



## Strategi Guru dalam Menggunakan Canva sebagai Media Interaktif dalam Pembelajaran Nilai Keislaman di TK Islam Al-Furqon Desa Pedamaran 1 Kecamatan Pedamaran Kabupaten Ogan Komering Ilir

Widianti<sup>1\*</sup>, Ahmad Sopian<sup>2</sup>, Muhammad Roihan Alhaddad<sup>3</sup>

<sup>1-3</sup>Institut Agama Islam Nur Raudhatul Ulum Sakatiga, Palembang, Indonesia

Email: [widaywati01@gmail.com](mailto:widaywati01@gmail.com)<sup>1</sup>, [sopain11223344@gmail.com](mailto:sopain11223344@gmail.com)<sup>2</sup>, [roihan.alhaddad@gmail.com](mailto:roihan.alhaddad@gmail.com)<sup>3</sup>

\*Penulis Korespondensi: [widaywati01@gmail.com](mailto:widaywati01@gmail.com)

**Abstract.** *This study aims to describe teachers' strategies in using Canva as an interactive medium in Islamic values learning. This learning is carried out once a week and is adjusted to the needs and developments of the times to improve the quality of Islamic values learning. The material presented includes the basics of Islamic teachings, such as understanding prayer and its movements, hijaiyah letters, daily prayers, and the use of good words in Islam. The research method used is descriptive qualitative research. Data sources in this study consist of primary data and secondary data, with data collection techniques through observation, interviews with the principal, class teachers, and students, as well as documentation of learning activities. Data analysis techniques used are data reduction, data presentation, and conclusions or verification. The results of the study show that: 1) Teachers' strategies in using Canva as an interactive medium in Islamic values learning are carried out through the use of colorful images and interesting animations, Islamic animation videos, and interactive question and answer activities. 2) The use of Canva can increase children's interest, attention, and activeness in participating in learning. 3) Canva is effective as a learning medium for Islamic values because it helps children more easily understand the material presented. These findings indicate that using Canva as an interactive medium is effective in supporting the learning of Islamic values in early childhood at Al-Furqon Islamic Kindergarten and increasing children's engagement during the learning process.*

**Keywords:** *Canva; Early Childhood Education; Interactive Learning Media; Islamic Values Learning; Teacher Strategy.*

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan strategi guru dalam menggunakan Canva sebagai media interaktif pada pembelajaran nilai keislaman. Pembelajaran ini dilaksanakan satu kali dalam seminggu dan disesuaikan dengan kebutuhan serta perkembangan zaman untuk meningkatkan kualitas pembelajaran nilai keislaman. Materi yang disampaikan meliputi dasar-dasar ajaran Islam, seperti mengenal shalat dan gerakannya, huruf hijaiyah, doa-doa harian, serta penggunaan kata-kata yang baik dalam Islam. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif. Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dengan kepala sekolah, guru kelas, dan peserta didik, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran. Teknik analisis data digunakan dengan cara Reduksi data penyajian data dan kesimpulan atau verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Strategi guru dalam menggunakan Canva sebagai media interaktif pada pembelajaran nilai keislaman dilakukan melalui penggunaan gambar berwarna dan animasi menarik, video animasi islami, serta kegiatan tanya jawab interaktif. 2) Penggunaan Canva mampu meningkatkan minat, perhatian, dan keaktifan anak dalam mengikuti pembelajaran. 3) Canva efektif digunakan sebagai media pembelajaran nilai keislaman karena membantu anak lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Dari hasil temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan Canva sebagai media interaktif efektif dalam mendukung pembelajaran nilai keislaman pada anak usia dini di TK Islam Al-Furqon serta meningkatkan keterlibatan anak selama proses pembelajaran berlangsung.

**Kata kunci:** Canva; Media Pembelajaran Interaktif; Pembelajaran Nilai Keislaman; Pendidikan Anak Usia Dini; Strategi Guru.

### 1. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan proses yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena berfungsi untuk mengembangkan potensi individu, membentuk karakter, serta meningkatkan kemampuan intelektual, sosial, dan spiritual peserta didik. Pendidikan tidak hanya berorientasi

pada transfer pengetahuan, tetapi juga berperan dalam menanamkan nilai-nilai moral dan karakter yang menjadi bekal bagi individu dalam menjalani kehidupan bermasyarakat (Pristiwanti et al., 2022). Dalam konteks pendidikan anak usia dini (PAUD), proses pembelajaran menjadi fondasi utama bagi perkembangan aspek kognitif, afektif, psikomotorik, sosial, dan spiritual anak yang akan memengaruhi perkembangan mereka pada jenjang pendidikan berikutnya (Sujiono, 2013).

Salah satu aspek penting dalam pendidikan anak usia dini adalah pendidikan agama Islam. Pendidikan agama Islam memiliki peran strategis dalam membentuk karakter, moral, dan kepribadian anak sejak dini. Melalui pendidikan agama Islam, anak diperkenalkan pada nilai-nilai keimanan, akhlak mulia, ibadah, serta sikap toleransi dan moderasi beragama yang sesuai dengan ajaran Islam (Dahlan, 2024). Penanaman nilai-nilai keislaman pada masa kanak-kanak sangat penting karena usia dini merupakan masa emas (*golden age*) yang ditandai dengan perkembangan otak yang sangat pesat sehingga anak lebih mudah menerima dan menginternalisasi berbagai nilai yang diajarkan (Suyadi, 2020).

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran nilai-nilai keislaman di lembaga pendidikan anak usia dini memerlukan strategi yang tepat agar materi yang disampaikan dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik. Anak usia dini cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang bersifat konkret, visual, menarik, dan menyenangkan dibandingkan dengan metode pembelajaran yang bersifat verbal dan monoton (Susanto, 2011). Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu memilih dan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Arsyad, 2020).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan. Teknologi tidak lagi hanya berfungsi sebagai sarana pendukung, tetapi telah menjadi bagian integral dalam proses pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam pendidikan memungkinkan terciptanya pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, kreatif, dan menarik sehingga mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik (Rusman, 2012). Oleh karena itu, guru dituntut untuk memiliki kompetensi dalam memanfaatkan berbagai teknologi dan media digital guna menunjang proses pembelajaran yang lebih inovatif (Uno, 2021).

Salah satu media digital yang saat ini banyak dimanfaatkan dalam dunia pendidikan adalah Canva. Canva merupakan platform desain grafis berbasis digital yang menyediakan berbagai fitur untuk membuat media pembelajaran seperti presentasi, poster, infografis, video animasi, lembar kerja, dan berbagai konten visual lainnya secara mudah dan menarik.

Keunggulan Canva terletak pada kemudahan penggunaan, ketersediaan berbagai template yang menarik, serta kemampuannya dalam mendukung pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif (Painduri, 2023). Melalui Canva, guru dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk visual yang lebih menarik sehingga dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung (Sobandi et al., 2023).

Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif memiliki pengaruh positif terhadap aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Menurut Sujihat (2024), media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran karena memungkinkan mereka untuk terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar. Selain itu, media interaktif dapat membantu peserta didik memahami materi yang bersifat abstrak melalui visualisasi yang lebih konkret sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Sejalan dengan pendapat tersebut, Mayer (2021) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis multimedia dapat meningkatkan pemahaman peserta didik karena informasi disampaikan melalui kombinasi teks, gambar, audio, dan elemen visual lainnya yang mampu mengoptimalkan proses kognitif dalam belajar.

Dalam pembelajaran nilai-nilai keislaman, penggunaan media berbasis Canva berpotensi menjadi sarana yang efektif untuk menyampaikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh anak usia dini. Nilai-nilai keislaman seperti pengenalan rukun Islam, rukun iman, doa sehari-hari, kisah nabi, akhlak terpuji, serta tata cara ibadah dapat divisualisasikan melalui gambar, animasi, dan desain yang menarik sehingga membantu anak memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, penggunaan media visual dapat meningkatkan minat belajar anak karena sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka yang lebih menyukai aktivitas belajar yang bersifat konkret dan menyenangkan (Arsyad, 2017).

TK Islam Al-Furqon Desa Pedamaran I Kecamatan Pedamaran Kabupaten Ogan Komering Ilir merupakan salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang menempatkan pendidikan nilai-nilai keislaman sebagai bagian penting dalam proses pembelajarannya. Namun, di tengah perkembangan teknologi yang semakin pesat, guru menghadapi tantangan untuk mengembangkan metode pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk menjawab tantangan tersebut.

Meskipun Canva menawarkan berbagai kemudahan dan manfaat dalam pembelajaran, pada kenyataannya tidak semua guru memiliki kemampuan dan pengalaman yang memadai dalam mengintegrasikan platform tersebut ke dalam proses pembelajaran. Perbedaan tingkat

literasi digital, keterampilan teknologi, serta kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran menjadi faktor yang dapat memengaruhi efektivitas penggunaan Canva di kelas (Mulyasa, 2013). Oleh karena itu, diperlukan strategi yang tepat agar Canva dapat dimanfaatkan secara optimal sebagai media pembelajaran yang mendukung pencapaian tujuan pendidikan, khususnya dalam pembelajaran nilai-nilai keislaman pada anak usia dini.

Berdasarkan uraian tersebut, penggunaan Canva sebagai media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran nilai-nilai keislaman menjadi topik yang penting untuk dikaji. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai strategi guru dalam memanfaatkan Canva sebagai media pembelajaran interaktif serta mengidentifikasi efektivitas penggunaannya dalam meningkatkan pemahaman nilai-nilai keislaman pada peserta didik di TK Islam Al-Furqon Desa Pedamaran I Kecamatan Pedamaran Kabupaten Ogan Komering Ilir. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Strategi Guru dalam Menggunakan Canva sebagai Media Interaktif dalam Pembelajaran Nilai Keislaman di TK Islam Al-Furqon Desa Pedamaran I Kecamatan Pedamaran Kabupaten Ogan Komering Ilir.”

## **2. KAJIAN TEORITIS**

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan sumbangan kebaikan atau amal jariyah untuk peneliti dan juga sebagai penambah wawasan dan ilmu pengetahuan, terutama dalam upaya strategi guru dalam menggunakan canva sebagai media interaktif dalam pembelajaran nilai keislaman.

## **3. METODE PENELITIAN**

Dalam penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif, maka yang termasuk data kualitatif dalam penelitian ini yaitu peran guru dalam menggunakan canva sebagai media interaktif dalam pembelajaran nilai keislaman di TK Islam Al-furqon desa pedamaran 1 kecamatan pedamaran.

Data primer adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan langsung oleh penelitian yang bersangkutan. Untuk mendapatkan data primer, peneliti akan melakukan observasi langsung dengan anak-anak TK Islam Al-Furqon dan wawancara kepada guru-guru yang mengajar di TK Islam Al-Furqon. Untuk mendapatkan data primer, peneliti akan melakukan observasi langsung dengan pihak.

Dalam penelitian ini dokumen digunakan untuk memperoleh dokumentasi data berupa catatan perilaku peserta didik yang terdapat di dalam buku catatan dan foto-foto yang terkait

dengan kegiatan-kegiatan pembelajaran peserta didik di TK Islam Al Furqan. ketika di dalam dan di luar serta foto-foto fasilitas belajar mengajar guru dan peserta didik.

#### **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

##### **Strategi Guru dalam Pembelajaran**

###### ***Pengertian Strategi***

Secara umum, strategi merupakan suatu rencana atau cara yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam dunia pendidikan, strategi sangat penting karena menjadi pedoman bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran agar tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai secara efektif dan efisien.

Menurut Wina Sanjana, strategi pembelajaran adalah suatu perencanaan yang berisi rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Artinya strategi tidak hanya sekedar metode, tetapi mencakup keseluruhan proses mulai dari perencanaan hingga evaluasi.

Sementara itu, Mulyasa menyatakan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara yang digunakan guru dalam mengorganisasikan lingkungan belajar agar terjadi proses pembelajaran yang optimal.

Hal ini menunjukkan bahwa bahwa strategi berkaitan erat dengan kemampuan guru dalam mengelola kelas dan memilih pendekatan yang sesuai. Secara umum, strategi merupakan suatu rencana atau cara yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam dunia pendidikan, strategi sangat penting karena menjadi pedoman bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran agar tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai secara efektif dan efisien.

Menurut Wina Sanjana, strategi pembelajaran adalah suatu perencanaan yang berisi rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Artinya strategi tidak hanya sekedar metode, tetapi mencakup keseluruhan proses mulai dari perencanaan hingga evaluasi.

Sementara itu, Mulyasa menyatakan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara yang digunakan guru dalam mengorganisasikan lingkungan belajar agar terjadi proses pembelajaran yang optimal. Hal ini menunjukkan bahwa bahwa strategi berkaitan erat dengan kemampuan guru dalam mengelola kelas dan memilih pendekatan yang sesuai. Secara umum, strategi merupakan suatu rencana atau cara yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam dunia pendidikan, strategi sangat penting karena menjadi pedoman bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran agar tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai secara efektif dan efisien.

Menurut Wina Sanjana, strategi pembelajaran adalah suatu perencanaan yang berisi rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Artinya strategi tidak hanya sekedar metode, tetapi mencakup keseluruhan proses mulai dari perencanaan hingga evaluasi.

Sementara itu, Mulyasa menyatakan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara yang digunakan guru dalam mengorganisasikan lingkungan belajar agar terjadi proses pembelajaran yang optimal. Hal ini menunjukkan bahwa strategi berkaitan erat dengan kemampuan guru dalam mengelola kelas dan memilih pendekatan yang sesuai.

### ***Pengertian Guru***

Guru adalah tenaga pendidik profesional yang memiliki tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Djamarah, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai pembentuk karakter dan kepribadian peserta didik. Dalam pelaksanaannya, guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif serta menjadi teladan dalam sikap dan perilaku. Guru juga dituntut memiliki kompetensi pedagogik, profesional, sosial, dan kepribadian agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal. Dengan demikian, guru merupakan figur sentral dalam keberhasilan proses pendidikan di sekolah maupun di masyarakat.

Selain itu, Djamarah juga menjelaskan bahwa guru merupakan figur yang menjadi teladan dan memiliki peran penting dalam membentuk kepribadian siswa. Dengan demikian, guru dituntut memiliki kompetensi yang baik, baik secara pedagogik maupun kepribadian.

Hamzah juga berpendapat bahwa guru harus memiliki kemampuan dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang efektif agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal. Guru yang profesional akan mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan.

Kemudian, Susanto menyatakan bahwa guru di era modern harus mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan menjadi pembelajar sepanjang hayat. Hal ini penting karena dunia pendidikan terus mengalami perubahan yang terus menerus.

Jadi, berdasarkan penjelasan teori di atas, bisa diketahui bahwa guru adalah tenaga yang berprofesi dan memiliki peran penting dalam proses belajar mengajar. Guru tidak hanya mengajar materi pelajaran saja, tetapi juga menjadi pembimbing, fasilitator, dan panutan bagi siswanya.

Selain itu, guru harus memiliki beberapa kemampuan, seperti kemampuan dalam mengajar, kemampuan profesional, kemampuan berinteraksi dengan orang lain, dan

kemampuan pribadi, agar dapat mengajar dengan baik dan efektif. Di zaman sekarang, guru juga perlu bisa menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi dan terus belajar sepanjang hidup. Oleh karena itu, peran guru sangat penting dalam menentukan kelancaran proses belajar mengajar serta pertumbuhan siswa, baik dalam bidang akademik maupun pembentukan karakter.

## **Media Pembelajaran**

### ***Pengertian Media Pembelajaran***

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media sudah menjadi hal yang biasa bagi kita. Secara umum, media diartikan sebagai sesuatu yang membantu dalam mengirimkan atau memediasi komunikasi antara pengirim dan penerima pesan. Dalam istilah teknologi informasi, media dapat dipahami sebagai alat yang mampu mengirim dan menerima pesan. Selain itu, suatu teknologi dapat disebut sebagai alat komunikasi jika mampu menyampaikan pesan dan mempercepat proses komunikasi. Media pembelajaran pada hakekatnya adalah sarana penyampaian informasi dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) sebagai penerima. Jika lingkungan belajar dirancang secara sistematis akan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik. Media tidak hanya berupa alat bantu fisik, tetapi juga mencakup metode yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Dalam pembelajaran modern, media memiliki peran penting dalam membantu guru menyampaikan materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar.

### ***Jenis-Jenis Media Pembelajaran***

Media pembelajaran memiliki berbagai jenis yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Pengelompokan media pembelajaran dapat dilihat dari beberapa sudut pandang.

Menurut Arsyad, media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan bentuk dan penggunaannya dalam proses pembelajaran. Adapun ciri-cirinya yaitu: (1) Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dan tidak mengandung unsur suara. Media ini berfungsi untuk menyampaikan pesan melalui indera penglihatan. Contohnya: gambar, foto, grafik, diagram,

peta, dan poster. Media visual dapat membantu memperjelas informasi sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. (2) Media audio adalah media yang hanya mengandalkan suara dalam penyampaian informasi. Contohnya: radio, rekaman suara, dan podcast. Media ini efektif digunakan untuk melatih kemampuan mendengar dan memahami informasi secara auditif. (3) Media audiovisual adalah media yang menggabungkan unsur suara dan gambar sehingga lebih menarik dan interaktif. Contohnya: video pembelajaran, film edukasi, dan animasi. Media ini dinilai lebih efektif karena melibatkan dua indera sekaligus, yaitu pendengaran dan penglihatan.

### ***Manfaat Media Pembelajaran***

Media pembelajaran memberikan berbagai manfaat dalam proses pendidikan. Media dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena pembelajaran menjadi lebih menarik. Selain itu, media juga membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah.

Media pembelajaran juga dapat meningkatkan interaksi antara guru dan siswa serta mendukung pembelajaran aktif. Dalam era digital, media berbasis teknologi memungkinkan pembelajaran berlangsung tanpa batasan ruang dan waktu.

Dengan demikian, media interaktif dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, menarik, dan bermakna bagi peserta didik.

### **Media Interaktif**

#### ***Pengertian Media Interaktif***

Media interaktif merupakan media pembelajaran yang memungkinkan adanya interaksi dua arah antara pengguna (peserta didik) dengan media tersebut. Dalam hal ini, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga dapat memberikan respon atau umpan balik terhadap materi yang disajikan.

Menurut Arsyad, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemauan peserta didik dalam proses belajar.

Daryanto menyatakan bahwa media interaktif adalah media yang dilengkapi alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga terjadi komunikasi dua arah antar pengguna dan media. dalam proses ini, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga memberikan respon secara aktif.

Dengan demikian, media interaktif dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, menarik, dan bermakna bagi peserta didik.

### ***Pengertian Canva***

Canva adalah aplikasi untuk desain grafis berbasis online yang mudah digunakan oleh setiap orang dan tersedia untuk desktop maupun mobile sehingga bisa berkreasi membuat visual konten atau media pembelajaran dimanapun dan kapanpun asal memiliki jaringan internet. Selain itu canva merupakan aplikasi yang memungkinkan penggunaannya membuat desain secara online baik secara perbayar maupun gratis. Dalam mengakses canva, pengguna dapat menggunakan ponsel, computer, laptop, maupun tablet.

Selain itu, Canva merupakan salah satu platform desain grafis berbasis digital yang dapat digunakan untuk membuat berbagai jenis media pembelajaran secara mudah dan menarik. Canva menyediakan berbagai template yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membuat materi ajar seperti poster, presentasi, infografis, dan video pembelajaran.

Aplikasi Canva sebenarnya tidak dibuat secara khusus untuk tujuan pembelajaran, namun platform ini tetap dapat digunakan untuk proses belajar, misalnya dalam bentuk slide presentasi, video, atau infografis interaktif. Hal ini tidak terlepas dari banyaknya template yang tersedia dalam aplikasi Canva yang dapat segera diubah dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran yang profesional. Selain itu, aplikasi Canva juga memiliki fitur perpustakaan virtual yang menyediakan berbagai sumber seperti gambar, audio, atau video.

### ***Pengertian Nilai Keislaman***

Nilai keislaman merupakan prinsip-prinsip hidup yang bersumber dari ajaran agama Islam, yaitu Al-qur'an dan Hadis, yang menjadi pedoman dalam berperilaku sehari-hari. Nilai-nilai tersebut mencakup aspek akidah (keimanan), ibadah (penghambaan kepada Allah), dan akhlak (perilaku).

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, nilai keislaman ditanamkan sebagai dasar pembentukan karakter anak sejak dini. Penanaman nilai ini bertujuan agar anak memiliki sikap religius, berakhlak mulia, serta mampu membedakan perilaku yang baik dan buruk sesuai ajaran Islam.

### ***Bentuk Nilai Keislaman pada Anak Usia Dini***

Nilai keislaman pada anak usia dini dapat diwujudkan dalam berbagai bentuk perilaku sederhana yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Pertama, nilai akidah, seperti mengenal Allah sebagai Tuhan dan mencintai Rasulullah.

Kedua, nilai ibadah, seperti membiasakan berdoa sebelum dan sesudah kegiatan, serta mengenalkan gerakan shalat. Ketiga, nilai akhlak, seperti berkata jujur, sopan, saling berbagi, dan menghormati orang tua maupun guru.

Nilai-nilai tersebut diajarkan melalui pembiasaan dalam kegiatan sehari-hari di lingkungan sekolah maupun keluarga. Dengan demikian, anak dapat memahami dan mempraktikkan nilai keislaman secara nyata dalam kehidupan mereka.

### ***Metode Pembelajaran Nilai Keislaman***

Metode pembelajaran nilai keislaman pada anak usia dini harus disesuaikan dengan karakteristik anak yang cenderung belajar melalui pengalaman langsung. Salah satu metode yang efektif adalah metode pembiasaan, yaitu mengulang perilaku baik secara terus-menerus sehingga menjadi kebiasaan.

Selain itu, metode keteladanan juga sangat penting, di mana guru menjadi contoh langsung dalam menerapkan nilai-nilai keislaman. Metode lainnya adalah bercerita (storytelling), bermain, bernyanyi, serta penggunaan media pembelajaran yang menarik seperti gambar dan video islami.

## **5. KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan serta analisis data yang dilakukan oleh penulis terhadap hasil data tersebut, maka secara tidak langsung memberikan gambaran bagi penulis untuk menarik kesimpulan dari hasil penelitian ini yang disusun berdasarkan temuan-temuan di lapangan sebagai berikut.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di TK Islam Al-Furqon, dapat disimpulkan bahwa strategi guru dalam menggunakan Canva sebagai media interaktif dalam pembelajaran nilai keislaman dilakukan melalui beberapa cara, yaitu dengan menggunakan gambar berwarna dan animasi menarik, menampilkan video animasi islami, serta menerapkan kegiatan tanya jawab interaktif. Strategi tersebut digunakan untuk menyampaikan materi nilai keislaman seperti doa harian, kisah nabi, adab sehari-hari, dan kegiatan ibadah agar lebih menarik, mudah dipahami, serta sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Penggunaan Canva juga membantu guru menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan.

Adapun efektivitas penggunaan Canva sebagai media interaktif dalam pembelajaran nilai keislaman terlihat dari meningkatnya perhatian, keaktifan, dan antusiasme anak selama proses pembelajaran berlangsung. Hal dikelompokkan ke dalam beberapa kategori berdasarkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran nilai keislaman menggunakan media Canva, yaitu: anak menjadi aktif dan antusias, anak menunjukkan perkembangan sikap positif, anak terbiasa mengikuti kegiatan ibadah, dan anak masih memerlukan bimbingan. Dengan demikian, secara keseluruhan, penggunaan Canva sebagai media interaktif dalam pembelajaran nilai keislaman di TK Islam Al-Furqon dapat dikatakan efektif secara keseluruhan, dalam mendukung

pembelajaran nilai keislaman di TK Islam Al-Furqon karena mampu membantu anak memahami materi dengan lebih mudah serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Saran berdasarkan hasil penelitian dan keterbatasan yang dimiliki peneliti, maka beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut: (1) Bagi sekolah. Pihak sekolah dapat terus mendukung dan memfasilitasi penggunaan Canva sebagai media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran nilai keislaman. Sekolah juga perlu menyediakan sarana dan prasarana yang memadai serta mendorong guru untuk mengembangkan kreativitas dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran agar proses belajar menjadi lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. (2) Bagi guru. Guru dapat terus meningkatkan kemampuan dalam menggunakan Canva sebagai media pembelajaran interaktif dengan mengembangkan berbagai desain, materi, dan aktivitas pembelajaran yang menarik. Guru juga perlu menyesuaikan penggunaan Canva dengan karakteristik anak usia dini agar tujuan pembelajaran nilai keislaman dapat tercapai secara optimal serta meningkatkan keaktifan dan antusiasme peserta didik selama proses pembelajaran.

## DAFTAR REFERENSI

- Aminullah, H. (2019). *Pemanfaatan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa*. Pustaka Pelajar.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran*. Rajawali Grafindo Persada.
- Dahlan, M. Z. (2024). Peran pendidikan agama Islam di PAUD dalam membangun karakter moderat anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(3).
- Djamarah, S. B. (2010). *Guru dan anak didik dalam interaksi edukatif*. Rineka Cipta.
- Hamruni. (2012). *Strategi pembelajaran*. Insan Madani.
- Indah, O. (2023). Media dan gaya belajar siswa: Strategi dalam pembelajaran efektif. *Jurnal Media Akademik*, 2(11).
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning*. Pustaka Pelajar.
- Mulyasa, E. (2013). *Menjadi guru profesional*. Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2022). *Manajemen PAUD*. Remaja Rosdakarya.
- Nata, A. (2020). *Pendidikan dalam perspektif Islam*. Kencana.
- Painduri, S. H. (2023). Manfaat Canva untuk melatih kreativitas pembuatan mind map mata kuliah alat-alat ukur dan instrumentasi. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains dan Terapan*, 2(2).
- Pristiwanti, D., dkk. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*.

- Ramayulis. (2021). *Ilmu pendidikan Islam*. Kalam Mulia.
- Rusman. (2012). *Belajar dan pembelajaran berbasis komputer*. Alfabeta.
- Saleh, M. S. (2023). *Media pembelajaran*. Eureka Media Aksara.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.
- Sobandi, A., dkk. (2023). Pemanfaatan fitur aplikasi Canva dalam perancangan media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Manajemen Perkantoran*, 8(1).
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan*. Alfabeta.
- Sujihat, M. P. (2024). Media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V materi harmoni dalam ekosistem. *Jurnal Basicedu*.
- Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Indeks.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan anak usia dini*. Kencana.
- Susanto, A. (2020). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Kencana.
- Suyadi. (2020). *Psikologi belajar PAUD*. Pedagogia.
- Tafsir, A. (2012). *Ilmu pendidikan dalam perspektif Islam*. Remaja Rosdakarya.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. (2005). Lembaran Negara Republik Indonesia.
- Uno, H. B. (2011). *Perencanaan pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Uno, H. B. (2021). *Profesi kependidikan*. Bumi Aksara.