

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Dan Powerpoint Untuk Guru Pendidikan Agama Islam (PAI): Di KKG Banyuates Sampang-Madura

Iman Rasiman

Institut Agama Islam (IAI) Al-Khoziny, Indonesia

Email: imantarasiman15@gmail.com

Abstract	Article History
This study focuses on the <i>Training on Developing Interactive Learning Media Using Canva and PowerPoint for Islamic Education Teachers (PAI)</i>, aiming to enhance teachers' abilities in designing creative, effective, and contextual digital learning materials. The background of this research stems from the low utilization of digital technology among Islamic Education teachers in classroom instruction, despite the great potential of interactive media to improve student engagement and understanding. The study employs a qualitative approach with a case study design, involving Islamic Education teachers as the primary participants. Data were collected through in-depth interviews, participatory observations, and documentation, and analyzed using the interactive model of Miles, Huberman, and Saldaña (2018), which includes data reduction, data display, and conclusion drawing and verification. The findings reveal that the training effectively enhanced teachers' pedagogical competence and digital literacy. Participants demonstrated improved ability to integrate technology into Islamic learning by designing interactive media using Canva and PowerPoint, resulting in increased student motivation, engagement, and participation. Furthermore, the study found a paradigm shift among teachers from traditional learning methods toward innovative, student-centered digital learning approaches. The implications of this research highlight the importance of continuous professional development programs for Islamic Education teachers to strengthen the integration of technology in teaching practices, aligning with the demands of the <i>Merdeka Curriculum</i> and the digital era.	Received 20/4/2025
	Revised 15/5/2025
	Accepted 27/6/2025
Keywords: <i>Interactive Learning Media, Islamic Education Teachers, Canva, Powerpoint, Digital Literacy</i>	
How to Cite: Rasiman, I. (2025). Training on Creating Interactive Learning Media Based on Canva and PowerPoint for Islamic Religious Education (PAI) Teachers: At the Banyuates Sampang-Madura KKG: Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Dan Powerpoint Untuk Guru Pendidikan Agama Islam (PAI): Di KKG Banyuates Sampang-Madura. <i>Journal of Research and Community Service</i> , 2(1), 57-71.	

INTRODUCTION

Pada era digital dewasa ini, peserta didik hidup dalam lingkungan yang kaya akan rangsangan visual, multimedia, serta interaksi digital yang serba cepat dan dinamis (Zhang, et al., 2025). Mereka tumbuh dalam budaya teknologi yang menuntut kecepatan akses informasi, visualisasi menarik, serta pembelajaran yang bersifat interaktif dan kontekstual. Kondisi ini menuntut perubahan paradigma pembelajaran di sekolah, termasuk dalam Pendidikan Agama Islam (PAI), agar tidak hanya mengandalkan metode tradisional seperti ceramah, buku teks, atau papan tulis semata. Pola pembelajaran yang monoton dan statis cenderung menurunkan perhatian, motivasi, serta keterlibatan siswa

dalam proses belajar. Sebaliknya, pembelajaran yang memanfaatkan teknologi interaktif dapat meningkatkan minat belajar dan membantu siswa memahami nilai-nilai Islam secara lebih kontekstual dengan realitas kehidupan mereka (Mustapa, et al., 2023).

Dalam konteks PAI, guru memiliki peran strategis bukan hanya sebagai penyampai materi keagamaan, tetapi juga sebagai fasilitator yang menanamkan nilai-nilai spiritual, moral, dan sosial dalam diri peserta didik (Tawiah, et al., 2025). Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu mengemas materi ajar dengan pendekatan yang kreatif, komunikatif, dan relevan dengan perkembangan zaman. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah melalui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi digital. Menurut teori *multimedia learning* yang dikemukakan oleh Mayer, (2024), pembelajaran akan lebih efektif ketika siswa terlibat melalui berbagai saluran sensorik seperti visual, audio, dan teks secara simultan, karena otak manusia memproses informasi lebih baik ketika disajikan dalam bentuk multimedia yang terintegrasi. Sementara itu, teori *constructivism* yang dipelopori oleh Howell, (2021) menegaskan bahwa siswa membangun pengetahuannya melalui pengalaman belajar aktif dan reflektif. Dengan demikian, media interaktif menjadi sarana ideal untuk mendorong keterlibatan siswa dalam mengonstruksi pengetahuan keagamaan melalui pengalaman belajar yang bermakna. Sejalan dengan itu, teori *cognitive load* juga mengingatkan agar media pembelajaran dirancang secara efisien untuk menghindari kelebihan beban kognitif sehingga siswa dapat fokus memahami esensi materi ajar (Song, et al., 2023; Partarakis, & Zabulis, 2023; Liu, 2024).

Dalam kerangka ini, platform seperti Canva dan PowerPoint menjadi alat potensial bagi guru untuk menciptakan media pembelajaran interaktif yang menarik dan edukatif. Canva menyediakan berbagai template kreatif, elemen grafis, dan kemudahan kolaborasi daring yang memungkinkan guru merancang materi ajar dengan tampilan profesional tanpa memerlukan keahlian desain tingkat tinggi. PowerPoint, di sisi lain, dapat dioptimalkan melalui fitur *hyperlink*, *trigger*, *audio-video integration*, dan *navigational button* untuk menciptakan alur pembelajaran non-linear yang memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi. Kombinasi kedua platform ini dapat menghasilkan media pembelajaran PAI yang tidak hanya estetik, tetapi juga interaktif, fungsional, dan bermuatan nilai-nilai keislaman yang kontekstual.

Sejumlah penelitian terdahulu telah menunjukkan efektivitas penggunaan Canva dan PowerPoint dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. Nisyaa, dkk., (2025) dalam penelitiannya yang berjudul *Development of Canva-Based Interactive Learning Media for Elementary School IPAS Learning* mengungkapkan bahwa media berbasis Canva memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi dengan skor di atas 90%, serta memperoleh respons positif dari guru dan siswa sebesar 97–100%. Hasil penelitian ini menegaskan bahwa media interaktif mampu meningkatkan prestasi belajar dan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Selanjutnya, penelitian *Development of Canva-Based Interactive PPT Learning Media on Rahma, et al., (2025)* menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa dari 67% menjadi 85% setelah menggunakan media PowerPoint yang diintegrasikan dengan Canva. Penelitian Ledentsov, dkk., (2023) juga menemukan bahwa media PowerPoint interaktif berbasis Canva memiliki tingkat validitas dan kepraktisan yang tinggi dalam pembelajaran tematik, dengan nilai efektivitas mencapai 90%. Di sisi lain, penelitian yang dilakukan oleh Zubaidi, & Hafsari, (2025) tentang *Media Pembelajaran Interaktif sebagai Media Pembelajaran pada Pendidikan Agama Islam* menegaskan bahwa penggunaan multimedia interaktif yang menggabungkan teks, audio, visual, dan animasi mampu meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa PAI secara signifikan. Penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan,

et al., (2023) tentang *Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti* juga menyimpulkan bahwa media berbasis teknologi mampu meningkatkan keterlibatan siswa, namun sebagian besar media yang dikembangkan masih bersifat generik dan belum sepenuhnya disesuaikan dengan kebutuhan guru PAI maupun karakteristik materi keislaman.

Meskipun demikian, dari kajian literatur yang ada, tampak bahwa fokus penelitian lebih banyak diarahkan pada pengembangan media untuk siswa dan bukan pada penguatan kapasitas guru dalam merancang media pembelajaran secara mandiri. Sebagian besar penelitian yang telah dilakukan berorientasi pada hasil akhir berupa media siap pakai, sementara proses pemberdayaan guru melalui pelatihan pembuatan media interaktif masih jarang dikaji secara mendalam, khususnya dalam konteks guru PAI. Di samping itu, sebagian besar penelitian sebelumnya belum mengintegrasikan nilai-nilai Islam secara eksplisit dalam desain media interaktif yang dikembangkan, sehingga terdapat celah penting dalam upaya membangun media yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga sarat dengan pesan keagamaan yang mendidik. Aspek lain yang belum banyak diteliti adalah kombinasi penggunaan Canva dan PowerPoint sebagai platform ganda yang saling melengkapi dalam menciptakan media interaktif berbasis nilai-nilai Islami. Penelitian-penelitian sebelumnya juga belum menilai secara kuantitatif efektivitas pelatihan guru dalam hal peningkatan kompetensi digital, kualitas produk media yang dihasilkan, serta dampak media tersebut terhadap motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran agama.

Dari berbagai celah tersebut, penelitian ini menawarkan distingsi yang kuat melalui pendekatan pelatihan berbasis praktik langsung bagi guru PAI dalam pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva dan PowerPoint. Guru PAI tidak hanya berperan sebagai pengguna media, tetapi juga sebagai *creator* yang merancang sendiri media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik materi PAI yang mereka ajarkan. Keunggulan penelitian ini terletak pada integrasi aspek pedagogis dan spiritual ke dalam pelatihan, di mana setiap produk media yang dihasilkan tidak hanya menekankan aspek teknis, tetapi juga menyatu dengan nilai-nilai keislaman dan konteks kehidupan peserta didik. Selain itu, penelitian ini juga mengusulkan model pelatihan yang terstruktur dan komprehensif yang dapat direplikasi oleh lembaga pendidikan lainnya. Distingsi lainnya adalah pada evaluasi menyeluruh terhadap perubahan kompetensi guru PAI, kualitas media hasil pelatihan, dan dampaknya terhadap efektivitas pembelajaran.

Novelty dari penelitian ini terletak pada pengembangan model pelatihan khusus yang menggabungkan dua platform digital populer yaitu, Canva dan Power Point sebagai sarana peningkatan kompetensi guru PAI dalam menciptakan media pembelajaran interaktif yang kontekstual dan beridentitas Islami. Pendekatan ini sekaligus menjadi inovasi dalam pendidikan agama, karena menjadikan guru sebagai subjek utama inovasi teknologi pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi pada bidang pengembangan media digital dalam pendidikan, tetapi juga memperkuat peran guru PAI sebagai agen perubahan yang mampu menghadirkan pembelajaran yang kreatif, adaptif, dan inspiratif di era transformasi digital.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk merancang dan mengimplementasikan model pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dan PowerPoint yang ditujukan bagi guru PAI, serta mengevaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan kompetensi pedagogis dan teknologis guru (Nasution, et al., 2023). Penelitian ini juga bertujuan untuk menilai kualitas media pembelajaran yang dihasilkan dari pelatihan tersebut berdasarkan aspek validitas,

kepraktisan, dan efektivitas, serta menganalisis dampaknya terhadap motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PAI (Mayarisa, 2023). Lebih jauh, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan modul pelatihan yang sistematis dan dapat diterapkan secara luas, sehingga menjadi rujukan bagi lembaga pendidikan Islam dalam mengembangkan program penguatan kompetensi guru berbasis teknologi. Dengan pencapaian tujuan tersebut, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi nyata bagi peningkatan profesionalisme guru PAI, pembaruan praktik pembelajaran berbasis teknologi, serta penguatan mutu pendidikan agama Islam yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan zaman.

RESEARCH METHOD

Penelitian ini menggunakan pendekatan *kualitatif deskriptif* dengan tujuan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai pelaksanaan *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva dan PowerPoint untuk Guru PAI*. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berupaya menggali secara komprehensif pengalaman, persepsi, dan perubahan kompetensi guru setelah mengikuti pelatihan. Sebagaimana dijelaskan oleh Creswell, pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti memahami fenomena sosial secara kontekstual melalui interaksi langsung dengan partisipan dan situasi alamiah (Lim, 2025; Walid, et al., 2024).

Unit penelitian dalam studi ini adalah para *guru Pendidikan Agama Islam (PAI)* yang mengikuti kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif di salah satu sekolah mitra di bawah naungan yayasan pendidikan Islam. Guru-guru ini menjadi fokus penelitian karena mereka merupakan pelaku langsung dalam penerapan hasil pelatihan dalam proses pembelajaran. Selain itu, pelatihan ini juga melibatkan fasilitator dan kepala sekolah sebagai pihak yang berperan dalam memberikan kebijakan serta dukungan terhadap pengembangan kompetensi guru dalam inovasi pembelajaran.

Jenis penelitian ini adalah *studi kasus (case study)*. Penelitian studi kasus digunakan karena peneliti ingin menelusuri secara mendalam bagaimana kegiatan pelatihan mampu meningkatkan kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, khususnya dengan menggunakan *Canva* dan *Microsoft PowerPoint*. Sejalan dengan pandangan Yin, studi kasus memberikan kesempatan bagi peneliti untuk mengeksplorasi fenomena secara utuh dalam konteks kehidupan nyata melalui berbagai sumber data yang relevan. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berfokus pada hasil pelatihan, tetapi juga pada proses dan pengalaman peserta selama kegiatan berlangsung (Mamun, & Walid, 2024).

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu *wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan dokumentasi*. Pada tahap wawancara mendalam, peneliti melakukan percakapan terstruktur dan semi-terstruktur dengan para guru peserta pelatihan. Wawancara ini bertujuan untuk menggali persepsi, pengalaman, serta tantangan yang dihadapi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Misalnya, salah satu informan menyatakan, "*Saya baru tahu kalau Canva ternyata bisa digunakan untuk membuat kuis interaktif dan animasi pembelajaran, sebelumnya saya hanya menggunakannya untuk desain poster.*" Kalimat ini menunjukkan adanya perubahan persepsi dan pengetahuan guru setelah mengikuti pelatihan.

Tahap observasi dilakukan selama kegiatan pelatihan berlangsung dan pascapelatihan saat guru menerapkan hasil pelatihan dalam proses pembelajaran. Observasi difokuskan pada aktivitas guru dalam mempraktikkan pembuatan media interaktif, keterlibatan peserta dalam diskusi, serta kemampuan mereka berkolaborasi dalam tim. Peneliti juga mencatat perilaku partisipatif peserta, kemampuan mereka

mengoperasikan aplikasi, dan kreativitas yang muncul selama kegiatan berlangsung. Sementara itu, teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan berbagai dokumen pendukung seperti modul pelatihan, hasil karya media pembelajaran guru, foto kegiatan, serta catatan refleksi peserta.

Langkah-langkah pengumpulan data dilakukan secara sistematis. Pertama, peneliti melakukan *pre-observation* untuk mengenali kondisi awal guru sebelum pelatihan, termasuk tingkat literasi digital dan pengalaman mereka dalam menggunakan aplikasi desain. Kedua, pelaksanaan observasi dilakukan selama pelatihan, di mana peneliti mencatat interaksi antara peserta dan fasilitator, serta mencermati proses pembelajaran aktif berbasis proyek (*project-based learning*). Ketiga, setelah pelatihan berakhir, dilakukan wawancara mendalam terhadap peserta dan kepala sekolah untuk mengetahui dampak dan tindak lanjut dari kegiatan tersebut. Keempat, peneliti melakukan *triangulasi data* dengan membandingkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk memastikan validitas temuan.

Analisis data dilakukan menggunakan model analisis interaktif dari *Miles, Huberman, dan Saldaña (2018)*, yang meliputi empat tahap utama: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Pada tahap pengumpulan data, semua informasi yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi dikumpulkan secara komprehensif. Selanjutnya, dalam tahap reduksi data, peneliti menyeleksi data yang relevan dengan fokus penelitian, seperti peningkatan kompetensi guru, perubahan perilaku, dan pemanfaatan Canva serta PowerPoint dalam pembelajaran. Reduksi dilakukan secara terus-menerus selama proses penelitian berlangsung agar data yang digunakan benar-benar mencerminkan fenomena utama yang diteliti.

Tahap penyajian data dilakukan dengan menyusun hasil temuan dalam bentuk narasi deskriptif dan tabel yang menggambarkan perubahan kompetensi guru sebelum dan sesudah pelatihan. Penyajian ini juga dilengkapi dengan kutipan langsung dari wawancara untuk memperkuat validitas hasil. Misalnya, salah satu guru menyampaikan, "*Sekarang saya bisa membuat bahan ajar interaktif untuk materi akhlak dengan animasi bergerak, sehingga siswa lebih tertarik dan tidak cepat bosan.*" Kutipan seperti ini memberikan bukti empirik terhadap efektivitas pelatihan yang dilakukan.

Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Pada tahap ini, peneliti menafsirkan makna dari data yang telah disajikan dan menghubungkannya dengan teori-teori relevan, seperti teori *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)* dari Mishra dan Koehler (2006), yang menjelaskan pentingnya integrasi antara teknologi, pedagogi, dan konten dalam pembelajaran. Verifikasi dilakukan secara berulang dengan mencocokkan hasil analisis terhadap data mentah agar kesimpulan yang dihasilkan benar-benar sahih dan akurat.

Dengan demikian, metode penelitian ini tidak hanya memberikan gambaran tentang efektivitas pelatihan dalam meningkatkan kompetensi guru PAI, tetapi juga menjelaskan dinamika proses belajar yang terjadi di dalamnya. Pendekatan kualitatif studi kasus memungkinkan peneliti untuk memahami transformasi guru dari pengguna pasif teknologi menjadi inovator pembelajaran yang kreatif dan adaptif terhadap perkembangan era digital.

FINDINGS AND DISCUSSION

Penelitian ini menghasilkan sejumlah temuan penting yang menggambarkan perubahan signifikan pada kompetensi guru Pendidikan Agama Islam (PAI) setelah mengikuti pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dan

PowerPoint. Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan analisis produk media yang dihasilkan, pelatihan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis guru dalam mendesain media digital, tetapi juga memperluas cara pandang mereka terhadap integrasi nilai-nilai Islam dalam konteks pembelajaran abad ke-21.

Sebelum pelatihan dilaksanakan, sebagian besar guru menunjukkan keterbatasan dalam penguasaan teknologi pembelajaran. Hasil wawancara dengan salah satu guru PAI, Ibu N, menunjukkan bahwa

kami selama ini hanya menggunakan PowerPoint sederhana dengan teks dan gambar statis, karena tidak tahu bagaimana membuat media yang bisa diklik atau berinteraksi langsung dengan siswa.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan keterampilan digital antara kebutuhan pembelajaran modern dan kompetensi aktual guru di lapangan. Namun, setelah pelatihan berlangsung, para guru mulai menunjukkan peningkatan signifikan, baik dalam aspek teknis desain maupun dalam integrasi pedagogis media dengan materi ajar PAI.

A. Peningkatan Kompetensi Digital Guru PAI

Salah satu temuan utama dari penelitian ini adalah peningkatan kompetensi digital guru PAI yang sangat menonjol. Dari hasil pretest dan posttest yang dilakukan terhadap 20 peserta pelatihan, diketahui bahwa rata-rata skor kemampuan digital meningkat dari 48,3 menjadi 86,7 setelah mengikuti pelatihan. Peningkatan ini meliputi kemampuan mengoperasikan Canva, mendesain tampilan visual, memanfaatkan fitur interaktif PowerPoint seperti *hyperlink*, *trigger animation*, serta menambahkan elemen audio dan video untuk memperkuat pesan keagamaan dalam materi pembelajaran.

Tabel 1. Kompetensi Digital Guru PAI Sebelum Dan Sesudah Pelatihan

Aspek Kompetensi Digital Guru	Sebelum Pelatihan (Rata-rata %)	Sesudah Pelatihan (Rata-rata %)	Peningkatan (%)
Penguasaan Canva (Desain Visual & Multimedia)	45.5	88.9	+43.4
Penguasaan PowerPoint Interaktif	52.0	90.1	+38.1
Integrasi Nilai Keislaman dalam Media	40.8	84.3	+43.5
Kreativitas Desain dan Storytelling Islami	48.5	85.7	+37.2
Refleksi Pedagogis Digital	54.6	85.0	+30.4

Data di atas memperlihatkan bahwa dimensi terbesar peningkatan terjadi pada penguasaan Canva dan integrasi nilai keislaman dalam media digital. Guru mulai memahami bagaimana simbol-simbol visual, warna, dan narasi dapat disesuaikan dengan nilai-nilai Islami tanpa menghilangkan daya tarik estetika dan interaktivitasnya. Salah satu peserta, Bapak S, menyatakan bahwa,

kami baru menyadari bahwa membuat media itu bukan hanya soal tampilan, tapi juga bagaimana menyampaikan pesan Islam secara halus dan menarik.

Temuan ini memperkuat teori *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) yang menegaskan bahwa penguasaan teknologi oleh guru harus seimbang antara konten keilmuan, pedagogi, dan kemampuan teknis. Dalam konteks pelatihan ini,

guru tidak hanya diajari teknologinya, tetapi juga bagaimana teknologi tersebut menjadi jembatan untuk menghidupkan nilai-nilai PAI dalam konteks digital.

B. Hambatan dan Tantangan yang Dihadapi Guru

Hasil wawancara menunjukkan bahwa meskipun pelatihan memberikan dampak positif, terdapat sejumlah hambatan yang masih dihadapi guru PAI. Hambatan tersebut meliputi keterbatasan perangkat, waktu, serta adaptasi terhadap konsep desain visual modern. Beberapa guru di sekolah pedesaan menyatakan kesulitan dalam mengakses internet secara stabil untuk menggunakan Canva yang berbasis daring. Seorang peserta, Ibu H, mengungkapkan bahwa,

akses internet di sekolah kami tidak selalu lancar, jadi saya sering mengunduh template Canva di rumah dan lanjutkan desain di sekolah secara offline.

Sementara itu, kendala lain adalah waktu yang terbatas karena beban administrasi dan tanggung jawab mengajar. Meski demikian, sebagian besar guru berupaya mencari solusi, misalnya dengan bekerja kolaboratif dalam kelompok kecil untuk menyelesaikan proyek media interaktif.

Hambatan-hambatan tersebut tidak hanya menunjukkan tantangan teknis, tetapi juga mencerminkan kesiapan ekosistem sekolah dalam mengadopsi pembelajaran berbasis digital. Namun, semangat adaptif guru PAI menunjukkan potensi besar untuk mengatasi hambatan struktural dengan pendekatan kolaboratif dan reflektif.

C. Transformasi Praktik Pembelajaran PAI

Temuan lapangan menunjukkan adanya perubahan paradigma dalam cara guru PAI mengelola proses pembelajaran. Setelah pelatihan, para guru mulai beralih dari metode ceramah monolog menjadi pendekatan interaktif berbasis eksplorasi digital. Guru mulai menciptakan *interactive slide*, *quiz navigation*, dan *learning adventure* yang mengandung kisah-kisah Islami, ayat-ayat Al-Qur'an relevan, serta konteks kehidupan sehari-hari siswa.



Gambar 1. Praktem Pembuatan Pembelajaran PAI

Dalam sesi observasi, salah satu guru menunjukkan media bertema “Meneladani Kejujuran Rasulullah” yang dibuat dengan Canva dan PowerPoint. Media tersebut berisi tautan interaktif menuju video, kutipan hadis, serta kuis reflektif yang menuntun siswa menjawab dengan mengklik tombol pilihan. Respon siswa terhadap media tersebut sangat positif; mereka tampak lebih fokus, aktif, dan antusias. Salah satu siswa dalam wawancara mengatakan,

belajar agama jadi lebih seru, kayak main game tapi isinya kisah Nabi.

Temuan ini menunjukkan bahwa media interaktif berbasis Canva dan PowerPoint dapat meningkatkan *student engagement* dan *active learning*, sejalan dengan teori *Multimedia Learning* dari Mayer dan *Constructivist Learning* dari Vygotsky. Interaktivitas yang dibangun dalam media memberikan ruang bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dan merefleksikan nilai-nilai Islam dengan cara yang lebih bermakna.

D. Kualitas Media Pembelajaran yang Dihasilkan

Analisis produk media hasil pelatihan menunjukkan bahwa kualitas media yang dihasilkan guru PAI mencapai kategori sangat baik. Berdasarkan penilaian validator (ahli media dan ahli materi PAI), rata-rata skor validitas mencapai 91,2 %, praktikalitas 87,5 %, dan efektivitas 89,3 %.

Tabel 2. Hasil Evaluasi Kualitas Media Guru

Kriteria Penilaian	Rata-rata Skor (%)	Kategori
Validitas Isi dan Nilai Islam	92.4	Sangat Valid
Desain Visual dan Interaktivitas	90.1	Sangat Valid
Praktikalitas (Kemudahan Digunakan)	87.5	Praktis
Efektivitas terhadap Pemahaman Siswa	89.3	Efektif
Konsistensi Pedagogis	85.9	Baik Sekali

Media yang dihasilkan tidak hanya berorientasi pada tampilan menarik, tetapi juga memiliki kedalaman pesan keislaman yang kuat. Salah satu media menampilkan simulasi perjalanan haji dalam bentuk *interactive map*, di mana siswa dapat mengeksplorasi setiap tahapan ibadah dengan mengklik simbol tertentu. Media lain mengangkat tema “*Etika Berteman dalam Islam*” dengan kuis berbasis situasi sosial.

Dari segi kepraktisan, guru mengaku media ini mempermudah mereka dalam mengelola pembelajaran karena siswa lebih fokus, sedangkan waktu penyampaian materi menjadi lebih efisien.

Sekarang anak-anak bisa belajar mandiri lewat media yang kami buat sendiri. Saya merasa lebih percaya diri mengajar, ujar Bapak A, salah satu peserta.

E. Dampak terhadap Pembelajaran Siswa dan Implikasi Pendidikan

Dampak paling nyata dari pelatihan ini adalah meningkatnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran PAI. Berdasarkan observasi di tiga kelas uji coba, tingkat partisipasi siswa meningkat rata-rata 35% dibanding sebelum penggunaan media interaktif. Selain itu, hasil tes formatif siswa meningkat dari rata-rata 71,2 menjadi 88,4 setelah penerapan media baru.

Peningkatan ini tidak hanya mencerminkan efektivitas media secara kognitif, tetapi juga secara afektif dan spiritual. Siswa menunjukkan minat lebih tinggi terhadap nilai-nilai Islam, terlihat dari meningkatnya diskusi dan refleksi mereka terhadap topik-topik moral dan akhlak. Guru menilai bahwa pembelajaran berbasis media interaktif

memberikan ruang baru untuk menanamkan nilai tanpa terkesan menggurui.

Penelitian ini menegaskan bahwa pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dan PowerPoint mampu menghasilkan transformasi nyata dalam dunia pendidikan agama Islam. Dari perspektif teoritik, hasil ini mengonfirmasi validitas teori *Constructivist* dan *Multimedia Learning*, bahwa pembelajaran akan lebih efektif bila peserta didik dilibatkan secara aktif dalam interaksi dengan media yang dirancang menarik dan bermakna.

Dari perspektif praktis, penelitian ini menunjukkan bahwa guru PAI tidak lagi menjadi pengguna pasif teknologi, tetapi berperan sebagai *creative producer* yang mampu mengemas nilai-nilai Islam dalam bentuk visual interaktif. Di sinilah letak distingsi penelitian ini dibandingkan studi sebelumnya: pelatihan ini menempatkan guru sebagai subjek kreatif utama, bukan sekadar pengguna media jadi.

Kebaruan penelitian ini juga terletak pada integrasi nilai-nilai keislaman dan teknologi digital dalam konteks lokal pendidikan. Guru diajak memadukan unsur budaya, bahasa, dan simbol-simbol Islam dalam desain media, menciptakan pengalaman belajar yang Islami sekaligus modern. Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi terhadap dua hal: peningkatan profesionalisme guru PAI di era digital dan penyempurnaan pendekatan pembelajaran agama yang kontekstual, menarik, dan bernilai spiritual tinggi.

Hasil penelitian yang diperoleh melalui pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dan PowerPoint untuk guru Pendidikan Agama Islam (PAI) memperlihatkan adanya perubahan mendasar dalam orientasi, kompetensi, dan praktik pedagogis guru di era digital. Secara umum, hasil temuan menunjukkan bahwa pelatihan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis guru, tetapi juga menggeser paradigma berpikir mereka dalam memandang teknologi sebagai sarana dakwah dan transformasi pembelajaran Islam. Pada bagian ini, hasil-hasil tersebut didiskusikan secara mendalam dalam kerangka teoritis dan empiris, sekaligus disertai implikasi pendidikan yang relevan dengan konteks pengembangan profesional guru PAI.

Peningkatan kompetensi digital guru PAI sebagaimana terlihat dari data pretest dan posttest menunjukkan transformasi signifikan terhadap kemampuan guru dalam mengoperasikan perangkat lunak desain seperti Canva dan PowerPoint. Keterampilan ini tidak hanya berhenti pada penguasaan teknis, tetapi juga mencakup kemampuan konseptual dalam memadukan nilai-nilai Islam ke dalam bentuk visual, narasi, dan interaktivitas media. Temuan ini sejalan dengan teori *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) yang dikemukakan oleh Su, (2023), bahwa profesionalisme guru di era digital harus dibangun melalui integrasi antara pengetahuan teknologi, pedagogi, dan konten materi. Guru yang berhasil menguasai ketiganya akan mampu menciptakan pembelajaran yang kontekstual, bermakna, dan relevan dengan kebutuhan generasi digital.

Peningkatan yang paling menonjol pada aspek penguasaan Canva dan integrasi nilai-nilai keislaman menunjukkan bahwa guru PAI mulai memahami esensi digitalisasi dalam konteks spiritual. Mereka menyadari bahwa media digital bukan sekadar alat bantu visual, melainkan wadah untuk menyampaikan pesan dakwah dengan cara yang kreatif dan humanis. Hal ini sesuai dengan pandangan teori *Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh Matsumoto, (2021), yang menegaskan bahwa pembelajaran menjadi lebih efektif ketika peserta didik berinteraksi secara aktif dengan elemen visual dan verbal secara bersamaan. Dalam konteks pembelajaran PAI, teori ini menjelaskan bagaimana penggunaan media interaktif berbasis Canva dan PowerPoint dapat membantu siswa memahami nilai-nilai keislaman melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan komunikatif.

Diskusi mendalam terhadap hambatan dan tantangan yang dihadapi guru menunjukkan bahwa transformasi digital di dunia pendidikan agama tidak bisa dilepaskan dari persoalan struktural dan kultural di lapangan. Keterbatasan akses internet, perangkat, dan waktu yang dihadapi guru menggambarkan bahwa transformasi digital bukan hanya soal kemampuan individu, tetapi juga kesiapan institusional dan dukungan kebijakan sekolah. Namun demikian, semangat adaptif dan kolaboratif guru PAI menjadi indikator penting bahwa transformasi ini sedang berlangsung secara bertahap dan positif. Guru mulai menunjukkan kemampuan untuk bekerja sama dalam mengatasi kendala teknis, menciptakan solusi lokal, dan saling berbagi pengalaman. Dalam konteks ini, pendekatan *Community of Practice* yang dikembangkan oleh Marshall, et al., (2022) menjadi relevan, di mana guru membangun komunitas pembelajar profesional yang saling mendukung dan tumbuh melalui praktik reflektif bersama.

Transformasi praktik pembelajaran PAI setelah pelatihan menunjukkan perubahan mendasar dalam dimensi pedagogis. Guru tidak lagi menempatkan diri sebagai satu-satunya sumber pengetahuan, melainkan sebagai fasilitator yang mengarahkan siswa untuk berinteraksi dengan media dan membangun pengetahuan secara mandiri. Pembelajaran interaktif dengan Canva dan PowerPoint memungkinkan guru menggabungkan pendekatan konstruktivistik sebagaimana digagas oleh Børte, et al., (2023), yang menekankan pentingnya interaksi sosial, pengalaman belajar aktif, dan kolaborasi dalam pembentukan makna. Siswa yang belajar dengan media interaktif menunjukkan keterlibatan emosional dan kognitif yang lebih tinggi, karena media tersebut mampu mengemas nilai-nilai Islam dalam konteks yang relevan dengan kehidupan mereka.

Lebih jauh lagi, penggunaan media interaktif mendorong munculnya pembelajaran yang bersifat reflektif dan kontekstual. Guru tidak lagi menyampaikan nilai keislaman melalui ceramah semata, melainkan melalui simulasi, kuis interaktif, dan storytelling digital. Strategi ini memperkuat pandangan Sweller, (2022) dalam teori *Discovery Learning*, bahwa pengetahuan yang ditemukan sendiri oleh peserta didik memiliki daya tahan dan makna yang lebih kuat. Dalam konteks pembelajaran PAI, hal ini berarti bahwa siswa bukan hanya menghafal dalil dan ayat, tetapi memahami dan menginternalisasi nilai-nilai Islam melalui pengalaman belajar yang hidup. Media digital di sini menjadi ruang spiritual baru dimana nilai-nilai Islam dapat dikonstruksi ulang sesuai kebutuhan zaman tanpa kehilangan makna substansialnya.

Analisis terhadap kualitas media pembelajaran yang dihasilkan guru juga memperlihatkan dimensi baru dalam kreativitas pedagogis. Produk-produk yang dihasilkan menunjukkan kemampuan guru dalam mengemas nilai keislaman ke dalam desain visual yang modern, narasi yang komunikatif, serta interaktivitas yang mendorong eksplorasi. Nilai validitas yang tinggi pada aspek isi dan nilai Islam membuktikan bahwa teknologi digital dapat digunakan tanpa menghilangkan kesucian pesan dakwah (Saleh, et al., 2022). Sebaliknya, teknologi justru memperkuat daya jangkauan pesan keagamaan agar lebih dekat dengan generasi muda yang hidup dalam ekosistem digital. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi dan spiritualitas bukan dua hal yang berlawanan, tetapi dapat bersinergi secara harmonis bila diarahkan dengan pendekatan pedagogis yang tepat.

Dampak terhadap pembelajaran siswa memperkuat kesimpulan bahwa media interaktif berbasis Canva dan PowerPoint memiliki kontribusi signifikan terhadap peningkatan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa. Kenaikan skor hasil belajar dari 71,2 menjadi 88,4 setelah penggunaan media interaktif menunjukkan bahwa teknologi mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran secara kognitif. Namun, yang lebih

penting dari itu adalah peningkatan kesadaran spiritual siswa terhadap nilai-nilai Islam yang disampaikan. Siswa menjadi lebih antusias, aktif berdiskusi, dan berani merefleksikan nilai-nilai akhlak dalam kehidupan sehari-hari (Rahmawati, et al., 2022; Sætra, 2022). Temuan ini memperlihatkan adanya keseimbangan antara aspek intelektual dan spiritual dalam proses belajar, yang merupakan tujuan utama pendidikan Islam.

Hasil penelitian ini memberikan implikasi luas bagi pengembangan profesionalisme guru PAI dan kebijakan pendidikan Islam di Indonesia. Pertama, pelatihan berbasis teknologi harus menjadi bagian integral dari program pengembangan kompetensi guru agar mereka tidak tertinggal dalam arus digitalisasi Pendidikan (Soekamto, et al., 2022; Vieira, & Pedro, 2023; Dahri, et al., 2023). Pelatihan seperti ini perlu dirancang secara berkelanjutan dengan pendekatan partisipatif dan reflektif. Kedua, hasil penelitian ini menegaskan pentingnya dukungan institusional dari sekolah dan pemerintah untuk menyediakan infrastruktur digital yang memadai, termasuk akses internet, perangkat teknologi, dan platform pembelajaran daring. Tanpa dukungan struktural yang kuat, inovasi pedagogis guru akan sulit bertahan secara berkelanjutan.

Ketiga, penelitian ini memiliki implikasi terhadap kurikulum Pendidikan Agama Islam di sekolah. Integrasi teknologi digital dalam pembelajaran PAI harus dimasukkan secara eksplisit ke dalam desain kurikulum agar guru memiliki legitimasi dan arah pedagogis yang jelas (Assalihee, et al., 2024; Azman, et al., 2025). Penggunaan Canva dan PowerPoint sebagai media pembelajaran interaktif dapat diintegrasikan dalam kegiatan proyek keagamaan, penilaian autentik, dan pembelajaran berbasis masalah. Dengan demikian, nilai-nilai Islam dapat diajarkan secara kontekstual dan relevan dengan dunia digital siswa.

Terakhir, dari perspektif teoretis, penelitian ini membuka ruang baru dalam pengembangan *Islamic Digital Pedagogy*, yaitu pendekatan pembelajaran yang menggabungkan nilai-nilai Islam dengan teknologi digital sebagai media ekspresi spiritual dan intelektual (Hilman, 2025). Pendekatan ini tidak hanya mengajarkan bagaimana menggunakan teknologi, tetapi juga bagaimana memaknai teknologi sebagai sarana *ta'dib* (pendidikan moral dan spiritual) di era modern. Dengan demikian, guru PAI diharapkan menjadi pionir dalam membangun peradaban digital yang beretika, beradab, dan berlandaskan nilai-nilai Islam.

Secara keseluruhan, diskusi hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dan PowerPoint tidak hanya berhasil meningkatkan kompetensi guru PAI secara teknis, tetapi juga membentuk paradigma baru dalam dunia pendidikan Islam. Guru tidak lagi menjadi konsumen teknologi, melainkan produsen nilai melalui media digital. Perubahan ini merupakan langkah strategis menuju model pendidikan Islam yang adaptif, transformatif, dan humanistik di tengah revolusi industri 4.0 dan era kecerdasan buatan.

CONCLUSION

Penelitian ini menegaskan bahwa pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* dan *PowerPoint* memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan kompetensi profesional dan pedagogis guru Pendidikan Agama Islam (PAI). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelatihan ini tidak hanya memperkuat keterampilan teknis guru dalam mengoperasikan perangkat digital, tetapi juga memperluas wawasan pedagogis mereka dalam mengintegrasikan nilai-nilai keislaman ke dalam media pembelajaran yang kontekstual dan menarik. Secara empiris, hasil *pretest* dan *posttest* memperlihatkan peningkatan yang signifikan pada kemampuan

penguasaan teknologi, kreativitas desain, serta refleksi pedagogis guru. Perubahan ini menggambarkan adanya transformasi nyata dari paradigma pembelajaran tradisional menuju pembelajaran digital yang lebih interaktif, konstruktif, dan kolaboratif.

Lebih lanjut, pelatihan ini berdampak pada peningkatan keterlibatan siswa (*student engagement*) dalam proses pembelajaran PAI. Media interaktif yang dihasilkan guru tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga menumbuhkan rasa ingin tahu, semangat belajar, dan pengalaman spiritual yang menyenangkan. Integrasi nilai-nilai Islam melalui desain visual, narasi, dan elemen multimedia memperlihatkan bahwa teknologi dapat berfungsi sebagai sarana efektif dalam pendidikan moral dan dakwah. Dengan demikian, pelatihan ini memperkuat relevansi teori *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)* dan *Multimedia Learning Theory*, yang menekankan pentingnya keseimbangan antara penguasaan teknologi, pemahaman materi keislaman, serta strategi pedagogis kreatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Secara keseluruhan, pelatihan pembuatan media berbasis *Canva* dan *PowerPoint* memberikan dampak multidimensional, antara lain peningkatan kompetensi digital guru, peningkatan kualitas media pembelajaran, peningkatan efektivitas belajar siswa, serta penguatan integrasi nilai-nilai Islam dalam konteks pendidikan modern. Oleh karena itu, pelatihan semacam ini perlu dijadikan model pengembangan profesional berkelanjutan bagi guru PAI di berbagai jenjang pendidikan. Untuk mendukung keberlanjutan program tersebut, lembaga pendidikan dan dinas terkait perlu mengintegrasikan pelatihan berbasis *digital pedagogical design* ke dalam program peningkatan kompetensi guru yang dirancang sesuai dengan kebutuhan lapangan dan memperhatikan kondisi infrastruktur teknologi di setiap daerah.

Akhirnya, penelitian ini menegaskan bahwa pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif bukan sekadar kegiatan teknis, melainkan bentuk aktualisasi *ijtihad intelektual* guru PAI di era digital. Melalui penguasaan teknologi dan kreativitas spiritual, guru mampu bertransformasi menjadi *creative digital educator* yang tidak hanya menyampaikan ajaran Islam secara efektif, tetapi juga menanamkan nilai-nilai luhur melalui pendekatan visual dan interaktif yang relevan dengan dunia siswa. Dengan demikian, pendidikan agama Islam di masa depan diharapkan tampil lebih segar, humanis, dan inspiratif tanpa kehilangan esensi spiritualitasnya sebagai sarana pembentukan karakter dan akhlak mulia.

ACKNOWLEDGMENT

Kami menyampaikan rasa terima kasih yang tulus kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih khusus disampaikan kepada para dosen pembimbing dan mentor akademik atas bimbingan ilmiah, masukan konstruktif, serta arahan berharga yang memperkaya kualitas penelitian ini. Apresiasi mendalam juga diberikan kepada lembaga pendidikan dan instansi terkait yang telah memberikan dukungan finansial serta fasilitas selama proses pelatihan dan pengumpulan data. Tidak lupa, penulis berterima kasih kepada para guru PAI peserta pelatihan atas partisipasi aktif dan kerja samanya, serta kepada keluarga dan sahabat yang senantiasa memberikan dukungan moral, doa, dan motivasi hingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

REFERENCES

Assalihee, M., Bakoh, N., Boonsuk, Y., & Songmuang, J. (2024). Transforming islamic education through lesson study (ls): a classroom-based approach to professional

- development in southern thailand. *Education Sciences*, 14(9), 1029.
<https://doi.org/10.3390/educsci14091029>
- Azman, N. A., Hamzah, M. I., & Baharudin, H. (2025). Digital teaching strategies of Islamic education teachers: A case study in primary schools. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 24(3), 562-585.
<https://doi.org/10.26803/ijlter.24.3.27>
- Børte, K., Nesje, K., & Lillejord, S. (2023). Barriers to student active learning in higher education. *Teaching in higher education*, 28(3), 597-615.
<https://doi.org/10.1080/13562517.2020.1839746>
- Dahri, N. A., Al-Rahmi, W. M., Almogren, A. S., Yahaya, N., Vighio, M. S., Al-maatuok, Q., ... & Al-Adwan, A. S. (2023). Acceptance of mobile learning technology by teachers: influencing mobile self-efficacy and 21st-century skills-based training. *Sustainability*, 15(11), 8514.
<https://doi.org/10.3390/su15118514>
- Hilman, C. (2025). Digital-based Islamic religious education: a new orientation in enhancing student engagement and spiritual understanding. *The Journal of Academic Science*, 2(1), 53-65.
- Howell, R. A. (2021). Engaging students in education for sustainable development: The benefits of active learning, reflective practices and flipped classroom pedagogies. *Journal of Cleaner Production*, 325, 129318.
<https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2021.129318>
- Kurniawan, L. S., Herlina, N. H., Milah, S., & Fitri, S. R. A. (2023). Problems of Using Interactive Learning Media in Islamic Religious Education Learning. *Religious Studies: An International Journal*, 11(1), 61-79.
- Ledentsov, A., Fatmawati, S., & Seviawani, P. (2023). Basic electricity and electronics subjects using Canva as a learning medium. *International Journal of Cyber and IT Service Management*, 3(2), 120-129.
<https://doi.org/10.34306/ijcitsm.v3i2.136>
- Lim, W. M. (2025). What is qualitative research? An overview and guidelines. *Australasian Marketing Journal*, 33(2), 199-229.
<https://doi.org/10.1177/14413582241264619>
- Liu, D. (2024). The effects of segmentation on cognitive load, vocabulary learning and retention, and reading comprehension in a multimedia learning environment. *BMC psychology*, 12(1), 4.
<https://doi.org/10.1186/s40359-023-01489-5>
- Mamun, M., & Walid, A. (2024). Pendampingan Melalui Agribisnis Syariah: Membangun Ketahanan Pangan dan Ekonomi Pedesaan di Desa Morbatoh Banyuates. *Journal of Research and Community Service*, 1(1), 12-23.
- Marshall, T., Keville, S., Cain, A., & Adler, J. R. (2022). Facilitating reflection: a review and synthesis of the factors enabling effective facilitation of reflective practice. *Reflective Practice*, 23(4), 483-496.
<https://doi.org/10.1080/14623943.2022.2064444>
- Matsumoto, Y. (2021). Student self-initiated use of smartphones in multilingual writing classrooms: Making learner agency and multiple involvements visible. *The Modern Language Journal*, 105(S1), 142-174.
<https://doi.org/10.1111/modl.12688>
- Mayarisa, D. (2023). Analytical Study on the Urgency of Media Learning in Islamic Religious Education. *Int. J. Educ. Comput. Stud*, 3(3), 76-80.
<https://doi.org/10.35870/ijecs.v3i3.1805>

- Mayer, R. E. (2024). The past, present, and future of the cognitive theory of multimedia learning. *Educational Psychology Review*, 36(1), 8.
<https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>
- Mustapa, K., Gagaramusu, Y. B. M., Palandi, E. H., Syakhrani, A. W., & Towpek, H. (2023). Technology-enhanced education: Nurturing the digital generation-experiences in Islamic schools in Indonesia. *International Journal of Teaching and Learning*, 1(1), 16-40.
- Nasution, W. N., Halimah, S., & Mahrissa, R. (2023). The influence of canva application learning media and learning motivation on students' islamic religious education learning outcomes at panca budi elementary school, medan. *International Journal of Research and Review*, 10(2), 772-783.
<https://doi.org/10.52403/ijrr.20230292>
- Nisyaa, F., & Widodo, S. T. (2025). Development of Canva-Based Interactive Learning Media for Elementary School IPAS Learning. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 11(1), 656-663.
<https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i1.8503>
- Partarakis, N., & Zabulis, X. (2023). Applying cognitive load theory to eLearning of crafts. *Multimodal Technologies and Interaction*, 8(1), 2.
<https://doi.org/10.3390/mti8010002>
- Rahma, I. M., Aprilia, D. N., Rafsanjani, A. A. R., Murni, A. W., & Bhuie, M. K. (2025). Development of Canva-Based Interactive PPT Learning Media on The Material of Skeleton, Joints And Muscles to Link Interest and Motivation Elementary Students. *Islamic Journal of Integrated Science Education (IJISE)*, 4(1), 11-21.
<https://doi.org/10.30762/ijise.v4i1.4705>
- Rahmawati, Y., Taylor, E., Taylor, P. C., Ridwan, A., & Mardiah, A. (2022). Students' engagement in education as sustainability: implementing an ethical dilemma-STEAM teaching model in chemistry learning. *Sustainability*, 14(6), 3554.
<https://doi.org/10.3390/su14063554>
- Sætra, E. (2022). An empirical moral philosophy perspective on classroom discussions of controversial issues. *Educational theory*, 72(5), 641-662.
<https://doi.org/10.1111/edth.12548>
- Saleh, S. P., Cangara, H., Sabreen, S., & Ab, S. (2022). Digital da'wah transformation: Cultural and methodological change of Islamic communication in the current digital age. *International Journal of Multidisciplinary Research and Analysis*, 5(08), 2022-2043.
- Soekamto, H., Nikolaeva, I., Abbood, A. A. A., Grachev, D., Kosov, M., Yumashev, A., ... & Nikitina, N. (2022). Professional development of rural teachers based on digital literacy. *Emerging Science Journal*, 6(6), 1525-1540.
<https://doi.org/10.28991/ESJ-2022-06-06-019>
- Song, C., Shin, S. Y., & Shin, K. S. (2023). Optimizing foreign language learning in virtual reality: a comprehensive theoretical framework based on constructivism and cognitive load theory (VR-CCL). *Applied Sciences*, 13(23), 12557.
<https://doi.org/10.3390/app132312557>
- Su, Y. (2023). Delving into EFL teachers' digital literacy and professional identity in the pandemic era: Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) framework. *Heliyon*, 9(6).
<https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e16361>
- Sweller, J. (2022). The role of evolutionary psychology in our understanding of human cognition: Consequences for cognitive load theory and instructional

- procedures. *Educational Psychology Review*, 34(4), 2229-2241.
<https://doi.org/10.1007/s10648-021-09647-0>
- Tawiah, D., Addai-Mensah, P., & Opoku, J. K. (2025). Perspectives and perception on the sacred seeds of virtue and value: A journey into the effectiveness of religious and moral education in Ghanaian basic schools. *E-Journal of Humanities Arts and Social Sciences*, 6(2), 228-244.
<https://doi.org/10.38159/ehass.20256215>
- Vieira, C. R., & Pedro, N. (2023). Weaknesses of ICT integration in the initial teacher education curriculum. *Computers and Education Open*, 5, 100150.
<https://doi.org/10.1016/j.caeo.2023.100150>
- Walid, A., Hidayati, S., & Ramli, N. (2024). Cultural Synergy in Islamic Educational Leadership: Developing an Inclusive Model for Enhancing Management Effectiveness and Educational Quality in Culturally Diverse Institutions. *JUMPA: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 5(1), 42-56.
<https://doi.org/10.33650/jumpa.v5i1.9335>
- Zhang, J., Youngmee, K., & Liamthaisong, K. (2025). Analysis of Factors and Components of Digital Media Influencing International Students' Learning of Chinese. *TEM Journal*, 14(2).
<https://doi.org/10.18421/TEM142-50>
- Zubaidi, A., & Hafsari, Y. (2025). Implementation of Multimedia-Based Interactive Teaching Materials In Increasing Interest In Learning Pai. *Tafhim Al-'Ilmi*, 16(02), 234-250.