembelajaran Hari Akhir untuk menilai kemampuan awal peserta didik. Tes posttest, sebagai evaluasi akhir, diberikan pada akhir pertemuan. Baik pretest maupun posttest terdiri dari 10 soal.

Sesuai dengan judul yang dikembangkan tentang Pemanfaatan Media Teknologi Berbantu *Canva* dan *Wordwall* dalam Materi Pembelajaran Hari Akhir pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Islam Terpadu, tujuan pertama penelitian ini pula adalah untuk mengetahui hubungan antara Pemanfaatan Media Teknologi Berbantu *Canva* dan *Wordwall* dengan penelitian terhadap peningkatan hasil belajar kelas 5 di SDIT Insan Rahayu. Prosedur pengujiannya adalah sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Tabel 1. Test of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>Sebelum_MediaTek</i>	.140	21	.200*	.947	21	.298
<i>Sesudah_MediaTek</i>	.143	21	.200*	.956	21	.439

Dari tabel di atas menjelaskan hasil uji apakah distribusi data dapat dikatakan normal ataukah tidak, dengan pedoman pengambilan keputusan:

- Jika sig atau nilai probabilitas $< 0,05$, maka distribusi data tidak normal
- Jika sig atau nilai probabilitas $> 0,05$, maka distribusi data normal

Dengan dua macam alat uji kenormalan distribusi data yang dapat digunakan, yaitu: Kolmogorov Smirnov dan Saphiro-Wilk, terlihat bahwa semua nilai Sig pada Kolmogorov-Smirnov dan Saphiro-Wilk untuk data Sebelum dan Sesudah Pemanfaatan Media Teknologi Berbantu *Canva dan Wordwall* semua nilai sig adalah $> 0,05$. Maka disimpulkan bahwa data nilai sebelum dan sesudah Pemanfaatan Media Teknologi Berbantu *Canva dan Wordwall* berdistribusi normal.

2. Pengujian Hipotesis

Setelah data hasil belajar PAI peserta didik berdistribusi normal, maka selanjutnya adalah merumuskan hipotesis. Langkah-langkah pengujian hipotesis:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar PAI sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan Pemanfaatan Media Teknologi Berbantu *Canva dan Wordwall*.

H_1 : Terdapat perbedaan hasil belajar PAI sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan Pemanfaatan Media Teknologi Berbantu *Canva dan Wordwall*.

Setelah melakukan sebuah rumusan hipotesis kita akan menganalisis adanya korelasi atau tidak pada kedua variabel tersebut. Bisa kita liat hasil analisis kedua variabel di bawah ini.

Tabel 2. Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Sebelum_MediaTek	76.3810	21	5.68750	1.24111
	Sesudah_MediaTek	85.7143	21	3.96412	.86504

Terlihat ringkasan statistik dari kedua sampel untuk skor sebelum dan sesudah menggunakan Media Teknologi Berbantu *Canva dan Wordwall*. Untuk skor hasil belajar sebelum diterapkan Media Teknologi Berbantu *Canva dan Wordwall* rata-ratanya adalah 76,3810 dan skor hasil belajar sesudah diterapkan Media Teknologi Berbantu *Canva dan Wordwall* adalah 85,7143. Kemudian perhatikan tabel di bawah ini akan menunjukkan korelasi antar 2 variabel.

Tabel 3. Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Sebelum_MediaTek & Sesudah_MediaTek	21	.695	.000

Berdasarkan hasil korelasi antara kedua variabel menghasilkan nilai Sig sebesar 0,000 (Sig $> 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa diantara kedua variabel tersebut terdapat hubungan. Untuk mengetahui kuatnya hubungan antara 2 variabel di atas dengan melihat nilai korelasi yaitu 0,695 bandingkanlah nilai tersebut dengan klasifikasi tingkat korelasi pada keterangan di bawah ini.

Tabel 4. Kualifikasi Tingkat Hubungan

Korelasi	Kekuatan hubungan
0,00	Tidak Ada Hubungan
0,01 – 0,09	Hubungan Kurang Berarti
0,10 – 0,29	Hubungan Lemah

0,30 – 0,49	Hubungan Moderat
0,50 – 0,69	Hubungan Kuat
0,70 – 0,89	Hubungan Sangat Kuat
>0,90	Hubungan Mendekati Sempurna

Dari tabel di atas bahwa nilai 0,695 berada pada rentang 0,50 – 0,69 yaitu hubungan kuat, hal ini menunjukkan bahwa korelasi antara hasil belajar PAI sebelum dan sesudah diterapkan Media Teknologi Berbantu *Canva dan Wordwall* adalah kuat dan berhubungan secara nyata. Sedangkan untuk melihat perbedaan nilai sebelum dan sesudah diterapkan Media Teknologi Berbantu *Canva dan Wordwall* dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

Tabel 5. Paired Samples Test

		Paired Differences				<i>t</i>	<i>df</i>	Sig. (2- tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval			
			<i>n</i>		Lower	Upper		
Pair 1	Sebelum_MediaTek Sesudah_MediaTek	-9.33333	4.09064	.89265	-11.19537	-7.47130	20	.000

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa nilai Sig adalah 0,000. Karena nilai Sig < 0,05, maka H_0 ditolak, H_1 diterima sehingga disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar PAI sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan Media Teknologi Berbantu *Canva dan Wordwall* atau hasil belajar PAI sebelum dan setelah diterapkan pembelajaran dengan Media Teknologi Berbantu *Canva dan Wordwall* berbeda secara signifikan. Dengan kata lain Pemanfaatan Media Teknologi Berbantu *Canva dan Wordwall* sangat efektif dan sangat berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar PAI.

3. Data Deskriptif

Setelah semua selesai maka langkah selanjutnya adalah menampilkan data deskriptif nilai-nilai peserta didik dan melakukan perbandingan terhadap keduanya.

Tabel 6. Descriptive Statistics

	<i>N</i>	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Sebelum_MediaTek	21	63.00	85.00	76.3810	5.68750
Sesudah_MediaTek	21	79.00	95.00	85.7143	3.96412
Valid N (listwise)	21				

Dari hasil tabel di atas terlihat perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan Media Teknologi Berbantu *Canva dan Wordwall*. Hasil tes terhadap 21 peserta didik diketahui masih terdapat peserta didik yang hasilnya belum mencapai KKM sebelum menggunakan Media Teknologi Berbantu *Canva dan Wordwall*. Namun setelah penerapan Media Teknologi Berbantu *Canva dan Wordwall* nilai peserta didik meningkat semuanya dan tidak ada yang berada di bawah KKM.

Hal ini dikarenakan pada pembelajaran sebelumnya peserta didik merasa bosan dan tidak dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, karena pada pembelajaran sebelumnya menggunakan media

pembelajaran konvensional yang biasa digunakan oleh guru sekolah. Sedangkan setelah digunakan Media Teknologi Berbantu *Canva* dan *Wordwall* yang membantu peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran, memungkinkan peserta didik lebih aktif dan antusias mengikuti pembelajaran, serta mendorong peserta didik untuk memiliki keunggulan untuk memberikan dampak positif dan hal tersebut mempengaruhi hasil belajar PAI peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan *Canva* dan *Wordwall* dalam pembelajaran materi Hari Akhir pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas 5 SDIT Insan Rahayu memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pemahaman dan motivasi belajar siswa. Data kuesioner dan wawancara mengungkapkan berbagai aspek yang memperlihatkan efektivitas penggunaan media teknologi ini. Pada kuesioner yang diberikan kepada siswa, jawaban menunjukkan persepsi positif terhadap penggunaan *Canva* dan *Wordwall*. Dari 21 siswa yang menjadi subjek penelitian, 29,6% siswa sangat setuju bahwa penggunaan media ini membantu mereka memahami materi Hari Akhir, 53,6% siswa setuju, 12,2% siswa ragu, 3,5% siswa tidak setuju, dan 1,2% siswa sangat tidak setuju. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa bahwa *Canva* dan *Wordwall* membantu mereka dalam memahami materi yang diajarkan. *Canva* memungkinkan penyajian materi dengan visualisasi yang menarik dan jelas. Siswa melaporkan bahwa presentasi yang dibuat menggunakan *Canva* membantu mereka memahami konsep-konsep yang sulit dengan lebih baik. Misalnya, visualisasi tentang proses terjadinya hari akhir, nama-nama lain dari hari akhir, itu menjadi lebih mudah dipahami ketika disampaikan melalui infografis yang dibuat di *Canva*. Ini memperlihatkan bagaimana penggunaan *Canva* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Hari Akhir yang kompleks.

Penggunaan *Wordwall* sebagai alat evaluasi juga memberikan dampak positif. *Wordwall* memungkinkan pembuatan berbagai jenis permainan edukatif seperti kuis, teka-teki silang, dan permainan mencocokkan, yang menjadikan proses evaluasi lebih menarik bagi siswa. Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa merasa lebih termotivasi dan antusias dalam mengikuti evaluasi yang dilakukan melalui *Wordwall* dibandingkan dengan metode evaluasi tradisional. Siswa juga melaporkan bahwa permainan interaktif ini membantu mereka mengingat dan memahami materi lebih baik.

Beberapa temuan utama dari penelitian ini adalah sebagai berikut: peningkatan pemahaman materi, di mana sebagian besar siswa merasa bahwa penggunaan *Canva* dalam penyampaian materi membantu mereka memahami konsep-konsep Hari Akhir dengan lebih baik; peningkatan motivasi belajar, di mana penggunaan *Wordwall* dalam evaluasi pembelajaran meningkatkan motivasi belajar siswa; interaktivitas pembelajaran, di mana integrasi *Canva* dan *Wordwall* meningkatkan interaktivitas dalam proses pembelajaran; umpan balik yang cepat dan akurat, di mana *Wordwall* memungkinkan guru memberikan umpan balik yang cepat dan akurat kepada siswa, membantu mereka mengetahui kekuatan dan kelemahan dalam memahami materi; serta pengalaman belajar yang menyenangkan, di mana penggunaan teknologi ini membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan bagi siswa, sehingga mereka merasa lebih tertarik dan tidak mudah bosan dengan materi yang diajarkan.

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Davis dan Adam dalam (Rosyad & Harsono, 2021) yang menyatakan bahwa pemanfaatan (*usefulness*) merupakan tingkat keyakinan seseorang bahwa penggunaan teknologi tertentu akan meningkatkan kinerjanya. Konsep ini dapat diukur melalui seberapa sering dan beragamnya penggunaan teknologi tersebut. Pemanfaatan adalah suatu kegiatan, proses, cara atau perbuatan menjadikan suatu yang ada menjadi bermanfaat. Dalam pendidikan, pemanfaatan mengacu pada penggunaan sumber daya atau alat tertentu untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

Media teknologi adalah alat atau sarana yang menggunakan teknologi untuk memfasilitasi penyampaian informasi atau pesan (Harun, 2021). Dalam pembelajaran, media teknologi berperan sebagai alat bantu untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar (Imanudin & Faiza, 2024). *Canva* adalah platform desain grafis online yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis konten visual, seperti poster, spanduk, presentasi, dan lainnya (Imam et al., 2024). Dalam pendidikan, *Canva* dapat digunakan untuk membuat materi pembelajaran visual yang menarik. *Wordwall* adalah aplikasi yang dapat digunakan sebagai media belajar maupun alat penilaian yang menarik bagi siswa dalam pembelajaran (Hidayanti et al., 2022). *Wordwall* menyediakan berbagai jenis permainan edukatif dan aktivitas interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Kedua media tersebut dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan tidak monoton, serta mendorong siswa untuk bekerja sama dalam menyelesaikan tugas (Pratiwi et al., 2024). Penggunaan teknologi ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan kolaboratif.

Materi pembelajaran Hari Akhir pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas 5 SD mencakup beberapa konsep penting seperti pengertian hari akhir, dalil hari akhir, jenis-jenis kiamat, tanda-tanda hari akhir, peristiwa setelah hari akhir, hikmah beriman kepada hari akhir. Menurut Jaelani (Jaelani, n.d.), Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, mengimani, bertakwa, berakhlak mulia, dan mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci Al-Quran dan Hadis.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dari kuesioner, ditemukan bahwa sebagian besar siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan *Canva* dan *Wordwall*. Rata-rata siswa setuju atau sangat setuju dengan pernyataan bahwa media ini membantu mereka dalam belajar. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa. Distribusi frekuensi jawaban yang menunjukkan sedikitnya siswa yang ragu, tidak setuju, atau sangat tidak setuju menandakan bahwa dampak negatif dari penggunaan kedua media ini sangat minimal. Ini mengindikasikan bahwa penggunaan media berbasis teknologi dapat diterima dengan baik oleh siswa dalam konteks pembelajaran di kelas.

Data wawancara juga memberikan gambaran yang lebih mendalam tentang pengalaman siswa dan guru dalam menggunakan *Canva* dan *Wordwall*. Siswa mengungkapkan bahwa presentasi yang dibuat menggunakan *Canva* membuat mereka lebih fokus dan tertarik pada materi. Visualisasi yang menarik dan mudah dipahami dalam *Canva* berfungsi untuk memperjelas konsep-konsep yang sulit, khususnya pada materi yang kompleks seperti Hari Akhir dalam Pendidikan Agama Islam. Selain itu, permainan edukatif di *Wordwall* memberikan dampak positif dalam meningkatkan semangat belajar siswa dan membantu mereka mengulang materi dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

Penelitian ini sesuai dengan temuan yang dipaparkan oleh Mashur et al., (2021), yang menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan kinerja belajar siswa. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Sapriyah (2019), yang menemukan bahwa penggunaan media teknologi dalam pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Khususnya penelitian yang dilakukan Anita (2024) bahwa *Canva* terbukti dapat membangkitkan minat belajar dan juga kreativitas siswa. Begitupun penelitian Suarmini & Nurjaya (2023) yang menunjukkan respons peserta didik memanfaatkan media *Wordwall* pada kegiatan penutup pembelajaran sudah berjalan efektif. Hal ini dipertegas oleh penelitian yang dilakukan oleh Pramudita & Sunarso (2024) bahwa *Wordwall* terbukti meningkatkan motivasi siswa. Saputra (2023) juga menegaskan bahwa media teknologi yang tepat dapat memfasilitasi

interaksi yang lebih baik antara siswa dan materi pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar, serta memperdalam pemahaman siswa terhadap materi.

Berdasarkan hasil temuan ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media berbantu *Canva* dan *Wordwall* dalam pembelajaran materi Hari Akhir pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas 5 SDIT Insan Rahayu terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa. Integrasi teknologi ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, tetapi juga mempermudah penyampaian materi yang kompleks dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses evaluasi. Dengan demikian, penggunaan *Canva* dan *Wordwall* dapat dianggap sebagai solusi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat sekolah dasar, khususnya dalam materi yang sulit dan memerlukan pemahaman mendalam seperti Hari Akhir. Penelitian ini mendukung pentingnya penggunaan teknologi dalam pendidikan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih baik, lebih interaktif, dan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang kompleks. Integrasi teknologi, seperti *Canva* dan *Wordwall*, dapat menjadi model bagi pengembangan pembelajaran yang lebih efektif dan menarik di masa depan.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media teknologi berbantu *Canva* dan *Wordwall* dalam pembelajaran materi Hari Akhir pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas 5 SDIT Insan Rahayu dapat secara signifikan meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa. Sebagian besar siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan kedua media ini, dengan hasil kuesioner dan hasil belajar menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa bahwa *Canva* membantu mereka memahami materi yang kompleks melalui presentasi visual yang menarik dan mudah dipahami. Selain itu, *Wordwall*, dengan permainan edukatif interaktifnya, membuat proses evaluasi menjadi lebih menarik dan memotivasi siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran. Hasil wawancara juga menguatkan temuan ini, di mana siswa melaporkan peningkatan fokus dan ketertarikan pada materi, serta peningkatan semangat dalam mengikuti evaluasi.

Dengan demikian, integrasi *Canva* dan *Wordwall* dalam pembelajaran PAI, khususnya materi Hari Akhir, dapat dianggap sebagai solusi yang efektif untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di tingkat sekolah dasar. Namun, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu dicatat. Pertama, penelitian ini dilakukan di satu sekolah dasar, sehingga hasilnya mungkin tidak sepenuhnya dapat digeneralisasikan untuk seluruh sekolah dasar lainnya. Kedua, penelitian ini hanya fokus pada dua media pembelajaran (*Canva* dan *Wordwall*) dan tidak membandingkannya dengan penggunaan media lain yang mungkin juga efektif. Ketiga, data yang dikumpulkan terbatas pada kuesioner dan wawancara dengan siswa, sehingga tidak memperhitungkan pandangan atau pengalaman guru yang dapat memberikan perspektif tambahan.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian di beberapa sekolah dengan sampel yang lebih luas, sehingga hasil penelitian dapat digeneralisasikan lebih baik. Selain itu, perlu dilakukan perbandingan antara penggunaan *Canva* dan *Wordwall* dengan media pembelajaran lain seperti video pembelajaran atau aplikasi lain yang memiliki fitur serupa, untuk melihat mana yang lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, penelitian selanjutnya dapat memberikan pemahaman yang lebih menyeluruh tentang efektivitas teknologi dalam pendidikan dan membantu pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, A., & Astutik, A. P. (2023). *Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD*. 11, 1058–1066. <https://bangka.tribunnews.com/2023/10/14/pemanfaatan-teknologi-dalam-pembelajaran-pendidikan-agama-islam-di-sekolah>
- Damayanti, R., & Wachidah, L. R. (2024). Penggunaan Media Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Pademawu. *MARDIBASA: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(1), 47–55. <https://doi.org/10.21274/jpbsi.2024.4.1.47-55>
- Harun, S. (2021). Pembelajaran di Era 5.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 1(1), 265–276.
- Hidayanti, A., Putri, N. K., & Pratiwi, D. (2022). Pengaruh Pembelajaran Media Wordwall Terhadap Penyesuaian Diri di Kelas. *Jurnal Lentera Anak*, 3(2), 1–14.
- Hidayatullah, A., Artharina, F. P., Sumarno, S., & Rumiarc, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 943–947. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4823>
- Imam, I. A., Diange, S., & Pangalila, T. (2024). Efektifitas Penggunaan Aplikasi Canva dalam Pembuatan Materi Ajar oleh Guru di Sekolah SMK Negeri 1 Tondano. *Tumoutou Social Science Journal*, 1(1), 1–7. <https://doi.org/10.61476/732rm497>
- Imanudin, M. R., & Faiza, D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Kesehatan, Keselamatan Kerja, dan Lingkungan Hidup (K3LH) di SMK Negeri 1 Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 26806–26820.
- Jaelani, A. (n.d.). *Pembelajaran PAI Pada Jenjang Madrasah Ibtidaiyah*. 01(01), 10. <http://files/7/Jaelani - Pembelajaran PAI Pada Jenjang Madrasah Ibtidaiyah.pdf>
- Kurniawan, A. A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 179–187. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.466>
- Mashur, M., Iswandi, T., & Yaqin, L. N. (2021). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Integrasi TIK dalam Proses Pembelajaran pada Pondok Pesantren di Lombok Timur. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 5(2), 278–287. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v5i2.4155>
- Nafi'ah, I. (2019). Pengembangan Strategi Pembelajaran Pengkonkretan Materi Abstrak PAI Anak Usia Dini di RA Perwanida 3 Palembang. *Muaddib: Islamic Education Journal*, 2(2), 25–45. <https://doi.org/10.19109/muaddib.v2i2.5662>
- Nusroh, S., & Ahsani, E. L. F. (2020). Analisis Kesulitan Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Serta Cara Mengatasinya. *BELAJEA: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 157–164. <https://doi.org/10.29240/belajea.v4i2.891>
- Pamungkas, Z. S., Randriwibowo, A., Wulansari, L. N. A., Melina, N. G., & Purwasih, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education*, 2(2), 135–148. <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/social-pedagogy>
- Pramudita, B. I., & Sunarso, A. (2024). Study of Wordwall Web Based Learning Media to Increase Student Learning Interest in Science Learning. *Journal of Research in Science Education*, 10(10), 8149–8157. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i10.9502>
- Pratiwi, M. H., Melati, D., Harry, A., Octaviani, D., Marwa, M., & Nurfaizal, N. (2024). The Impact of Using Wordwall.Net and Canva as Media Technology in Learning to Write Procedure Texts for Students of SMPN 8 Kandis. *International Conference on Education and Innovation*, June, 130–137.

- Rosyad, S., & Harsono, M. (2021). Pentingnya Perceived Usefulness Dan Perceived Ease of Use: Dalam Teknologi Informasi. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 5(1), 86–92. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v5i1.13723>
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 2(1), 470–477. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Saputra, D. (2023). The Influence of Interactive Learning Media Usage on Student Learning Motivation in Islamic Religious Education at Elementary Schools. *Jurnal Ar Ro'is Mandalika (Armada)*, 3(1), 29–38. <https://doi.org/10.59613/armada.v3i1.2842>
- Sari, N. I. (2023). Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Melalui Media Game Interaktif Wordwall Pada Materi Qada Dan Qadar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Al-Minhaj: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(4), 768–776.
- Setiani, I., Medriati, R., & Purwanto, D. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *JoTaLP: Journal of Teaching and Learning Physics*, 9(1), 57–68.
- Suarmini, N. K., & Nurjaya, I. G. (2023). Pemanfaatan Media Wordwall Dalam Pembelajaran Interaktif Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(2), 328–339.
- Sumantri, A., Tamyis, & Ekowati, E. (2024). Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Teknologi terhadap Peningkatan Pemahaman Materi Pendidikan Agama Islam. *Unisan Jurnal: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan*, 3(1), 299–311. <https://journal.an-nur.ac.id/index.php/unisanjournal/article/view/2089>
- Warti, K., Riyoko, E., & Irawan, D. B. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Wordwall Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas V di SD Negeri 137 Palembang. *Jurnal DIDIKA : Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 321–336.
- Widyastuti, A. (2024). Pemanfaatan Apca (Aplikasi Canva) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Kreativitas Siswa. *Jurnal JARLITBANG Pendidikan*, 10(1), 27–38.
- Yulianti, Mustamiroh, Iksam, & Wahyuningsih, T. (2024). Pengembangan Media Interaktif Gamsuya Berbasis Wordwall Dan Canva Mapel IPAS di SD. *Jurnal Education and Development*, 12(3), 381–388.
- Yusra, I., & Reflina, R. (2024). Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Matematika Berbasis Wordwall Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *JP2M (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika)*, 10(1), 303–313. <https://doi.org/10.29100/jp2m.v10i1.6215>