

Konseptualisasi Media Pembelajaran Infografis Berbasis Canva untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa SMK pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam

INFO PENULIS

Murti Affiriani Hasibuan
Institut Agama Islam Negeri Langsa
utimurti854@gmail.com

Nurmawati
Institut Agama Islam Negeri Langsa
nurmawati@iainlangsa.ac.id

INFO ARTIKEL

ISSN: 2807-9558
Vol. 6, No.2 Agustus 2026
<http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajup>

© 2026 Arden Jaya Publisher All rights reserved

Saran Penulisan Referensi:

Hasibuan, M. A., & Nurmawati. (2026). Konseptualisasi Media Pembelajaran Infografis Berbasis Canva untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa SMK pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Arus Jurnal Pendidikan*, 6 (2), 759-764.

Abstrak

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) hingga saat ini masih banyak menggunakan pendekatan ceramah dan sumber belajar yang berbasis teks, sehingga siswa yang cenderung memiliki minat pada hal-hal visual dan praktis mengalami kesulitan dalam memahami gagasan-gagasan keislaman yang bersifat abstrak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk (1) menilai kebutuhan terhadap media pembelajaran infografis berbasis Canva guna meningkatkan pemahaman siswa SMK mengenai pelajaran PAI, dan (2) merancang konsep media pembelajaran tersebut secara teoritis hingga tahap desain, tanpa melalui proses pengembangan produk dan pengujian lapangan seperti yang biasa dilakukan dalam penelitian Research and Development. Penelitian ini menerapkan metode deskriptif-kualitatif dengan pendekatan kajian pustaka (library research) yang menganalisis artikel jurnal, buku, dan dokumen kurikulum PAI di SMK sebagai sumber informasi. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik analisis konten melalui reduksi, penyajian, dan pengambilan kesimpulan. Temuan penelitian menunjukkan bahwa siswa SMK sangat memerlukan media visual yang singkat, relevan dengan industri, serta dapat menyederhanakan prinsip dan nilai keislaman ke dalam format grafis yang mudah dipahami dalam waktu singkat. Berdasarkan kebutuhan ini, penelitian ini merumuskan model konseptual desain infografis PAI berbasis Canva yang dinamakan Model DIPAK (Desain Infografis PAI berbasis Canva), yang terdiri dari lima tahap: analisis kompetensi dan materi, pemetaan alur naratif dalil-konsep-aplikasi, penyusunan storyboard, visualisasi berdasarkan prinsip pembelajaran multimedia, dan peninjauan konseptual kesesuaian materi-desain. Model ini berlandaskan teori kognitif pembelajaran multimedia dan prinsip-prinsip desain visual infografis. Penelitian ini memberikan implikasi teoritis yang meliputi perluasan penggunaan teori pembelajaran multimedia dalam konteks pendidikan agama di tingkat kejuruan, serta implikasi praktis yang berupa panduan bagi guru PAI dalam merancang media infografis menggunakan Canva sebelum melanjutkan ke tahap pengembangan dan validasi lebih lanjut.

Kata Kunci: Infografis, Canva, Media Pembelajaran, Pemahaman Siswa, Pendidikan Agama Islam, SMK

Abstract

Religious education in Islamic studies (PAI) at vocational high schools (SMK) is still mostly based on lectures and text-based learning materials. This makes it hard for students who prefer visual and hands-on learning to understand abstract Islamic concepts. The purpose of this study is to (1) assess the need for an infographic-based learning media using Canva to improve students' understanding of Islamic Religious Education (PAI) subjects at vocational high schools, and (2) design the concept of this learning media theoretically up to the design stage, without going through the product development and field testing processes that are typically done in Research and Development (R&D) studies. This study uses a descriptive qualitative method with a library research approach, analyzing journal articles, books, and PAI curriculum documents from SMK as sources of information. The data collected is analyzed using content analysis techniques through reduction, presentation, and drawing conclusions. Research findings show that vocational high school students greatly need short, industry-related visual media that can simplify Islamic principles and values into easy-to-understand graphic formats in a short amount of time. Based on this need, the research develops a conceptual design model for PAI infographics using Canva, called the DIPAK Model (Canva-Based PAI Infographic Design Model). This model consists of five stages: analyzing competencies and materials, mapping the narrative flow of doctrine-concept-application, creating a storyboard, visualizing based on multimedia learning principles, and reviewing the conceptual alignment of material and design. This model is based on the theory of cognitive multimedia learning and the principles of visual design in infographics. This study has theoretical implications, which include expanding the use of multimedia learning theory in the context of religious education at the vocational level. It also has practical implications, providing guidance for PAI teachers on how to design infographics using Canva before moving on to further development and validation stages.

Keywords: Infographic, Canva, Instructional Media, Student Comprehension, Islamic Religious Education, Vocational School

A. Pendahuluan

Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah mata pelajaran yang mesti diambil, dengan tujuan untuk membentuk iman, etika, dan karakter siswa, termasuk di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Meskipun demikian, cara pengajaran PAI di lapangan masih banyak menggunakan metode ceramah dan penghafalan, sehingga proses belajar menjadi lebih terfokus pada guru dan kurang melibatkan siswa secara aktif (Ismail, 2024). Situasi ini menjadi semakin bermasalah di jenjang SMK, karena siswa SMK secara psikologis dan secara pedagogis lebih mengenali pembelajaran yang bersifat praktis dan relevan dengan dunia kerja daripada yang hanya verbal dan tekstual. Oleh karena itu, materi PAI yang berkaitan dengan konsep-konsep abstrak seperti iman kepada hal-hal gaib dan prinsip muamalah sering kali sulit dipahami oleh siswa yang lebih akrab dengan pendekatan visual dan digital dalam kehidupan sehari-hari mereka (Sagala, 2025).

Media belajar berfungsi sebagai penghubung yang mengatasi perbedaan antara materi yang sulit dipahami dengan kemampuan berpikir siswa, karena media ini membantu mempermudah, mengkonkretkan, dan menarik perhatian siswa terhadap aspek pembelajaran yang sedang ditelaah (Nurrita, 2018). Salah satu jenis media visual yang kini banyak dikembangkan dalam dunia pendidikan adalah infografis, yang merupakan gambaran visual yang menggabungkan teks, gambar, ikon, dan data untuk menyampaikan informasi secara padat, teratur, dan mudah dipahami (Senjaya et.al., 2019). Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa penerapan infografis dalam pengajaran dapat meningkatkan pemahaman serta hasil belajar siswa di beragam mata pelajaran, mulai dari IPS, sejarah, hingga bahasa asing (Dewantari et.al., 2021). Kajian-kajian tersebut secara konsisten menunjukkan bahwa infografis efektif dalam menyajikan materi yang rumit dalam bentuk visual yang lebih mudah diingat.

Di sisi lain, kemajuan teknologi digital telah melahirkan berbagai aplikasi desain grafis yang mempermudah para guru dalam menciptakan media pengajaran tanpa memerlukan keterampilan desain yang mendalam, salah satunya adalah Canva (Hendra 2025). Canva menawarkan berbagai template, komponen visual, dan fitur kolaborasi online yang memungkinkan guru untuk membuat infografis dengan cepat, praktis, dan tetap menarik (Alfatih & Jannah, 2024). Penelitian mengenai pengembangan media infografis menggunakan

Canva di tingkat sekolah dasar terbukti layak dan efektif diterapkan dalam proses pembelajaran, sejalan dengan penemuan bahwa media Canva juga memberi dampak positif pada hasil belajar siswa di mata pelajaran lainnya, termasuk dalam pembelajaran yang mengandung nilai-nilai keislaman (Asnawati 2023). Namun, sebagian besar penelitian tersebut telah menjalani seluruh siklus penelitian dan pengembangan (Research and Development) hingga tahap uji coba produk, sementara media infografis juga dinilai dapat meningkatkan ketertarikan belajar siswa. Namun, kajian yang secara khusus meneliti konseptualisasi teoretis media infografis berbasis Canva untuk pembelajaran PAI di tingkat SMK sebelum fase pengembangan produk masih sangat sedikit.

Kekosongan dalam kajian ini menjadi dasar bagi penelitian ini. Berbeda dari penelitian pengembangan yang biasa yang melewati semua tahapan model ADDIE atau siklus Research and Development, penelitian ini sengaja dibatasi hanya pada tahap analisis kebutuhan dan desain konseptual (analisis teoretis), tanpa melanjutkan ke tahap pengembangan produk, penerapan, atau evaluasi di lapangan. Pembatasan ini bertujuan untuk memberikan dasar teori yang kuat sebelum media benar-benar dikembangkan dan diuji dalam penelitian lebih lanjut.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penelitian ini diangkat dalam dua pertanyaan penelitian, yaitu: (1) Bagaimana kebutuhan media pembelajaran infografis berbasis Canva untuk meningkatkan pemahaman siswa SMK pada mata pelajaran PAI, dan (2) Bagaimana desain konseptual media pembelajaran infografis berbasis Canva disusun secara teoretis. Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk (1) Menganalisis kebutuhan media pembelajaran infografis berbasis Canva dalam rangka meningkatkan pemahaman siswa SMK pada mata pelajaran PAI, dan (2) Mendesain media pembelajaran infografis berbasis Canva untuk mendukung peningkatan pemahaman siswa SMK pada mata pelajaran PAI.

B. Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode studi kepustakaan (Sugiyono, 2021). Pendekatan deskriptif-kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan dan memahami secara mendalam kebutuhan serta konsep media pembelajaran, bukan untuk menguji hubungan antarvariabel dengan cara statistik. Perlu diperjelas bahwa penelitian ini hanya sampai pada tahap analisis kebutuhan dan desain konseptual (analisis teoretis). Penelitian ini tidak melalui tahapan pengembangan produk, uji oleh ahli, uji coba lapangan, atau evaluasi implementasi seperti biasa dilakukan dalam penelitian bermodel ADDIE. Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari sumber primer berupa artikel jurnal ilmiah nasional dan internasional yang membahas tentang media infografis, aplikasi Canva, teori pembelajaran multimedia, serta pembelajaran PAI di jenjang SMK. Sumber sekunder meliputi buku metodologi penelitian dan dokumen kurikulum PAI untuk SMK. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara studi dokumentasi, yakni mencari, membaca, dan mencatat informasi dari berbagai sumber tulisan yang berkaitan dengan topik penelitian. Instrumen penelitian adalah peneliti sendiri (alat manusia) yang didukung oleh panduan analisis dokumen untuk membimbing proses mengenali kebutuhan dan prinsip dasar desain. Teknik analisis datanya menggunakan analisis isi secara kualitatif yang terdiri dari tiga tahap, yaitu pengurangan data (memilah dan mengelompokkan temuan dari literatur yang relevan dengan kebutuhan dan prinsip desain media), penyajian data (mengatur temuan tersebut ke dalam kategori analisis kebutuhan dan komponen desain), serta penarikan kesimpulan (merumuskan hasil analisis kebutuhan dan model konseptual desain media). Keabsahan data didapat dengan cara membandingkan dan memastikan hasil dari berbagai sumber literatur yang membahas topik yang sama, tetapi dari pendekatan disiplin ilmu yang berbeda, yaitu teknologi pendidikan, desain komunikasi visual, dan pendidikan agama Islam.

C. Hasil dan Pembahasan

Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Infografis Berbasis Canva pada Pelajaran PAI di SMK

Analisis kebutuhan adalah langkah awal yang sangat penting dalam membuat media pembelajaran, agar produk yang dibuat benar-benar bisa memecahkan masalah pembelajaran yang dihadapi oleh siswa maupun guru (Alfa & Effendi 2021). Dalam penelitian ini, analisis kebutuhan dilakukan terhadap tiga hal, yaitu karakteristik siswa, permasalahan dalam pembelajaran PAI yang terjadi, serta kemampuan Canva sebagai alat desain media.

a. Karakteristik Peserta Didik dan Pembelajaran PAI di SMK

Siswa SMK lebih memperhatikan belajar yang praktis dan berdasarkan pengalaman nyata karena kurikulum SMK dibuat agar lulusannya siap bekerja atau menjadi pengusaha di bidang tertentu (Ismail, 2024). Karakteristik ini memengaruhi cara siswa SMK belajar, mereka cenderung lebih suka materi yang disajikan secara visual, singkat, dan langsung terkait dengan kehidupan sehari-hari atau dunia kerja mereka, daripada materi yang diberikan secara verbal dan teks dalam waktu yang lama. Padahal, mata pelajaran PAI di SMK mencakup materi yang agak sulit dipahami dan membutuhkan pemikiran yang lebih mendalam, seperti iman terhadap hal-hal yang tidak terlihat, sejarah peradaban Islam, serta aturan dan sikap kerja dalam Islam, sehingga perbedaan antara cara belajar siswa dan sifat materi tersebut bisa menghalangi pemahaman mereka.

b. Permasalahan Pembelajaran PAI Konvensional

Pembelajaran PAI yang masih mengandalkan metode ceramah dan buku teks biasanya membuat siswa hanya sebagai penerima informasi secara pasif, sehingga proses penyerapan nilai dan pemahaman konsep tidak berjalan dengan optimal (Nurrita, 2018). Selaras dengan itu, hasil penelitian di berbagai mata pelajaran menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan infografis berhasil meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan dibandingkan metode pembelajaran biasa. Ini menunjukkan bahwa masalah pemahaman dalam pembelajaran PAI memiliki peluang besar untuk diatasi dengan pendekatan visual seperti ini.

c. Kebutuhan terhadap Media Visual dalam Perspektif Taksonomi Pemahaman

Ranah kognitif "memahami" (mengerti/C2) dalam taksonomi Bloom versi revisi Anderson dan Krathwohl mengharuskan siswa mampu memaknai, memberi contoh, mengelompokkan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan, serta menjelaskan suatu konsep dengan kata-kata atau bentuk representasi yang mereka sendiri buat (Lorin & Krathwohl, 2001). Kemampuan tersebut lebih mudah dicapai jika materi diajarkan dengan menggunakan dua bentuk representasi, yaitu verbal dan visual, karena kedua cara tersebut saling melengkapi dalam memori kerja siswa (Mayer, 2024). Oleh karena itu, media infografis yang menggabungkan teks singkat dengan elemen visual dianggap cocok untuk membantu peserta didik SMK memahami konsep PAI dengan lebih baik.

d. Potensi Canva sebagai Sarana Desain Media bagi Guru PAI

Guru PAI di lapangan biasanya tidak punya pengalaman di bidang desain grafis, jadi dibutuhkan alat bantu yang mudah digunakan tetapi tetap bisa membuat gambar yang menarik (Hendra 2025). Canva memenuhi kebutuhan tersebut dengan menyediakan template siap digunakan, elemen grafis, pengaturan font otomatis, serta kemudahan dalam berbagi dan mencetak hasil desain, baik untuk pembelajaran daring maupun luring (Alfian et.al., 2021). Pelatihan dalam membuat media pembelajaran menggunakan Canva bagi para guru ternyata berhasil meningkatkan kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran sendiri secara mandiri (Anisah et.al., 2023).

e. Simpulan Analisis Kebutuhan

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa siswa SMK membutuhkan media pembelajaran PAI yang: (1) menyajikan materi dalam bentuk visual dan singkat; (2) menghubungkan nilai-nilai keislaman dengan situasi kerja dan kehidupan sehari-hari; (3) menyederhanakan dalil dan konsep yang rumit menjadi cerita yang mudah dipahami; serta (4) bisa dibuat oleh guru dengan mudah tanpa harus memiliki kemampuan desain grafis khusus. Kebutuhan-kebutuhan tersebut menjadi dasar dalam merancang konsep desain media pembelajaran infografis berbasis Canva pada bagian berikutnya.

Desain Konseptual Media Pembelajaran Infografis Berbasis Canva

1) Landasan Teoretis Desain

Rancangan media dalam penelitian ini didasarkan pada teori multimedia pembelajaran kognitif yang diajukan oleh Mayer. Teori ini menjelaskan bahwa proses pembelajaran yang bermakna terjadi melalui dua jalur pengolahan informasi, yaitu verbal dan visual, yang memiliki kapasitas terbatas. Oleh karena itu, materi pembelajaran harus dirancang dengan hati-hati agar tidak membebani kapasitas kognitif siswa secara berlebihan (Mayer, 2024). Prinsip ini sesuai dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa memberi materi yang terlalu banyak justru membuat pemahaman siswa menurun dibandingkan memberi materi yang singkat dan jelas (Mayer et.al., 2001). Prinsip-prinsip utama seperti koherensi (menghilangkan hal-hal yang tidak relevan), signaling (menonjolkan bagian penting), dan

spatial contiguity (menempatkan teks dan gambar yang terkait secara dekat) digunakan sebagai dasar dalam membuat tata letak infografis PAI menggunakan Canva.

Selain itu, desain infografis juga memperhatikan aturan dalam desain komunikasi visual, seperti pemilihan warna yang sesuai dengan suasana dan pesan yang ingin disampaikan (Listya, 2018), serta pengaturan hierarki informasi melalui penggunaan tipografi dan pengelompokan data yang membuat pembaca lebih mudah mengikuti alur informasi dari judul, subjudul hingga penjelasan yang detail (Saptodewo, 2014).

2) Model Konseptual: Model DIPAK (Desain Infografis PAI berbasis Canva)

Berdasarkan sintesis kebutuhan dan landasan teoretis di atas, penelitian ini merumuskan model konseptual desain media yang diberi nama Model DIPAK, terdiri atas lima tahap sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Tahap	Aktivitas	Landasan / Prinsip
1	Analisis kompetensi dan materi: mengidentifikasi capaian pembelajaran PAI SMK dan materi yang paling membutuhkan visualisasi.	Kesesuaian isi dengan ranah pemahaman (C2) taksonomi Bloom revisi.
2	Pemetaan alur naratif dalil-konsep-aplikasi: menyusun urutan penyajian dari dalil, penjelasan konsep, hingga aplikasi dalam konteks vokasional.	Prinsip organizing pada cognitive theory of multimedia learning.
3	Penyusunan storyboard: merancang sketsa kasar tata letak, ikon, dan teks pada setiap panel infografis.	Prinsip signaling dan spatial contiguity.
4	Visualisasi dalam Canva: menerjemahkan storyboard ke dalam elemen visual (template, ikon, palet warna, tipografi).	Prinsip warna dan hierarki tipografi dalam desain infografis.
5	Tinjauan konseptual: menelaah kembali kesesuaian antara materi, dalil, dan visual sebelum media dinyatakan siap untuk tahap pengembangan lanjutan.	Triangulasi konseptual materi-dalil-kaidah visual.

Tabel 1. Tahapan Model DIPAK (Desain Infografis PAI berbasis Canva)

3) Ilustrasi Penerapan Konseptual

Sebagai contoh, dalam materi "Etos Kerja dalam Islam" yang sesuai dengan konteks SMK, alur infografis bisa dirancang dimulai dari panel dalil (ayat atau hadis yang membahas etos kerja), lalu panel konsep (nilai-nilai etos kerja seperti jujur, profesional, dan teliti dalam bekerja), selanjutnya panel aplikasi (cara menerapkan nilai-nilai tersebut dalam pekerjaan di industri atau lapangan), dan berakhir dengan panel refleksi yang berupa pertanyaan untuk memicu diskusi. Struktur ini menerapkan prinsip mengorganisir sesuai teori pembelajaran multimedia sekaligus sesuai dengan konteks pembelajaran vokasional siswa SMK.

4) Implikasi Teoretis

Penelitian ini memberikan manfaat teoretis dengan memperluas penggunaan teori pembelajaran multimedia kognitif ke dalam bidang pendidikan agama di jenjang vokasi, karena sampai saat ini teori tersebut lebih sering digunakan dalam mata pelajaran sains dan bahasa (Mayer, 2024). Model DIPAK juga memperkaya penelitian tentang desain infografis pembelajaran dengan menambahkan tahap tinjauan konseptual yang menggunakan pendekatan triangulasi dari materi keislaman, dalil, dan kaidah visual, yang sebelumnya belum banyak dibahas dalam penelitian infografis lainnya (Senjaya et.al., 2019).

5) Implikasi Praktis

Dalam praktiknya, Model DIPAK bisa menjadi pedoman bagi guru PAI SMK dalam membuat media infografis berbasis Canva sendiri sebelum memasuki tahap pengembangan dan uji coba produk. Model ini juga bisa digunakan oleh peneliti lain sebagai dasar awal (analisis front-end) sebelum melakukan penelitian pengembangan (Research and Development) yang lebih detail hingga tahap validasi oleh ahli dan uji coba di lapangan.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan dua hal. Pertama, siswa SMK membutuhkan media pembelajaran PAI yang tampilannya visual, ringkas, dan sesuai dengan dunia kerja, serta mampu menjelaskan konsep dan dalil keislaman yang rumit secara sederhana. Sementara itu, para guru PAI membutuhkan alat desain yang praktis dan mudah digunakan, salah satunya bisa dipenuhi dengan aplikasi Canva. Kedua, berdasarkan kebutuhan tersebut, dibuat sebuah model konseptual yang dinamakan Model DIPAK. Model ini terdiri dari lima tahap, yaitu analisis mengenai kemampuan dan materi, pemetaan alur cerita yang mencakup dalil, konsep, dan penerapan, pembuatan storyboard, visualisasi yang didasarkan pada prinsip pembelajaran berbasis multimedia, serta evaluasi secara konseptual. Model ini didasarkan pada teori kognitif pembelajaran multimedia dan prinsip desain visual dalam penyampaian infografis. Penelitian ini hanya sampai pada tahap analisis kebutuhan dan desain konseptual, sehingga belum bisa mengukur efektivitas media secara nyata melalui data empiris. Oleh karena itu, disarankan agar penelitian selanjutnya mengembangkan Model DIPAK menjadi produk infografis yang nyata, lalu menguji produk tersebut melalui beberapa tahapan seperti validasi oleh ahli materi, ahli media, serta uji coba kepada siswa SMK, misalnya dengan menggunakan pendekatan Research and Development.

E. Referensi

- Alfatih, A. M., H. Jannah, and R. R. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Multimedia Interaktif di Madrasah Ibtidaiyah. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 5(2).
- Anderson, Lorin W., and David R. Krathwohl, E. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. Addison Wesley Longman.
- Anisah, Ghina, Siti Lailatul Kusna, and E. P. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Menstimulasi Keterampilan Berbahasa pada Guru YPI Bahrul Ulum I Bulu Balen Bojonegoro. *Keris: Journal of Community Engagement*, 3(2).
- Asnawati, Yuyun, and S. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Islamic Education*, 9(1).
- Dewantari, Farida, I Gusti Ayu Lokita Purnamika Utami, and M. H. S. (2021). Infographics and Independent Learning for English Learning in the Secondary Level Context. *Journal on English as a Foreign Language*, 11(2).
- Listya, A. (2018). Konsep dan Penggunaan Warna dalam Infografis. *Jurnal Desain*, 6(1).
- Mahardika, Alfian Ilham, Novi Wiranda, and M. P. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3).
- Mayer, Richard E., Julie Heiser, and S. L. (2001). Cognitive Constraints on Multimedia Learning: When Presenting More Material Results in Less Understanding. *Journal of Educational Psychology*, 93(1).
- Mayer, R. E. (2024). The Past, Present, and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 36(8).
- Muhammad, Hendra, and M. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Pembuatan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia*, 2(2).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1).
- Rz, Mochammad Zuhron Ismail, and S. M. (2024). Implementasi Pembelajaran PAI Berbasis ICT: Studi di SMK Negeri 4 Semarang. *VOCATIONAL: Jurnal Inovasi Pendidikan Kejuruan*, 4(4).
- Sagala, J. (2025). Peran Media Digital dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Pendidikan Agama Islam di Era Modern. *Jurnal Kualitas Pendidikan*, 3(1).
- Sakiah, Nurul Alfa, and K. N. S. E. (2021). Analisis Kebutuhan Multimedia Interaktif Berbasis PowerPoint Materi Aljabar pada Pembelajaran Matematika SMP. *JP3M: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika*, 7(1).
- Saptodewo, F. (2014). Desain Infografis sebagai Penyajian Data Menarik. *Jurnal Desain*, 1(3).
- Senjaya, W. F., O. Karnalim, E. D. Handoyo, S. Santoso, R. Tan, M. C. Wijanto, and D. E. (2019). Peran Infografis Sebagai Penunjang dalam Proses Pembelajaran Siswa. *ABDIMAS ALTRUIS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1).
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (2nd ed). ALFABETA.