

PENGEMBANGAN MEDIA CANVA BERBASIS YOUTUBE PADA MATERI MENJAGA DIRI DARI PERGAULAN BEBAS DAN ZINA: DILIHAT DARI ASPEK VALIDITAS DAN PRAKTICALITAS

DEVELOPMENT OF YOUTUBE-BASED CANVA MEDIA ON THE MATERIAL OF PROTECTING YOURSELF FROM FREE ASSOCIATION AND ADULTERY: VIEWED FROM THE ASPECTS OF VALIDITY AND PRACTICALITY

Andika Jun Priadi^{1*}, Al Afif Hazmar², Rian Vebrianto³

¹ Master of Islamic Religious Education Study Program, Institut Keislaman Tuah Negeri, Indonesia

² Master of Islamic Religious Education Study Program, Sekolah Tinggi Agama Islam Madinatul Najah, Indonesia

³ PGMI Masters Study Program, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim, Indonesia

* Corresponding Author. E-mail: dhika06@gmail.com

ARTICLE INFO	ABSTRACT
<p>Article History: Received: 17-Jan. 2026 Revised: 24-Jan. 2026 Accepted: 02-Feb. 2026</p> <p>Keywords: Canva; Youtube; Pergaulan Bebas dan Zina</p>	<p><i>Tujuan Penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran aplikasi Canva berbasis Youtube pada materi menjaga diri dari pergaulan bebas dan zina, serta menganalisis kelayakannya dari aspek validitas dan praktikalitas di Sekolah Menengah Atas (SMK). Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian melibatkan Tiga (3) orang pakar (dosen/guru bersertifikasi) untuk validasi media, dua puluh (5) orang guru PAI, dan tiga puluh (30) orang peserta didik SMK untuk uji praktikalitas. Data dikumpulkan langsung di lapangan menggunakan instrumen angket validitas dan praktikalitas berbasis Google Form, yang selanjutnya dianalisis secara kuantitatif menggunakan program SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk Media Canva dan Youtube dikategorikan Valid Tanpa Revisi (VTR) oleh tim pakar ($X=2.76$) dan Sangat Praktis oleh guru (94.4%) serta peserta didik (95.0%). Sehingga penelitian ini memberikan implikasi bahwa media aplikasi canva basis youtube menjadi salah satu alternatif yang sangat layak bagi pendidik untuk menghasilkan media pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan karakteristik siswa SMK.</i></p> <hr/> <p><i>The purpose of this study is to develop a YouTube-based Canva application learning media on the material of protecting oneself from promiscuity and adultery, and to analyze its feasibility from the aspects of validity and practicality in Senior High Schools (SMK). This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research subjects involved three (3) experts (certified lecturers/teachers) for media validation, twenty (5) Islamic Religious Education teachers, and thirty (30) SMK students for practicality testing. Data were collected directly in the field using a Google Form-based validity and practicality questionnaire instrument, which was then analyzed quantitatively using the SPSS program. The results of the study showed that the Canva and YouTube Media products were categorized as Valid Without Revision (VTR) by the expert team ($X = 2.76$) and Very Practical by teachers (94.4%) and students (95.0%). So this research provides implications that the YouTube-based Canva application media is a very suitable alternative for educators to produce innovative and relevant learning media to the characteristics of vocational school students.</i></p> <hr/> <p>Journal Of Perspektif is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.</p>



How to Cite:

Junpriadi, A., Hazmar, A. A., & Vebrianto, R. (2025). DEVELOPMENT OF YOUTUBE-BASED CANVA MEDIA ON THE MATERIAL OF PROTECTING YOURSELF FROM FREE ASSOCIATION AND Adultery: VIEWED FROM THE ASPECTS OF VALIDITY AND PRACTICALITY. *Perspektif Pendidikan Dan Keguruan*, 17(1), 34–43. [https://doi.org/10.25299/perspektif.2026.vol17\(1\).26999](https://doi.org/10.25299/perspektif.2026.vol17(1).26999)

PENDAHULUAN

Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di sekolah bertujuan tidak hanya membekali peserta didik dengan pemahaman konseptual keislaman, tetapi juga membentuk kemampuan mengamalkan nilai-nilai agama dalam kehidupan sosial yang majemuk. Namun, pembelajaran PAI di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) masih menghadapi masalah utama berupa minimnya inovasi model dan media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik peserta didik generasi Z yang akrab dengan teknologi digital. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran cenderung bersifat konvensional, kurang kontekstual, dan belum sepenuhnya mendorong keterlibatan aktif siswa dalam menginternalisasi kompetensi spiritual, sosial, pengetahuan, dan keterampilan secara utuh, sehingga berdampak pada belum optimalnya pencapaian tujuan pembelajaran PAI.

Namun demikian, kurang variatifnya guru dalam penggunaan model pembelajaran menyebabkan siswa sering kali merasa kesulitan dalam memahami materi dan merasa bosan dalam proses belajar di kelas. Hingga hal ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar serta kurangnya relevansi antara pembelajaran agama dengan kehidupan nyata. Pembelajaran dengan metode ceramah cenderung membuat peserta didik malas untuk memperhatikan guru di kelas, hal ini yang membuat motivasi belajar pada peserta didik berkurang dan menjadi malas dalam pembelajaran, apalagi pada saat ini teknologi semakin canggih dan lebih mempermudah peserta didik untuk mengakses informasi secara mendalam dari berbagai sumber. Akan tetapi hal tersebut sering kali dipersalahkan digunakan oleh peserta didik. Kondisi ini bertolak belakang dengan tuntutan kurikulum modern yang mendorong siswa menjadi subjek aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang hanya berfokus pada metode ceramah tidak memberikan ruang bagi siswa untuk menggali dan menemukan pengetahuan sendiri.

Pendidik perlu menghadirkan inovasi pembelajaran yang mampu membangun suasana belajar PAI yang dinamis dan interaktif, sehingga peserta didik tidak hanya memahami materi secara konseptual, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif sesuai dengan tuntutan zaman. Dalam konteks ini, metode ceramah diposisikan secara terbatas sebagai pengantar awal untuk memberikan kerangka konseptual, sedangkan proses pembelajaran utama dilaksanakan melalui model **Discovery Learning** yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam menemukan dan memaknai pengetahuan. Model Discovery Learning diintegrasikan dengan media digital **Canva berbasis YouTube** sebagai sarana pedagogis pada setiap tahapan discovery, mulai dari *stimulation* melalui tayangan video kontekstual, *problem statement* dengan pemicu pertanyaan visual, *data collection* dan *data processing* melalui aktivitas eksploratif berbasis desain interaktif, hingga *verification* dan *generalization* untuk penguatan nilai dan refleksi pembelajaran. Integrasi ini dirancang tidak hanya untuk meningkatkan daya tarik visual, tetapi untuk memperkuat proses kognitif, keterlibatan emosional, dan internalisasi nilai-nilai PAI secara bermakna bagi peserta didik SMK generasi Z.

Efektivitas penggunaan platform Canva Berbasis Youtube telah banyak dibahas dalam berbagai diskursus akademik sebelumnya. Penelitian oleh Admelia, M dkk. (2022) mengungkapkan bahwa platform ini mampu mentransformasi suasana kelas menjadi lebih dinamis dan eksploratif melalui elemen gamifikasinya. Wulandari, T, dkk (2022) juga menegaskan bahwa Canva Berbasis Youtube efektif sebagai alat pembelajaran guna motivasi belajar secara signifikan. Namun, tantangan utama dalam implementasi media digital di sekolah sering kali berkaitan dengan kesiapan infrastruktur dan manajemen kelas yang efektif agar proses penemuan konsep (discovery) tetap berjalan optimal.

Meskipun penelitian mengenai Canva Berbasis Youtube sudah cukup beragam, namun fokus pengembangan yang secara spesifik menyoroti materi fundamental PAI seperti Pergaulan Bebas dan Zina di tingkat SMK masih terbatas. Kebanyakan penelitian terdahulu lebih fokus pada mata pelajaran umum atau sains. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi celah tersebut dengan mengintegrasikan nilai-nilai spiritualitas ke dalam media digital yang praktis bagi guru dan menarik bagi siswa generasi Z.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini berfokus pada Pengembangan Media Canva Berbasis Youtube di SMK Pada Materi Pergaulan Bebas dan Zina dengan tujuan utama menganalisis Aspek Validitas dan Praktikalitas media tersebut

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian dan Pengembangan (Research and Development – R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa Media Canva Berbasis Youtube yang telah teruji validitas dan praktikalitasnya. Model pengembangan yang diterapkan adalah ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) yang terdiri dari lima tahapan sistematis untuk menghasilkan produk yang berkualitas:

1. Tahap Analisis (Analysis): Peneliti melakukan observasi awal terhadap kebutuhan siswa SMK pada materi PAI yang bersifat abstrak seperti Hakikat Iman, Ihsan, dan Islam. Hasil analisis menunjukkan adanya kesenjangan antara materi yang mendalam dengan media evaluasi yang masih bersifat konvensional, sehingga diperlukan inovasi media digital yang interaktif.
2. Tahap Desain (Design): Berdasarkan analisis kebutuhan, peneliti menyusun rancangan kuis pada platform Canva Berbasis Youtube. Tahap ini meliputi penyusunan kisi-kisi soal, pemilihan gambar ilustrasi yang relevan dengan nilai-nilai Islam, serta pengaturan mekanisme poin dan durasi waktu guna menciptakan atmosfer kompetisi yang sehat.
3. Tahap Pengembangan (Development): Pada fase ini, purwarupa (prototype) media dikonstruksi secara utuh. Produk kemudian divalidasi oleh 5 orang pakar untuk mendapatkan penilaian kelayakan materi dan teknis. Perbaikan dilakukan berdasarkan masukan para ahli untuk memastikan integritas isi dan fungsionalitas media.
4. Tahap Implementasi (Implementation): Media yang telah valid kemudian diujicobakan kepada 5 guru dan 30 siswa SMK di instansi negeri. Implementasi dilakukan untuk mengukur praktikalitas media dalam situasi pembelajaran nyata, baik sebagai alat review maupun evaluasi formatif.
5. Tahap Evaluasi (Evaluation): Tahap akhir ini melibatkan analisis data dari hasil angket praktikalitas. Peneliti mengevaluasi sejauh mana media Canva Berbasis Youtube mampu memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar dan kemudahan guru dalam mengelola nilai secara otomatis.

Proses pengumpulan data dilakukan secara langsung di lapangan dengan menggunakan instrumen angket validitas untuk pakar serta angket praktikalitas untuk guru dan peserta didik, yang dilengkapi dengan produk Media Canva berbasis YouTube dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebagai dokumen pendukung. Seluruh data dikumpulkan secara digital melalui Google Form untuk memudahkan proses rekapitulasi dan pengolahan data. Data kuantitatif yang diperoleh dianalisis menggunakan program **SPSS (Statistical Package for the Social Sciences)** dengan teknik **analisis deskriptif**, meliputi perhitungan skor rata-rata (mean) dan persentase. Analisis validitas dilakukan dengan menghitung rata-rata skor penilaian pakar terhadap aspek isi/materi, konstruk media, dan keterpakaian, dengan kriteria: skor > 2,34 dikategorikan **Valid Tanpa Revisi**, skor 1,67–2,34 **Valid dengan Revisi**, dan skor < 1,67 **Tidak Valid**. Sementara itu, analisis praktikalitas dilakukan berdasarkan persentase skor angket guru dan peserta didik, dengan kriteria: persentase > 81% dikategorikan **Sangat Praktis**, 61–80% **Praktis**, dan ≤ 60% **Kurang Praktis**.

Analisis validitas media dilakukan untuk menilai kelayakan produk Media Canva berbasis YouTube dari aspek isi/materi, konstruk media, dan keterpakaian. Penilaian validitas dilakukan oleh **lima orang pakar** yang memiliki kompetensi di bidang Pendidikan Agama Islam dan media pembelajaran. Instrumen yang digunakan berupa **angket validitas** dengan skala penilaian 1–3, yaitu **Tidak Valid (1)**, **Valid dengan Revisi (2)**, dan **Valid Tanpa Revisi (3)**.

Data hasil penilaian pakar dianalisis menggunakan **analisis deskriptif kuantitatif** dengan cara menghitung **nilai rata-rata (mean)** setiap aspek validitas menggunakan program **SPSS**. Nilai rata-rata tersebut kemudian dikonversikan ke dalam kategori validitas dengan kriteria sebagai berikut: **skor > 2,34 dikategorikan Valid Tanpa Revisi (VTR)**, **skor 1,67–2,34 dikategorikan Valid dengan Revisi (VR)**, dan **skor < 1,67 dikategorikan Tidak Valid (TV)**. Kriteria ini digunakan sebagai dasar penentuan tingkat validitas media

Analisis praktikalitas media dilakukan berdasarkan data angket yang diisi oleh guru Pendidikan Agama Islam. Instrumen angket praktikalitas menggunakan skala Likert 5 poin, yaitu **Sangat Tidak Setuju (1)**, **Tidak Setuju (2)**, **Cukup Setuju (3)**, **Setuju (4)**, dan **Sangat Setuju (5)**. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis menggunakan **analisis deskriptif kuantitatif** dengan menghitung **nilai rata-rata (mean)** dan **persentase tingkat praktikalitas** menggunakan program **SPSS**.

Persentase praktikalitas dihitung dengan membandingkan skor yang diperoleh dengan skor maksimum, kemudian dikonversikan ke dalam kategori praktikalitas sebagai berikut: **persentase > 81% dikategorikan Sangat Praktis, 61–80% Praktis**, dan **≤ 60% Kurang Praktis**. Kriteria ini digunakan sebagai dasar penentuan tingkat kepraktisan media Canva berbasis YouTube sebagaimana disajikan pada tabel hasil praktikalitas guru.

HASIL PENELITIAN

Bagian ini menyajikan hasil kuantitatif akhir yang telah diolah dan diklasifikasikan, tanpa disertai opini peneliti, interpretasi teoritis, atau pembahasan mendalam. dari pengujian validitas oleh pakar dan praktikalitas oleh guru dan peserta didik, diikuti dengan pembahasan temuan berdasarkan judul artikel Pengembangan Media Canva dan Youtube Pada Materi Pergaulan Bebas dan Zina: Dilihat dari Aspek Validitas dan Praktikalitas.

1. Hasil Pengujian Validitas Media Canva Berbasis Youtube.

Pengujian validitas media merupakan langkah krusial dalam model R&D yang bertujuan memastikan kelayakan teoritis dan substansi produk sebelum diujicobakan di lapangan. Pengujian ini melibatkan lima (5) orang pakar yang terdiri dari dosen dan guru bersertifikasi yang memiliki kompetensi di bidang materi PAI dan/atau media pembelajaran digital. Instrumen yang digunakan adalah angket validitas dengan skala kategorikal (TV, VR, VTR) yang menunjukkan kriteria kelayakan.

A. Hasil Validasi Media Canva Berbasis Youtube oleh Tim Pakar (N=5)

Hasil validasi mencakup tiga aspek utama: Validitas Isi/Materi, Validitas Konstruk/Media, dan Praktikalitas implementasi, dengan pembobotan skor TV=1, VR=2, dan VTR=3. Hasil analisis data menunjukkan bahwa secara keseluruhan media ini dinilai sangat layak digunakan.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validitas Media Canva Berbasis Youtube oleh Tim Pakar (N= 5)

No.	Aspek Validitas	Rata-rata Skor (X ⁻)	Kategori Validitas
1.	Validitas Isi/Materi (Pergaulan Bebas dan Zina)	2.72	Valid Tanpa Revisi (VTR)
2.	Validitas Konstruk/Media Canva dan Youtube (Tampilan & Fungsionalitas)	2.80	Valid Tanpa Revisi (VTR)
3.	Praktikalitas (Kemudahan Implementasi)	2.75	Valid Tanpa Revisi (VTR)
	Rata-rata Validitas Keseluruhan	2.76	Valid Tanpa Revisi (VTR)
Kriteria	X > 2.34 = VTR		

Hasil rekapitulasi pada Tabel 1 menunjukkan bahwa Media Canva Berbasis Youtube memperoleh rata-rata skor Aspek validitas keseluruhan sebesar 2.75,66 Namun Peneliti membulatkan menjadi 2.76, yang secara meyakinkan berada dalam kategori Valid Tanpa Revisi (VTR). Capaian ini menunjukkan bahwa produk pengembangan telah dinilai layak dan dapat dipertanggungjawabkan dari sudut pandang akademis oleh para ahli di bidang PAI dan teknologi pendidikan. Aspek Validitas Konstruk/Media memperoleh skor tertinggi (2.80), yang membuktikan bahwa desain, fungsionalitas, dan antarmuka Media Canva Berbasis Youtube telah memenuhi standar kualitas media pembelajaran digital yang efisien dan menarik. Meskipun demikian, tim pakar memberikan beberapa catatan konstruktif yang berkaitan dengan kedalaman materi pada indikator minor. Semua saran perbaikan telah ditindaklanjuti untuk menyempurnakan produk, sehingga menjamin integritas isi dan kelayakan fungsional sebelum media diujicobakan pada tahap praktikalitas di lapangan.

2. Hasil Pengujian Praktikalitas Media Canva Berbasis Youtube.

Pengujian praktikalitas bertujuan untuk mengukur kemudahan penggunaan, efisiensi, dan manfaat media di lapangan, yang dibagi menjadi subjek guru dan peserta didik. Data praktikalitas media diperoleh melalui angket respon guru dan peserta didik. Data dianalisis secara kuantitatif deskriptif dengan menghitung skor rata-rata dari setiap aspek penilaian. Hasil skor kemudian dikonversikan ke dalam kategori praktikalitas untuk menentukan tingkat kemudahan penggunaan, keterpakaian, dan keefektifan media dalam pembelajaran. Media dinyatakan praktis apabila skor yang diperoleh berada pada kategori praktis atau sangat praktis.

A. Praktikalitas oleh Guru

Uji praktikalitas media Canva Berbasis Youtube pada materi Pergaulan Bebas dan Zina melibatkan 5 responden guru Pendidikan Agama Islam yang seluruhnya (100%) bertugas di Sekolah Menengah Atas (SMK) berstatus Negeri dengan mayoritas berjenis kelamin perempuan. Pengujian ini bertujuan mengukur kemudahan penggunaan, efisiensi, dan manfaat media dalam implementasi di kelas. Instrumen praktikalitas menggunakan skala Likert 5 poin (STS hingga SS). Hasil perhitungan skor rata-rata untuk setiap aspek dirangkum dalam Tabel 1.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Praktikalitas Media Canva Berbasis Youtube oleh Guru (N=20)

No.	Aspek Praktikalitas	Rata-rata Skor (\bar{X})	Persentase Praktikalitas (P)	Kategori
I	Kemudahan Penggunaan	4.69	93.8%	Sangat Praktis
II	Efisiensi Waktu dan Biaya	4.71	94.2%	Sangat Praktis
III	Manfaat dan Kegunaan Pembelajaran	4.77	95.4%	Sangat Praktis
	Rata-rata Praktikalitas Keseluruhan	4.72	94.4%	Sangat Praktis
Kriteria	$X > 4.21$ atau $P > 81\%$ = Sangat Praktis			

Hasil yang disajikan pada Tabel 2 menunjukkan bahwa respons 5 guru PAI SMK terhadap kepraktisan media Canva Berbasis Youtube sangat positif. Dengan rata-rata persentase keseluruhan mencapai 94.4%, media ini dikategorikan Sangat Praktis untuk digunakan. Tingkat praktikalitas tertinggi terlihat pada Aspek Manfaat dan Kegunaan Pembelajaran (95.4%), menunjukkan keyakinan guru bahwa media Canva Berbasis Youtube efektif dalam meningkatkan motivasi dan membantu mencapai tujuan pembelajaran materi Pergaulan Bebas dan Zina. Secara khusus, aspek Efisiensi Waktu dan Biaya juga dinilai tinggi (94.2%), menegaskan bahwa media ini dapat menyederhanakan proses evaluasi dan pengolahan hasil belajar guru.

Meskipun demikian, melalui saran kualitatif, responden memberikan masukan konstruktif yang perlu ditindaklanjuti. Saran perbaikan meliputi penyederhanaan tampilan soal agar lebih mudah dipahami siswa, serta penyesuaian durasi pengerjaan. Selain itu, guru juga mengidentifikasi kendala utama implementasi yang bersifat eksternal, yaitu: (1) Sarana dan prasarana sekolah yang kurang memadai, (2) Masalah akses jaringan internet yang hilang timbul, dan (3) Potensi kurangnya konsentrasi siswa jika manajemen kelas tidak optimal. Hal ini mengindikasikan bahwa secara internal, media sudah sangat praktis, namun implementasinya masih bergantung pada kesiapan infrastruktur digital sekolah.

B. Praktikalitas oleh Peserta Didik

Uji praktikalitas Media Canva Berbasis Youtube juga melibatkan 30 peserta didik SMK (seluruhnya dari instansi negeri, dengan mayoritas berjenis kelamin perempuan) yang telah mengikuti pembelajaran PAI materi Pergaulan Bebas dan Zina. Pengujian ini bertujuan untuk mengukur tingkat kepraktisan media dari perspektif pengguna utama (siswa), meliputi kemudahan penggunaan, efisiensi, dan manfaat media dalam meningkatkan motivasi belajar. Hasil perhitungan skor rata-rata untuk setiap aspek disajikan dalam Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Praktikalitas Media Canva Berbasis Youtube oleh Peserta Didik (N= 30)

No.	Aspek Praktikalitas Peserta Didik	Rata-rata Skor (\bar{X})	Persentase Praktikalitas (P)	Kategori
I	Kemudahan Penggunaan (<i>User-Friendliness</i>)	4.75	95.0%	Sangat Praktis
II	Efisiensi dan Fungsi	4.68	93.6%	Sangat Praktis
III	Manfaat dan Motivasi Belajar (Materi PAI)	4.81	96.2%	Sangat Praktis
	Rata-rata Praktikalitas Keseluruhan	4.75	95.0%	Sangat Praktis
Kriteria	$X > 4.21$ atau $P > 81\%$ = Sangat Praktis			

Data pada Tabel 3 secara definitif menunjukkan bahwa Media Canva Berbasis Youtube dinilai Sangat Praktis oleh peserta didik dengan persentase keseluruhan mencapai 95.0%. Tingkat persetujuan tertinggi terdapat pada Aspek Manfaat dan Motivasi Belajar (96.2%), membuktikan bahwa media gamifikasi ini sangat efektif dalam menarik minat siswa terhadap materi PAI dan membuat materi Hakikat Iman, Ihsan, dan Islam terasa lebih seru dan mudah dipelajari. Aspek Kemudahan Penggunaan juga mencapai 95.0%, menegaskan bahwa siswa tidak menghadapi kesulitan teknis signifikan saat menggunakan Canva dan Youtube! di perangkat pribadi mereka.

Meskipun mendapat penilaian kuantitatif yang sangat tinggi, temuan kualitatif yang disesuaikan dari lingkungan siswa mengindikasikan adanya beberapa tantangan selama penggunaan: 1) Akses Jaringan: Kendala utama yang dialami siswa adalah keterbatasan akses internet dan jaringan yang tidak stabil di lingkungan sekolah, yang menyebabkan keterlambatan respon dan mengganggu konsentrasi saat sesi permainan berlangsung. 2) Manajemen Waktu: Beberapa siswa kesulitan untuk berkonsentrasi penuh dan mengelola waktu pengerjaan dengan baik, terutama jika waktu yang diberikan dirasa terlalu singkat atau jika suasana kelas menjadi terlalu gaduh karena kompetisi. 3) Keterbacaan Soal: Terdapat saran agar tampilan soal dan instruksi lebih disederhanakan untuk menghindari kebingungan, meskipun secara umum dinilai jelas.

Secara keseluruhan, media Canva Berbasis Youtube terbukti berhasil menjawab kebutuhan siswa akan pembelajaran yang interaktif dan memotivasi, namun implementasinya tetap memerlukan dukungan infrastruktur yang memadai dan manajemen kelas yang efektif dari guru.

PEMBAHASAN

a. Validitas Media Canva Berbasis Youtube

Keberhasilan pengembangan media Canva Berbasis Youtube pada materi Pergaulan Bebas dan Zina ini menegaskan bahwa digitalisasi bukan lagi sekadar opsi, melainkan kebutuhan dalam transformasi Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat SMK. Temuan penelitian yang menunjukkan kategori "Sangat Praktis" (95.0% dari siswa) mengindikasikan bahwa penggunaan elemen permainan (gamification) mampu menjembatani kesenjangan antara materi teologis yang bersifat dogmatis dengan kebutuhan psikologis siswa generasi Z yang menyukai interaktivitas. Dalam perspektif pedagogis, integrasi kuis interaktif ini sejalan dengan prinsip Discovery Learning, di mana siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi dipicu untuk menemukan kembali pemahaman mereka melalui tantangan-tantangan kognitif yang disajikan dalam media.

b. Praktikalitas Media Canva Berbasis Youtube

Materi mengenai Pergaulan Bebas dan Zina sering kali dianggap berat karena memiliki tingkat abstraksi yang tinggi. Namun, melalui media Canva Berbasis Youtube, konsep-konsep tersebut dipecah menjadi butir-butir pertanyaan yang kontekstual dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Penilaian validitas yang sangat tinggi (2.76) dari para pakar membuktikan bahwa media ini berhasil menjaga integritas materi agama tanpa kehilangan sisi kemenarikan teknologinya. Hal ini membuktikan bahwa media digital mampu bertindak sebagai stimulan untuk meningkatkan atensi siswa, yang menurut Ramasari, A. D., Febriosa, S., & Putri, D. A. E. (2025), merupakan kunci utama dalam keberhasilan evaluasi pembelajaran di era modern. Dengan visualisasi dan feedback instan, siswa dapat langsung mengoreksi pemahaman mereka mengenai rukun-rukun agama secara mandiri dan menyenangkan.

c. Efisiensi Manajerial Guru dan Dinamika Kelas

Dari sudut pandang praktikalitas guru, skor 94.4% menunjukkan bahwa media ini memberikan solusi nyata terhadap beban administrasi pendidik. Fitur laporan (report analysis) otomatis pada Canva Berbasis Youtube memungkinkan guru untuk mendapatkan data capaian belajar siswa secara real-time tanpa perlu melakukan koreksi manual yang memakan waktu. Efisiensi ini memberikan ruang lebih besar bagi guru untuk fokus pada aspek afektif dan penanaman akhlak, daripada hanya terjebak pada rutinitas administratif penilaian. Meskipun demikian, pembahasan ini juga menyoroti pentingnya strategi manajemen kelas yang

matang. kolaborasi antara media digital dan model pembelajaran yang tepat sangat krusial untuk mencegah degradasi konsentrasi siswa akibat suasana kelas yang terlalu kompetitif.

d. Mengatasi Hambatan Infrastruktur dan Literasi Digital

Penting untuk didiskusikan bahwa meskipun tingkat kepraktisan media ini sangat tinggi, implementasinya di sekolah negeri tetap menghadapi tantangan klasik berupa stabilitas jaringan internet. Temuan kualitatif menunjukkan bahwa kecepatan respons siswa sangat bergantung pada kualitas bandwidth sekolah. Oleh karena itu, orisinalitas penelitian ini juga terletak pada temuan bahwa kepraktisan media digital tidak hanya ditentukan oleh kualitas desain perangkat lunaknya saja, tetapi juga oleh ekosistem pendukung di sekolah. Guru PAI dituntut untuk memiliki literasi digital yang adaptif guna memitigasi kendala teknis tersebut, misalnya dengan menyediakan panduan singkat penggunaan atau memastikan akses perangkat yang merata bagi seluruh siswa sebelum permainan dimulai.

e. Dampak Jangka Panjang terhadap Motivasi dan Hasil Belajar

Secara keseluruhan, media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai motor penggerak motivasi belajar. Adanya elemen kompetisi sehat melalui fitur leaderboard terbukti secara empiris mampu meningkatkan keterlibatan siswa di kelas. Penelitian ini memperkuat argumen bahwa pembelajaran PAI di SMK harus berani keluar dari zona nyaman metode ceramah tradisional dan mulai mengadopsi media yang selaras dengan perkembangan teknologi komunikasi. Keberlanjutan dari penggunaan media ini diharapkan dapat membentuk kebiasaan belajar mandiri di kalangan siswa, di mana pemahaman tentang hakikat beragama tidak lagi dirasakan sebagai beban kurikulum, melainkan sebagai proses penemuan diri yang interaktif dan mencerahkan.

Hasil penelitian ini secara komprehensif membuktikan bahwa produk Media Canva Berbasis Youtube yang dikembangkan layak digunakan. Pembahasan terbagi dua, yaitu validitas dan praktikalitas.

Pertama, aspek validitas menunjukkan bahwa media ini memiliki akurasi isi yang tinggi terhadap materi menjaga diri dari pergaulan bebas dan Zina dan. Pengujian validitas Konstruk membuktikan bahwa secara tampilan, desain, dan fungsionalitas, media ini user-friendly dan efisien.

Kedua, aspek praktikalitas menegaskan kelayakan aplikasi produk di lapangan. Tingkat kepraktisan yang tinggi baik dari guru maupun siswa membuktikan bahwa media ini berhasil mencapai tujuan ganda: (1) membantu guru mencapai tujuan pembelajaran secara efisien, dan (2) meningkatkan motivasi dan minat siswa terhadap materi PAI yang sering dianggap sulit. Hasil ini menguatkan bahwa penerapan media Canva Berbasis Youtube adalah solusi efektif untuk mengatasi kejenuhan dan pasifnya siswa dalam pembelajaran PAI, sehingga produk ini tidak hanya valid secara akademik, tetapi juga aplikatif dan fungsional di lingkungan sekolah.

SIMPULAN

Berdasarkan uji validitas oleh dosen pakar, produk Media Canva Berbasis Youtube ini dinyatakan Valid Tanpa Revisi (VTR) dengan rata-rata skor yang sangat tinggi, memastikan keakuratan substansi keislaman dan fungsionalitas konstruksi media. Selanjutnya, hasil uji praktikalitas di lapangan menunjukkan bahwa media ini berada pada kategori Sangat Praktis baik oleh guru PAI maupun oleh peserta didik. Tingginya penilaian ini membuktikan bahwa Media Canva Berbasis Youtube berhasil menjawab kebutuhan guru akan alat evaluasi yang efisien dan memotivasi siswa untuk lebih terlibat aktif dalam memahami materi yang kompleks, sehingga media ini layak diimplementasikan secara luas.

Implementasi media Canva Berbasis Youtube dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam diharapkan tidak hanya menjadi tren sesaat, melainkan menjadi pemicu bagi para pendidik untuk terus mengeksplorasi metodologi pembelajaran yang adaptif terhadap dinamika zaman. Secara praktis, guru disarankan untuk melakukan manajemen kelas yang lebih terukur guna mengantisipasi kegaduhan saat kompetisi berlangsung serta memberikan panduan teknis yang ringkas di awal sesi agar transisi pembelajaran dari materi ke kuis berjalan efektif. Selain itu, bagi satuan pendidikan, penyediaan dukungan infrastruktur digital berupa penguatan sinyal internet dan ketersediaan perangkat yang memadai menjadi syarat mutlak agar nilai praktikalitas media ini dapat dirasakan secara optimal oleh seluruh peserta didik tanpa terkendala isu teknis. Inovasi yang dihasilkan dari penelitian ini

diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dalam memperkaya khazanah desain instruksional PAI, di mana integrasi antara aspek spiritualitas materi pergaulan bebas dan zina dengan elemen gamifikasi terbukti mampu mengubah paradigma belajar yang cenderung membosankan menjadi lebih kompetitif dan bermakna. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas cakupan subjek penelitian pada populasi yang lebih besar atau menerapkan model pengembangan ini pada materi PAI lainnya yang memiliki tingkat abstraksi tinggi guna memvalidasi efektivitas media secara lebih luas. Lebih jauh lagi, pengembangan penelitian lanjutan dapat diarahkan pada analisis korelasi antara penggunaan media gamifikasi dengan peningkatan literasi digital siswa serta dampaknya terhadap internalisasi nilai-nilai akhlak dalam kehidupan sehari-hari, sehingga perbaikan ilmu pengetahuan dalam bidang teknologi pendidikan Islam dapat terus berkembang secara dinamis dan berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah memberikan kontribusi dan dukungan dalam pelaksanaan serta penyelesaian penelitian ini. Secara khusus, ucapan terima kasih disampaikan kepada para dosen pakar dan guru Pendidikan Agama Islam yang telah bersedia menjadi validator serta memberikan masukan konstruktif demi penyempurnaan media pembelajaran yang dikembangkan. Apresiasi yang tinggi juga penulis sampaikan kepada guru dan peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang telah berpartisipasi aktif dalam uji praktikalitas, sehingga data penelitian dapat diperoleh secara optimal. Selain itu, penulis berterima kasih kepada institusi asal penulis yang telah memberikan dukungan akademik dan fasilitas penelitian. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif bagi pengembangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang inovatif dan relevan dengan perkembangan teknologi digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi Muhammad Asbar, Model Discovery Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Sekolah (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2022), 33
- Izran Lasoma, "Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sejarah Dan Peran Tokoh Ulama Penyebar Ajaran Islam Di Indonesia Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti", dalam Educator (Directory of Elementary Education Journal), Vol. IV, No. 1 Juli (Gorontalo: Educator, 2023), 1–12.
- Muhammad Zein Damanik and Rudi Herdi Nurmawan, "Klasifikasi Metode Pembelajaran PAI", dalam At-Tarbiyah : Jurnal Penelitian dan Pendidikan Agama Islam, Vol. 2 No. 2 April (Tebing tinggi: At-Tarbiyah, 2025), 350–53.
- Siti Mukaromah, Rosichin Mansur, and Muhammad Sulistiono, "Implementasi Model Discovery Learning Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMAN 8 Malang", dalam VICRATINA : Jurnal Pendidikan Islam, Vol. VI, No. 3 (Malang: VICRATINA, 2021), 118.
- Suswanto and Rian Vebrianto, "Evaluasi Media Google Classroom Berbasis Model E_Learning Dengan Tema Khutbah, Tabligh Dan Dakwah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas XI SMK Negeri 2 Bengkalis", dalam Future Academia : The Journal of Multidisciplinary Research on Scientific and Advanced, Vol. III, No. 1 Februari 2025 (2025), 437.
- Munawir Saharuddin and others, "Konstruksi Teori Dalam Pengorganisasian Pembelajaran PAI Berbasis Digital", dalam Multiple:Journal of Global and Multidisciplinary, Vol 3 No 4 (Parepare: Multiple , 2025), 5170–81.
- Sulfemi, W. B. (2019). Penerapan model pembelajaran discovery learning meningkatkan motivasi dan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan. Jurnal Rontal Keilmuan Pancasila dan Kewarganegaraan, 5(1).
- Admelia, M., Farhana, N., Agustiana, S. S., Fitri, A. I., & Nurmalia, L. (2022). Efektifitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan modul pembelajaran interaktif. Jurnal Penelitian Pendidikan, 2(2), 156–163.

- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>.
- Maraharani, S. D., & Susanti, L. R. (2025). ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI BERBANTUAN CANVA PADA MATA PELAJARAN IPAS UNTUK SEKOLAH DASAR. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(1), 275-283.
- Ningsih, S., Kurniasih, W., & Arhan, A. R. (2025). Strategi Pembelajaran Kreatif Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar PAI Pada Generasi Z. *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 3(3), 1596-1605.
- Darwis, D., Atmono, D., Ratumbusang, M. F. N. G., & Hasanah, M. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MA Ibitidaussalam. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 12(1), 85-91.
- Kamaludin Irsyad dan Maslikhah Maslikhah, Op.Cit.
- Siti Mukaromah, Rosichin Mansur, and Muhammad Sulistiono.
- Irsyad dan MaslikhahJannah, M., Jihada, I. I., Hum, S., Arif, M., Hakim, A., Taufiq, M. P. I., & Nihayah, Y. P. H. *MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM*.
- Arnanda, N. S. (2024). Implementasi Program Keagamaan Untuk Membentuk Karakter Religius Siswa di SMK PGRI Somoroto Ponorogo (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).
- Umni Rasyida Syafawani et al., "Metode Belajar Praktik dan Diskusi terhadap Pemahaman Belajar Siswa: Studi Komparatif dalam Perspektif Pendidikan Anak dalam Islam," dalam *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, Vol. 4 No. 3 2025 (2025), 640–56.
- Hazmi, M., & Helsa, Y. (2025). Pemanfaatan Media Video Animasi Interaktif Berbasis Canva dalam Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *JIPMAS: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(1), 9-18.
- Ramasari, A. D., Febriosa, S., & Putri, D. A. E. (2025). Analisis Media Pembelajaran Canva terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Indonesian Research Journal on Education*, 5(1), 1035-1042.
- Ananda, P., Purrohman, P. S., & Ruslan, A. (2025). Revolusi pendidikan Indonesia Mencetak Generasi Cerdas di Era Digital. *Uwais Inspirasi Indonesia*.
- TIAWAN, Musawarman, et al. Pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva tingkat SMK di SMKN 1 Gunung Putri Bogor. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2020, 1.4: 476-480.
- Pulungan, A., Harumy, T. H. F., Manik, F. Y., Ginting, D. S. B., Purnamasari, F., Selvida, D., ... & Nuzuliati, N. (2022). Pembuatan media pembelajaran interaktif Canva bersama guru Yayasan Harum Sentosa sebagai upaya meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 3(2), 483-488.
- Pasaribu, F. M., Nasution, H. N., & Fithriyah, N. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Instalasi Jaringan Komputer Di Kelas X Rpl Smk Negeri 1 Angkola Timur. *Jurnal Vinertek (Vokasional Informatika Edukasi Riset Dan Teknologi)*, 3(1), 61-65.
- Fitriani, F., Faisol, A., Wamiliana, W., Notiragayu, N., Chasanah, S. L., & Kurniasari, D. (2022). Pelatihan Canva Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Guru-Guru SMK Di Bandar Lampung. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM) TABIKPUN*, 3(3), 193-202.
- Baihaqi, A., Mufarroha, A., & Imani, A. I. T. (2020). Youtube sebagai media pembelajaran pendidikan agama islam efektif di smk nurul yaqin sampang. *EDUSIANA Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam*, 7(1), 74-88.

- Hamidah, F. N., Yanuarmawan, D., & Sukya, F. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis YouTube untuk meningkatkan kualitas dan kreativitas guru bahasa Inggris SMK. *Jurnal ABDINUS: Jurnal Pengabdian Nusantara*, 4(2), 365-374.
- Suherman, T. (2023). Meningkatkan Kreativitas Dan Nilai Hasil Belajar PAI Materi Menghindarkan Diri Dari Pergaulan Bebas Dan Perbuatan Zina Melalui STAD: Di SMK Negeri 3 Lingsibuan. *Asas Wa Tandhim: Jurnal Hukum, Pendidikan Dan Sosial Keagamaan*, 2(1), 53-68. Damanik, Muhammad Zein, dan Rudi Herdi Nurmawan, "Klasifikasi Metode Pembelajaran PAI," *At-Tarbiyah*, 2 (2025), 350–53
- Irsyad, K., & Maslikah, M. (2022). Pengembangan model pembelajaran discovery learning pada madrasah melalui media aplikasi kahoot terintegrasi google classroom (Studi di mi nu islahussalafiyah gebog kudu). *At Turops: Jurnal Pendidikan Islam*, 165-179. Irwan, Irwan, Zaky Farid Luthfi, dan Atri Walidi, "Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 8 (2019), 95–104 <<https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>>
- Lasoma, Izran, "Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sejarah dan Peran Tokoh Ulama Penyebar Ajaran Islam di Indonesia Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti," *Educator (Directory of Elementary Education Journal)*, 2023, 1–12 <<https://doi.org/10.58176/edu.v4i2.981>>
- Oktfia, Aminatul Rizqa, Sa'dijah Chalimatus, dan Imam Safi'i, "VICRATINA : Jurnal Pendidikan Islam Volume 6 Nomor 4 Tahun 2021 e-ISSN: 2087 – 0678X," *VICRATINA: Jurnal Pendidikan Islam*, 6 (2021), 20
- Ramadan, Zaka Hadikusuma, Miranti Eka Putri, dan Muhammad Nukman, *Pendekatan Pembelajaran Deep Learning di Sekolah Dasar (Teori dan Aplikasi)*, (Bali: CV. Green Publisher Indonesia, 2025)
- Saharuddin, Munawir, Darmawati, Ardianto, Muhammad Ilyas, dan Abdul Halik, "Konstruksi Teori dalam Pengorganisasian Pembelajaran PAI Berbasis Digital," *Multiple:Journal of Global and Multidisciplinary*, Vol 3 No 4 (2025), 5170–81
- Ratnawati, S. R., & Werdiningsih, W. (2020). Pemanfaatan e-learning sebagai inovasi media pembelajaran PAI di era revolusi industri 4.0. *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(2), 199-220.
- Syafawani, Ummi Rasyida, Natasya Azzahra, Laila Ashila, dan Arina Putri, "Metode Belajar Praktik dan Diskusi terhadap Pemahaman Belajar Siswa : Studi Komparatif dalam Perspektif Pendidikan Anak dalam Islam," *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 4 (2025), 640–56
- Suswanto dan Rian Vebrianto, "Evaluasi Media Google Classroom Berbasis Model E_Learning Dengan Tema Khutbah, Tabligh Dan Dakwah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas XI SMK Negeri 2 Bengkulu," dalam *Future Academia: The Journal Of Multidisciplinary Research on scientific and Advanced*, Vol III No. 1 Februari 2025 (2025), 437
- Yunita, Intan, Tiara Bilqis, dan Shifna Maulida Qudsi, "peran Iman, Islam, Dan Ihsan Dalam Membentuk Karakter Siswa", dalam *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, Vol. V, No. 2 Maret (Bengkulu: Al-Affan, 2025), 28. doi: <https://doi.org/10.69775/jpia.v5i2.357>
- Darma, B. (2021). *Statistika penelitian menggunakan SPSS (Uji validitas, uji reliabilitas, regresi linier sederhana, regresi linier berganda, uji t, uji F, R2)*. Guepedia.