



Implementasi Joyful Learning Berbantu Canva AI Dalam Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMAN 1 Kota Kediri

Zulkhoirian Syahri^{1*} dan Edi Nurhidin²

^{1*} Universitas Islam Tribakti, Indonesia

² Universitas Islam Tribakti, Indonesia

Korespondensi*: khoirdzul@gmail.co

Info Artikel

Riwayat artikel:

Submitted: April 05, 2026

Revision: Mei 24, 2026

Accepted: Juni, 2026

Publish: Juni 30, 2026

Kata Kunci :

Joyful Learning, CanvaAI, Pendidikan Agama Islam, Hasil Belajar

Abstrak

Hasil belajar siswa yang masih rendah disebabkan oleh proses pembelajaran yang cenderung monoton, kurang interaktif, dan minim pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang aktif, mudah merasa bosan, serta kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran PAI. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui pemanfaatan teknologi digital, salah satunya CanvaAI. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi joyful learning berbantu CanvaAI dalam pembelajaran PAI untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMAN 1 Kota Kediri. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi joyful learning berbantu CanvaAI mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, dan partisipatif. Penggunaan CanvaAI juga meningkatkan motivasi belajar, kreativitas, keterlibatan aktif, serta rasa percaya diri siswa dalam pembelajaran PAI. Dengan demikian, pemanfaatan CanvaAI dapat menjadi inovasi pembelajaran yang relevan dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa di era digital.

Abstract

The decline in student learning outcomes is attributed to a learning process that tends to be monotonous, lacks interactivity, and makes minimal use of technology-based learning media. These conditions result in students being less active, easily bored, and unmotivated in their Islamic Education classes. Therefore, there is a need for educational innovations capable of creating an enjoyable learning environment through the use of digital technology, such as CanvaAI. This study aims to describe the implementation of joyful learning assisted by CanvaAI in PAI instruction to improve student learning outcomes at SMAN 1 Kota Kediri. This study employs a qualitative approach using a case study design. Data collection techniques included observation, interviews, and documentation. The results indicate that the implementation of joyful learning supported by CanvaAI successfully creates a more enjoyable, interactive, and participatory learning environment. The use of CanvaAI also enhances students' learning motivation, creativity, active engagement, and self-



	<i>confidence in PAI instruction. Consequently, the utilization of CanvaAI can serve as a relevant educational innovation to improve the quality of both the learning process and student outcomes in the digital age.</i>
--	--

How to cite this article (APA 7th Edition):

Syahri, Z., & Nurhidin, E. (2026). Implementasi Joyful Learning Berbantu Canva AI Dalam Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMAN 1 Kota Kediri. *Ashlach : Journal of Islamic Education*, 4(02), 263–273. <https://doi.org/10.55757/ashlach.v4i02.1437>

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran yang monoton masih menjadi salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa di sekolah. Pembelajaran yang hanya berpusat pada metode ceramah tanpa penggunaan media yang menarik membuat siswa mudah bosan, kurang aktif, dan sulit memahami materi (Ibrahim, 2025). Kondisi tersebut dapat menurunkan minat belajar dan berdampak pada rendahnya prestasi akademik siswa. Selain itu, berdasarkan hasil Asesmen Nasional dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, sekitar 10% - 20% hasil belajar siswa lebih rendah ketika pembelajaran monoton/tanpa media dibanding siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif (Alineaurora, t.t.).

Salah satu media yang semakin populer dalam konteks pendidikan adalah CanvaAI. CanvaAI merupakan platform desain grafis yang memudahkan penggunaannya untuk membuat berbagai jenis konten visual, termasuk poster, presentasi, dan infografis (Putri dkk., 2026). Pemanfaatan CanvaAI dalam pembelajaran tidak hanya membantu peserta didik untuk memahami materi dengan cara yang lebih visual, tetapi juga mengembangkan keterampilan kreatif dan teknis mereka (Maulia, 2023). Pemilihan CanvaAI sebagai media pembelajaran merupakan pilihan yang strategis dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa di era digital ini. Dalam paradigma pembelajaran modern dikenal konsep *deep learning* yang menekankan pada pembelajaran mendalam, bukan sekadar menghafal. Pendekatan ini mengarahkan peserta didik untuk memahami materi secara komprehensif melalui keterlibatan aktif, refleksi, serta pengaitan pengetahuan dengan pengalaman nyata (Rahmawati dkk., 2025).

SMAN 1 Kota Kediri memiliki permasalahan yang relevan dengan fokus penelitian, yaitu masih terdapat tantangan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) (N. Lailiyah, komunikasi pribadi, 28 November 2025). Dalam upaya mengatasi permasalahan tersebut, sekolah melakukan inovasi pembelajaran melalui implementasi pendekatan *joyful learning* berbantuan CanvaAI dalam proses pembelajaran PAI (Syahri, 2025). Penerapan pendekatan tersebut diarahkan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik serta mendukung peningkatan hasil belajar secara lebih optimal.

Pemanfaatan CanvaAI dalam pembelajaran PAI telah banyak diteliti dan menunjukkan pengaruh positif terhadap proses maupun hasil belajar peserta didik. Pemanfaatannya efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI yang ditandai dengan adanya peningkatan nilai rata-rata peserta didik (Fauzi, 2023). Selain itu penerapannya mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Hidayat dkk., 2025). Proses pembelajaran dengan penggunaan media CanvaAI dapat meningkatkan minat dan antusias belajar siswa karena pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami peserta didik (Khozin, 2025). Selain itu, mengenai penerapan *deep learning* dalam pembelajaran PAI menjelaskan bahwa pendekatan tersebut mampu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna melalui pengembangan *mindful learning*, *meaningful learning*, dan *joyful learning*, serta mendorong keterlibatan aktif, refleksi, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam memahami materi pembelajaran (Hasanuddin dkk., 2025; Khotimah & Abdan, 2025).

Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa CanvaAI memiliki potensi sebagai media pembelajaran, sementara pendekatan *deep learning* dapat mendukung pengalaman belajar yang lebih mendalam melalui keterlibatan aktif, refleksi, dan pemaknaan pembelajaran. Namun, pemanfaatan teknologi digital dalam Pendidikan Agama Islam tidak semata-mata diarahkan untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, tetapi juga perlu mendukung pemahaman, penghayatan, dan pengamalan nilai-nilai keislaman, karena PAI tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan keagamaan, tetapi juga pada pembentukan sikap, kesadaran, dan perilaku peserta didik.

Oleh karena itu, CanvaAI perlu diposisikan sebagai alat bantu pedagogis yang memungkinkan peserta didik mengolah, memvisualisasikan, dan mengomunikasikan pemahaman keagamaan secara kreatif, dengan tetap berada dalam arahan guru dan tujuan pembelajaran PAI. Meskipun penelitian mengenai Canva dalam pembelajaran PAI dan penerapan *deep learning* telah menunjukkan hasil positif, kajian yang secara mendalam membahas pemanfaatan CanvaAI yang diintegrasikan dengan *joyful learning* dalam konteks pembelajaran PAI di sekolah umum masih terbatas, khususnya dalam melihat bagaimana inovasi tersebut disesuaikan dengan karakteristik sosial dan keagamaan lingkungan setempat.

SMAN 1 Kota Kediri menjadi konteks yang relevan untuk dikaji karena merupakan sekolah umum yang berada dalam lingkungan masyarakat Kediri dengan karakteristik sosial dan budaya keagamaan yang kuat. Dengan demikian, celah penelitian tersebut menjadi dasar untuk mendeskripsikan secara mendalam implementasi *joyful learning* berbantuan CanvaAI dalam pembelajaran PAI di SMAN 1 Kota Kediri, termasuk bagaimana teknologi tersebut digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang menarik sekaligus tetap selaras dengan tujuan dan karakteristik Pendidikan Agama Islam.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus untuk memahami secara mendalam Implementasi *Joyful Learning* berbantu CanvaAI dalam pembelajaran PAI di SMAN 1 Kota Kediri. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara semi terstruktur, dan dokumentasi. Peneliti berperan sebagai instrumen utama yang terlibat langsung dalam proses pengumpulan data secara terbuka dan alami di lingkungan sekolah (Creswell & Creswell, 2023).

Pemilihan informan dilakukan secara purposif dengan mempertimbangkan keterlibatan dan pengetahuan informan terhadap pelaksanaan pembelajaran PAI berbantuan CanvaAI. Kepala sekolah dipilih karena memiliki informasi mengenai kebijakan dan dukungan sekolah terhadap inovasi pembelajaran; waka kurikulum dipilih karena mengetahui perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran serta kebijakan kurikulum sekolah; guru PAI dipilih karena terlibat langsung dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran PAI berbantuan CanvaAI; sedangkan siswa dipilih sebagai penerima langsung proses pembelajaran untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman, keterlibatan, dan respons mereka terhadap penerapan *Joyful Learning* berbantu CanvaAI. Sumber data penelitian terdiri atas data primer dan sekunder (Robert K. Yin, 2023). Data primer diperoleh melalui wawancara dengan kepala sekolah, waka kurikulum, guru PAI, dan peserta didik serta hasil observasi pembelajaran. Adapun data sekunder diperoleh dari dokumen sekolah, foto kegiatan, arsip pembelajaran, dan literatur pendukung (Robert K. Yin, 2021).

Pengumpulan data lapangan dilakukan secara bertahap selama November 2025 sampai Mei 2026, dengan kegiatan observasi, wawancara, dan dokumentasi dilaksanakan mengikuti jadwal pembelajaran serta ketersediaan informan. Rentang waktu tersebut digunakan untuk memperoleh data secara berkesinambungan melalui pengamatan proses pembelajaran, wawancara dengan informan, dan pengumpulan dokumentasi yang relevan.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung, observasi partisipan, wawancara, dan dokumentasi untuk memperoleh data yang mendalam dan komprehensif. Analisis data mengacu pada model Robert K. Yin yang meliputi pattern matching, explanation building, dan time-series analysis. Teknik ini digunakan untuk mencocokkan temuan penelitian dengan konsep deep learning yang mencakup mindful learning, meaningful learning, dan joyful learning. Keabsahan data diuji melalui observasi mendalam, diskusi dengan teman sejawat, serta triangulasi sumber, teknik, dan waktu guna memastikan validitas dan kredibilitas data penelitian (Robert K. Yin, 2023).

HASIL PENELITIAN

Canva AI sebagai Media Pembelajaran yang Menciptakan Suasana Belajar Menyenangkan

Berdasarkan hasil wawancara dengan para informan di SMAN 1 Kota Kediri, diperoleh temuan bahwa pemanfaatan CanvaAI dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memberikan kontribusi yang signifikan dalam mewujudkan *joyful learning*, yaitu suasana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan mampu memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar. Penggunaannya dalam pembelajaran dinilai mampu menciptakan suasana kelas yang lebih menarik dan tidak monoton. Hal ini sebagaimana disampaikan oleh Ibnu (Guru PAI) yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan CanvaAI membuat siswa merasa lebih senang dan tidak bosan, karena mereka dapat mengekspresikan kreativitasnya secara maksimal melalui berbagai bentuk karya seperti poster, presentasi, dan konten visual lainnya. Menurutnya, pembelajaran yang interaktif ini sesuai dengan karakteristik siswa yang cenderung menyukai kegiatan belajar yang kreatif dan eksploratif (Muhammad Ibnul Karnabi, komunikasi pribadi, 12 Februari 2026).

Melalui pemanfaatan CanvaAI, peserta didik diberikan kesempatan untuk mengembangkan ide dan kreativitas mereka secara lebih bebas sehingga proses pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru, tetapi juga melibatkan partisipasi aktif siswa. Kondisi tersebut menjadikan siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran karena mereka merasa memiliki ruang untuk mengekspresikan kemampuan dan pemahamannya terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, penggunaan media visual yang menarik juga membantu menciptakan suasana belajar yang lebih variatif sehingga peserta didik tidak mudah merasa jenuh selama proses pembelajaran berlangsung (Muhammad Ibnul Karnabi, komunikasi pribadi, 12 Februari 2026). Rosida (Guru PAI) juga mengungkapkan bahwa CanvaAI memberikan ruang bagi siswa untuk berkreasi sesuai dengan kemampuan masing-masing (Rosidatul Junaidah, komunikasi pribadi, 17 November 2025).

Penggunaannya membuat siswa merasa lebih nyaman dan tidak tertekan dalam mengikuti pembelajaran, sehingga suasana kelas menjadi lebih kondusif dan menyenangkan. Ia menambahkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan akan mempermudah siswa dalam memahami materi. Suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan memberikan pengaruh positif terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Ketika siswa merasa nyaman, mereka cenderung lebih aktif bertanya, menyampaikan pendapat, serta berpartisipasi dalam kegiatan diskusi maupun presentasi. Selain itu, penggunaan CanvaAI juga membantu mengurangi tekanan belajar yang biasanya muncul pada pembelajaran yang monoton dan hanya berfokus pada metode ceramah. Dengan demikian, siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan perasaan yang lebih rileks namun tetap fokus terhadap materi yang dipelajari (Rosidatul Junaidah, komunikasi pribadi, 13 Februari 2026).

Joyful Learning melalui Kreativitas dan Keterlibatan Aktif Siswa

Berdasarkan hasil observasi penelitian, suasana *joyful learning* dalam pembelajaran PAI berbantuan CanvaAI terlihat dari tingginya keterlibatan siswa dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga aktif

membuat karya, berdiskusi, menyampaikan pendapat, serta mempresentasikan hasil pekerjaan mereka di depan kelas. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa penggunaan CanvaAI mampu menciptakan pembelajaran yang lebih partisipatif dan kolaboratif (Syahri, 2025).



Gambar 4.1

Gambar 4.1 menunjukkan poster karya siswa kelas X dan XI SMAN 1 Kota Kediri yang dibuat melalui pemanfaatan CanvaAI. Setiap karya memiliki desain, kreativitas, dan karakteristik yang berbeda-beda sesuai dengan kemampuan masing-masing peserta didik. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa siswa diberikan kebebasan untuk mengekspresikan ide dan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran secara kreatif tanpa merasa tertekan. Proses pembelajaran seperti ini menjadikan siswa lebih nyaman dan menikmati kegiatan belajar karena mereka merasa dihargai dalam mengembangkan kreativitasnya (Adellina Octavia Farichoh, komunikasi pribadi, 13 Februari 2026).

Alwi (Guru PAI) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis proyek yang dipadukan dengan CanvaAI mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara menyeluruh. Menurutnya, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga aktif dalam mengembangkan ide, membuat karya, dan mempresentasikan hasil pembelajaran mereka. Kegiatan tersebut menciptakan suasana belajar yang lebih hidup karena siswa terlibat langsung dalam setiap tahapan pembelajaran. Lebih lanjut, Alwi menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama, berdiskusi, dan bertukar pendapat dengan teman sekelas. Aktivitas kolaboratif tersebut membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena siswa merasa menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran. Selain itu, kegiatan presentasi hasil karya juga membantu meningkatkan kemampuan komunikasi dan keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat di depan umum (Ahmad Alwi Thohir, komunikasi pribadi, 13 November 2025).

Keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran berbasis CanvaAI menunjukkan bahwa suasana *joyful learning* tidak hanya tercipta karena penggunaan teknologi semata, tetapi juga karena adanya aktivitas pembelajaran yang mendorong partisipasi peserta didik secara langsung. Pembelajaran menjadi lebih bermakna ketika siswa diberi kesempatan untuk mengeksplorasi ide, mengembangkan kreativitas, dan menunjukkan hasil pemikiran mereka melalui berbagai bentuk karya visual. Selain itu, suasana pembelajaran yang menyenangkan juga terlihat dari antusiasme siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik tampak lebih

bersemangat dalam menyelesaikan tugas dan lebih aktif mengikuti kegiatan diskusi dibandingkan pembelajaran konvensional. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan CanvaAI mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena mereka merasa pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan (Rosidatul Junaidah, komunikasi pribadi, 17 November 2025).

Pembelajaran berbasis CanvaAI juga membantu mengembangkan keterampilan abad ke-21 pada peserta didik, seperti kemampuan berpikir kreatif, komunikasi, kolaborasi, dan pemanfaatan teknologi digital. Melalui kegiatan membuat poster, presentasi, maupun video pembelajaran, siswa tidak hanya memahami materi PAI tetapi juga belajar bagaimana menyampaikan informasi secara kreatif dan komunikatif (Rosidatul Junaidah, komunikasi pribadi, 13 Februari 2026). Dengan demikian, suasana *joyful learning* yang tercipta tidak hanya berdampak pada kenyamanan belajar siswa, tetapi juga membantu meningkatkan kompetensi peserta didik secara lebih luas.

Dampak *Joyful Learning* terhadap Motivasi dan Rasa Percaya Diri Siswa

Dari sisi hasil belajar, suasana *joyful learning* yang tercipta melalui penggunaan CanvaAI juga memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar dan rasa percaya diri siswa. Ibnu (Guru PAI) mengungkapkan bahwa siswa merasa bangga terhadap hasil karya yang mereka buat, terutama ketika karya tersebut dipublikasikan melalui media sosial seperti Instagram. Menurutnya, publikasi karya siswa memberikan ruang aktualisasi diri yang mampu meningkatkan rasa percaya diri peserta didik. Perasaan bangga terhadap hasil karya menunjukkan adanya peningkatan motivasi intrinsik dalam diri siswa. Peserta didik tidak lagi memandang tugas pembelajaran hanya sebagai kewajiban akademik, tetapi juga sebagai sarana untuk menunjukkan kemampuan, kreativitas, dan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. Ketika hasil karya mereka diapresiasi oleh guru maupun teman-teman sekelas, siswa menjadi lebih percaya diri dan terdorong untuk menghasilkan karya yang lebih baik pada pembelajaran berikutnya (Muhammad Ibnul Karnabi, komunikasi pribadi, 7 November 2025).

Selain itu, penggunaan media sosial sebagai sarana publikasi karya juga memberikan pengalaman belajar yang lebih relevan dengan kehidupan generasi digital saat ini. Peserta didik merasa bahwa hasil pembelajaran mereka memiliki nilai dan manfaat nyata sehingga mereka lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran secara aktif. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan mampu meningkatkan keterikatan emosional siswa terhadap proses belajar. Meningkatnya rasa percaya diri siswa juga terlihat ketika mereka mempresentasikan hasil karya di depan kelas. Sebelumnya, beberapa siswa cenderung pasif dan kurang berani menyampaikan pendapat. Namun, setelah mengikuti pembelajaran berbasis CanvaAI, siswa menjadi lebih percaya diri dalam menjelaskan isi materi yang telah mereka susun dalam bentuk poster, presentasi, maupun video pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa suasana pembelajaran yang menyenangkan mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih terbuka dan suportif bagi peserta didik (Rosidatul Junaidah, komunikasi pribadi, 13 Februari 2026).

Suasana *joyful learning* juga membantu siswa mengurangi rasa takut atau tekanan selama proses pembelajaran berlangsung. Ketika siswa merasa nyaman dan menikmati kegiatan belajar, mereka menjadi lebih berani mencoba hal baru, menyampaikan pendapat, maupun bertanya kepada guru. Kondisi tersebut sangat penting dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan partisipatif. Selain berdampak pada aspek afektif, suasana pembelajaran yang menyenangkan juga berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Peserta didik yang termotivasi dan merasa nyaman selama pembelajaran cenderung lebih mudah memahami materi serta lebih fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, *joyful learning* tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga

membantu meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan (Rosidatul Junaidah, komunikasi pribadi, 17 November 2025).

Dukungan Sekolah terhadap Implementasi *Joyful Learning* Berbantuan CanvaAI

Keberhasilan penerapan *joyful learning* berbantuan CanvaAI dalam pembelajaran PAI tidak terlepas dari dukungan pihak sekolah terhadap pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Arif (Kepala Sekolah) menyatakan bahwa penggunaan teknologi digital, termasuk CanvaAI, merupakan bagian dari upaya sekolah dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Sekolah secara aktif mendorong guru untuk mengembangkan metode pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan peserta didik di era digital. Menurut Arif, pembelajaran berbasis teknologi penting diterapkan agar siswa tidak merasa jenuh selama mengikuti kegiatan pembelajaran (Arif Syah Putra, komunikasi pribadi, 29 November 2025).

Oleh karena itu, sekolah memberikan dukungan kepada guru untuk memanfaatkan berbagai media digital dalam proses pembelajaran, termasuk CanvaAI. Dukungan tersebut terlihat dari adanya kebijakan sekolah yang mendorong inovasi pembelajaran berbasis teknologi serta pengembangan kreativitas guru dalam menyusun media pembelajaran interaktif. Selain itu, pihak sekolah juga memberikan ruang kepada siswa untuk mengembangkan kreativitas melalui berbagai kegiatan pembelajaran berbasis proyek (Nyoto Pujiadi, komunikasi pribadi, Mei 2026). Dengan adanya dukungan tersebut, proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan inovatif sehingga siswa dapat belajar dalam suasana yang lebih menyenangkan dan kondusif.



Gambar 4.2

Gambar 4.2 menunjukkan bahwa pembelajaran PAI yang memanfaatkan CanvaAI terintegrasi *deep learning* mampu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan interaktif. Nurul (Waka Kurikulum) menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan teknologi digital cenderung lebih menarik perhatian siswa sehingga mereka lebih aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Menurutnya, penggunaan CanvaAI membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih sesuai dengan karakteristik generasi digital yang akrab dengan teknologi visual dan media interaktif (Nurul Lailiyah, komunikasi pribadi, 28 November 2025).

Temuan tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan Rasya selaku siswa kelas XII yang menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan CanvaAI menciptakan suasana kelas yang lebih nyaman, menarik, dan menyenangkan karena materi disajikan secara visual serta didukung oleh guru yang interaktif. Menurutnya, penggunaan CanvaAI membuat siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah atau penjelasan di papan tulis (Muhammad Rasya Fadilah, komunikasi pribadi, Mei 2026). Meskipun demikian, Adel (Guru PAI) mengingatkan bahwa

CanvaAI hanyalah alat bantu pembelajaran sehingga guru tetap memiliki peran penting dalam mengarahkan proses pembelajaran agar tidak hanya menyenangkan, tetapi juga bermakna dan terarah sesuai tujuan pembelajaran. Guru harus mampu mengelola penggunaan teknologi secara bijak agar pembelajaran tetap fokus pada pencapaian kompetensi peserta didik (Adellina Octavia Farichoh, komunikasi pribadi, 13 Februari 2026).

Secara keseluruhan, temuan penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan CanvaAI dapat mendukung penerapan joyful learning dalam pembelajaran PAI ketika teknologi tersebut ditempatkan sebagai alat bantu pedagogis, bukan sebagai pusat pembelajaran. Manfaatnya terlihat pada terciptanya aktivitas belajar yang lebih kreatif, partisipatif, dan memberi ruang bagi peserta didik untuk mengomunikasikan pemahamannya. Namun, penggunaan AI juga menuntut pengawasan pedagogis dan etis agar kesenangan, kreativitas visual, dan kemudahan teknologi tidak menggeser kedalaman pemahaman serta karakter pendidikan Islam. Oleh karena itu, integrasi CanvaAI dalam PAI perlu mempertahankan keseimbangan antara inovasi teknologi, pencapaian kompetensi, pemahaman keagamaan, dan pembentukan adab peserta didik dalam menggunakan teknologi.

DISKUSI DAN PEMBAHASAN

Implementasi *Joyful Learning* Berbantu CanvaAI Dalam Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Joyful learning menekankan pada terciptanya suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan mampu meningkatkan motivasi peserta didik. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), suasana pembelajaran yang menyenangkan menjadi sangat penting, mengingat selama ini pembelajaran PAI seringkali dianggap monoton dan kurang menarik oleh sebagian siswa (Wijaya dkk., 2025). Secara teoretis, konsep *joyful learning* berkaitan erat dengan teori motivasi belajar. Edward L. Deci dan Richard M. Ryan (2000) dalam *Self-Determination Theory* menjelaskan bahwa motivasi intrinsik siswa akan meningkat jika tiga kebutuhan psikologis terpenuhi, yaitu kebutuhan akan otonomi (*autonomy*), kompetensi (*competence*), dan keterhubungan (*relatedness*). Dalam pembelajaran yang menyenangkan, siswa merasa memiliki kebebasan dalam belajar, mampu menyelesaikan tugas, serta terhubung dengan lingkungan belajar yang positif (Wijaya dkk., 2025).

Berdasarkan temuan penelitian, penggunaan CanvaAI dalam pembelajaran PAI tidak hanya menghasilkan tampilan pembelajaran yang lebih menarik, tetapi juga mengubah posisi peserta didik dari penerima informasi menjadi pihak yang terlibat dalam mengolah dan menyajikan pemahamannya melalui karya visual. Temuan ini terlihat dari keterlibatan siswa dalam membuat poster, presentasi, dan berbagai bentuk konten pembelajaran, serta partisipasi mereka dalam diskusi dan presentasi di kelas. Dengan demikian, unsur joyful learning dalam penelitian ini tidak semata-mata terletak pada penggunaan teknologi, tetapi pada aktivitas pembelajaran yang memberikan ruang kepada peserta didik untuk berkreasi, berkomunikasi, dan menunjukkan pemahamannya (Martatiyana & Ifada, 2025).

Kondisi tersebut sejalan dengan pandangan Fullan bahwa joyful learning merupakan bagian dari pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif, kolaboratif, dan kreatif. Dalam perspektif konstruktivisme, aktivitas menghasilkan karya juga menunjukkan bahwa peserta didik membangun pemahaman melalui pengalaman belajar. Dengan demikian, CanvaAI berfungsi sebagai alat bantu yang mendukung proses tersebut, sedangkan kualitas pembelajaran tetap ditentukan oleh desain aktivitas dan pendampingan guru (Fullan dkk., 2017). Suasana pembelajaran yang menyenangkan menjadi kontribusi terhadap peningkatan keterlibatan siswa (*student engagement*). Hal ini sejalan dengan pendapat Jennifer A. Fredricks (2004) yang menyatakan bahwa keterlibatan siswa terdiri dari tiga aspek, yaitu keterlibatan emosional, kognitif, dan perilaku. Dalam pembelajaran berbasis CanvaAI, ketiga aspek ini terlihat melalui antusiasme siswa, keterlibatan dalam tugas, serta partisipasi aktif dalam diskusi dan presentasi (Khairunisa & Taufik, 2025).

Jika dianalisis secara kritis, *joyful learning* yang dihasilkan dari penggunaan CanvaAI juga memiliki potensi kelemahan. Salah satu risiko utama adalah terjadinya pembelajaran yang terlalu berorientasi pada kesenangan (*entertainment-based learning*) tanpa diimbangi dengan kedalaman pemahaman. Hal ini dapat menyebabkan siswa lebih fokus pada aspek desain visual dibandingkan substansi materi. Kritik ini sejalan dengan pandangan Neil Postman (1985) yang mengingatkan bahwa pendidikan yang terlalu berorientasi pada hiburan berpotensi mengurangi kedalaman berpikir siswa (Postman, 2021).

Dalam konteks ini, Meskipun memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, pemanfaatan CanvaAI dalam pembelajaran PAI perlu ditempatkan dalam kerangka etis Pendidikan Islam. Penggunaan AI tidak cukup dipahami sebagai kemampuan teknis untuk menghasilkan gambar, poster, presentasi, atau konten pembelajaran, tetapi juga perlu disertai pembentukan adab peserta didik dalam menggunakan teknologi. Peserta didik perlu diarahkan agar tidak menjadikan AI sebagai pengganti proses berpikir, sumber kebenaran yang diterima tanpa pemeriksaan, atau sarana untuk menghasilkan karya tanpa memahami materi yang disampaikan (Rosidatul Junaidah, komunikasi pribadi, 13 Februari 2026). Dalam konteks ini, guru memiliki posisi penting sebagai pembimbing yang mengarahkan penggunaan AI agar tetap mendukung tujuan pendidikan, tanggung jawab akademik, dan pembentukan sikap peserta didik.

Oleh karena itu, temuan penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbantuan CanvaAI juga berkaitan dengan meningkatnya motivasi dan rasa percaya diri peserta didik. Siswa merasa lebih bangga ketika mampu menghasilkan karya dan mempresentasikannya di depan kelas. Publikasi karya melalui media sosial memberikan ruang aktualisasi diri bagi sebagian peserta didik. Namun, manfaat tersebut perlu ditempatkan secara proporsional. Apresiasi terhadap karya sebaiknya digunakan sebagai penguatan proses belajar, bukan sebagai tujuan utama pembelajaran (Rosidatul Junaidah, komunikasi pribadi, 13 Februari 2026). Dengan demikian, rasa percaya diri yang dibangun melalui penggunaan CanvaAI tetap diarahkan pada keberanian memahami dan menyampaikan materi, bukan semata-mata memperoleh pengakuan melalui tampilan karya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, implementasi *joyful learning* berbantu CanvaAI dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMAN 1 Kota Kediri mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, dan partisipatif. Pemanfaatan CanvaAI memberikan ruang kepada peserta didik untuk memahami materi, mengembangkan kreativitas, menyusun karya visual, serta mengomunikasikan hasil pemahamannya. Temuan penelitian juga menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan, motivasi, rasa percaya diri, dan kemampuan komunikasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Secara teoretis, penelitian ini memperkuat pemahaman bahwa *joyful learning* dalam pembelajaran PAI tidak hanya berkaitan dengan penciptaan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga dengan keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun dan mengomunikasikan pemahamannya melalui pengalaman belajar yang bermakna. Secara praktis, CanvaAI dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu pedagogis bagi guru PAI untuk mengembangkan pembelajaran yang kreatif dan kontekstual, dengan tetap mempertahankan peran guru dalam memverifikasi materi, mengarahkan penggunaan teknologi, dan memastikan pemanfaatan AI sesuai dengan tujuan serta nilai-nilai Pendidikan Islam. Oleh karena itu, penggunaan CanvaAI perlu ditempatkan sebagai pendukung proses pembelajaran, bukan sebagai pengganti peran guru maupun proses berpikir peserta didik.

PERNYATAAN ETIKA & PERAN PENULIS (CREDIT STATEMENT)

Pernyataan Etika & Peran Penulis (CRediT Statement)

Penulis Satu (Zulkhoirian Syahri): Konseptualisasi, Metodologi, Penulisan – draf asli.

Penulis Dua (Edi Nurhidin): Kurasi data, Validasi, Tinjauan & penyuntingan.

Kebijakan Data

Data yang mendukung temuan penelitian ini tersedia dari penulis korespondensi berdasarkan permintaan yang wajar.

Persetujuan Etik

Penelitian ini telah disetujui oleh Komite Etik STIT Al-Ibrohimi (Nomor Protokol: 12/2025) dan mematuhi standar etika penelitian pada manusia.

Referensi

Alineaurora. (t.t.). *Dampak Proses Pembelajaran yang Monoton Halaman 1—Kompasiana.com*. Diambil 24 Mei 2026,

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (Sixth edition, international student edition). Sage.

Fauzi, M. I. (2023). *Efektivitas Penerapan Media Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di MA Sunan Pandanaran Ngaglik Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta*.

Fullan, M., Hill, P., & Rincón-Gallardo, S. (2017). *Deep Learning: Shaking the Foundations*.

Hasanuddin, M. N., Rohmad, M. A., & Wachidah, H. N. (2025). Penerapan deep learning dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di sekolah menengah atas negeri. *Paradigma: Jurnal Filsafat, Sains, Teknologi, dan Sosial Budaya*, 31(2).

Hidayat, R., Wahab, A., Syahid, A., & Raehana, S. (2025). PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN CANVA DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS XI DI SMA NEGERI 10 BULUKUMBA. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03).

Ibrahim, F. I. (2025, November 19). *Fenomena Guru Yang Tertinggal Oleh Muridnya Sendiri / Siaran Berita*.

Khairunisa, F., & Taufik, T. (2025). *HUBUNGAN ANTARA PEER ATTACHMENT DENGAN KETERLIBATAN SISWA DALAM BELAJAR*. 6.

Khotimah, D. K., & Abdan, M. R. (2025). Analisis pendekatan deep learning untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran PAI di SMKN Pringkuku. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(2).

Khozin, K. (2025). Pembelajaran PAI berbasis Canva untuk meningkatkan minat belajar siswa di SMA Muhammadiyah 3 Jember. *Hikmah: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam*, 2(1).

Martatiyana, D. R., & Ifada, I. (2025). Peran Integrasi AI dalam Optimalisasi Pembelajaran Brain-based Learning. *Seminar Nasional & Prosiding Pendidikan Dasar*, 2(1).

Maulia, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran di Era Digital. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian, Pengabdian, dan Diseminasi*, 1(1).

Postman, N. (2021). *Teknopoli: Budaya, Saintisme, Monopoli Teknologi*. Basabasi.

Zulkhoirian Syahri dan Edi Nurhidin | Implementasi Joyful Learning Berbantu Canva AI Dalam Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sman 1 Kota Kediri

Putri, M., Nugraha, M. N., Moulita, R. N., Utarina, L., & Yuliati, S. (2026). Sosialisasi Penggunaan AI dan Canva sebagai Media Belajar yang Menarik di Era Digital. *Kreasi: Jurnal Inovasi dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 6(1).

Rahmawati, Y., Mu'ti, A., Suyanto, S., & Herianingtyas, N. L. R. (2025). PEMBELAJARAN MENDALAM: TRANSFORMASI PEMBELAJARAN MENUJU PENDIDIKAN BERMUTU. *Jurnal Penelitian Kebijakan Pendidikan*, 18(1).

Robert K. Yin. (2021). *Studi Kasus: Desain Dan Metode*. Rajawali Pers: Pt Rajagrafindo Persada.

Robert K. Yin. (2023). *Studi Kasus: Desain Dan Metode Penelitian*. Indramayu: Penerbit Adab.

Syahri, Z. (2025). *Obeservasi*.

Wijaya, S. E., Nelson, N., & Ristianti, D. H. (2025). *Hubungan Meaningful Learning Dan Joyful Learning Dengan Kemampuan Berpikir Divergen Siswa Pada Pelajaran PAI Di SMA*.