

Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui Game Interaktif Berbasis Canva AI pada Materi Surah An-Nas Ayat 1–5 di Kelas 2 Sekolah Dasar Sesuai Kurikulum Merdeka

Jamal Mirdad

Pendidikan Agama Islam, STITNU Sakinah Dharmasraya

Email: jamalmirdad860@gmail.com

Article Info

Article history:

Received May 05, 2026

Revised May 28, 2026

Accepted June 26, 2026

Keywords:

learning strategy; interactive game; Canva AI; Surah An-Nas; four families of teaching models

ABSTRACT

The Kurikulum Merdeka (Independent Curriculum) requires Islamic Religious Education to be meaningful and enjoyable, particularly in the Qur'an-Hadith element for lower grades. This study aims to design an Islamic Religious Education learning strategy using Canva AI-based interactive games on the material of Surah An-Nas verses 1–5 for second-grade elementary students (Phase A). The strategy integrates the four families of teaching models proposed by Mirdad (2020) – information processing, personal, social interaction, and behavioral systems models – into four stages of Canva AI interactive games. This study employs a library research method, reviewing Google Scholar-indexed sources related to Canva-based media, gamification, and memorization of short surahs. The findings indicate that integrating the four model families into Canva AI games can accommodate cognitive, affective-personal, social, and behavioral-reinforcement aspects of learning. This strategy aligns with strengthening the Pancasila Student Profile dimensions in the Kurikulum Merdeka.

This is an open access article under the CC BY-SA license.



Article Info

Article history:

Received May 05, 2026

Revised May 28, 2026

Accepted June 26, 2026

Kata kunci:

Strategi Pembelajaran;
Game Interaktif; Canva AI;
Surah An-Nas; Empat
Rumpun Model
Pembelajaran

ABSTRAK

Kurikulum Merdeka menuntut pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI dan BP) yang bermakna, mendalam, dan menyenangkan, khususnya pada elemen Al-Qur'an-Hadis di kelas rendah. Penelitian ini bertujuan merancang strategi pembelajaran PAI berbasis game interaktif menggunakan Canva AI pada materi Surah An-Nas ayat 1–5 untuk peserta didik kelas 2 sekolah dasar (Fase A). Strategi dirancang dengan mengintegrasikan empat rumpun model pembelajaran yang dikemukakan Mirdad (2020), yaitu rumpun pemrosesan informasi, rumpun personal, rumpun interaksi sosial, dan rumpun sistem perilaku, ke dalam empat tahap permainan interaktif berbasis Canva AI. Metode yang digunakan adalah kajian kepustakaan (*library research*) dengan menelaah sumber-sumber ilmiah terindeks Google Scholar terkait media Canva, gamifikasi, dan pembelajaran hafalan surah pendek. Hasil kajian menunjukkan bahwa integrasi keempat rumpun model ke dalam game interaktif Canva AI dapat mengakomodasi aspek kognitif, afektif-personal, sosial, serta penguatan perilaku peserta didik. Strategi ini sejalan dengan penguatan dimensi Profil Pelajar Pancasila dalam Kurikulum Merdeka dan berpotensi meningkatkan minat serta hasil belajar peserta didik pada materi Surah An-Nas.

This is an open access article under the CC BY-SA license.



Corresponding Author:

Jamal Mirdad

STITNU Sakinah Dharmasraya

Email: jamalmirdad860@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI dan BP) merupakan mata pelajaran wajib dalam Kurikulum Merdeka yang diarahkan untuk menanamkan kecenderungan kepada kebaikan, akhlak mulia, sikap toleran, serta kasih sayang terhadap alam semesta melalui elemen Al-Qur'an-Hadis, akidah, akhlak, fikih, dan sejarah peradaban Islam (Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan [BSKAP], 2024). Pada Fase A yang mencakup kelas 1 dan 2 sekolah dasar, capaian pembelajaran elemen Al-Qur'an-Hadis menekankan kemampuan peserta didik mengenal huruf hijaiyah beserta harakatnya dan membaca surah-surah pendek dengan baik (BSKAP, 2024). Salah satu surah pendek yang dipelajari peserta didik kelas 2 adalah Surah An-Nas ayat 1–5, yang termasuk materi menghafal dan memahami makna surah pendek pada semester pembelajaran PAI dan BP kelas 2 (Websiteedukasi, 2025).

Di lapangan, pembelajaran menghafal surah pendek pada anak usia sekolah dasar masih banyak dilakukan dengan metode ceramah dan pengulangan lisan yang monoton, sehingga kurang melibatkan peserta didik secara aktif dan berdampak pada rendahnya minat belajar (Zhafira & Dewi, 2026). Padahal, keberhasilan menghafal Al-Qur'an pada anak sangat dipengaruhi oleh ketepatan metode, suasana belajar yang menyenangkan, serta bimbingan yang konsisten (Retnowati, 2019; Susianti, 2016). Perkembangan teknologi digital membuka peluang bagi guru untuk merancang media pembelajaran yang lebih interaktif, salah satunya melalui aplikasi Canva yang kini dilengkapi fitur kecerdasan buatan (Canva AI) untuk membuat game edukasi tanpa memerlukan keahlian pemrograman yang rumit (Zhafira & Dewi, 2026). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media interaktif berbasis Canva efektif meningkatkan hasil dan minat belajar peserta didik pada berbagai mata pelajaran, termasuk Pendidikan Agama Islam (Mahbubi et al., 2023; Nurhosen et al., 2024; Rahmawati & Atmojo, 2021; Kurniawan et al., 2024).

Namun demikian, penerapan media interaktif semata belum cukup apabila tidak diringi dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat. Mirdad (2020) mengklasifikasikan model-model pembelajaran ke dalam empat rumpun besar, yaitu rumpun pemrosesan informasi, rumpun personal, rumpun interaksi sosial, dan rumpun sistem perilaku, yang masing-masing memiliki sintaks dan tujuan pengembangan kemampuan peserta didik yang berbeda. Pemetaan keempat rumpun model tersebut ke dalam rancangan game interaktif Canva AI diharapkan dapat menghadirkan pembelajaran PAI yang tidak hanya menghibur, tetapi juga secara pedagogis terarah dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik kelas 2 sekolah dasar. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan merancang strategi pembelajaran PAI berbasis game interaktif Canva AI pada materi Surah An-Nas ayat 1–5 kelas 2 sekolah dasar yang diintegrasikan dengan empat rumpun model pembelajaran Jamal Mirdad, selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka.

Kajian teori dalam penelitian ini mencakup strategi pembelajaran PAI dalam Kurikulum Merdeka, media pembelajaran interaktif berbasis Canva AI, empat rumpun model pembelajaran menurut Mirdad (2020), serta pembelajaran menghafal surah pendek pada anak usia sekolah dasar. Kurikulum Merdeka memberikan keleluasaan bagi guru untuk merancang pembelajaran yang relevan, mendalam, dan menyenangkan sesuai kebutuhan peserta didik,

dituangkan melalui perangkat ajar seperti Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) dan modul ajar yang disusun berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) (Websitedukasi, 2025). Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis web yang kini dilengkapi fitur kecerdasan buatan sehingga memungkinkan guru merancang media pembelajaran interaktif, termasuk game edukasi, secara praktis tanpa keahlian coding (Zhafira & Dewi, 2026). Penelitian pengembangan game edukasi interaktif berbasis Canva AI Code pada pembelajaran sains sekolah dasar menunjukkan kategori sangat layak dari ahli media dan materi, dengan peningkatan hasil belajar pada kategori tinggi (Zhafira & Dewi, 2026). Pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, media interaktif berbasis Canva juga telah diterapkan pada pembelajaran fikih dan terbukti meningkatkan literasi serta hasil belajar peserta didik (Mahbubi et al., 2023), serta pada pembelajaran tematik dan IPAS di sekolah dasar (Nurhosen et al., 2024; Kurniawan et al., 2024; Faiqah & Rukmana, 2022; Rahmawati & Atmojo, 2021).

Mirdad (2020) menjelaskan bahwa model pembelajaran merupakan rencana atau pola yang menggambarkan aktivitas guru dan peserta didik disertai sumber belajar yang digunakan untuk mewujudkan kondisi belajar tertentu, dengan urutan kegiatan yang khas dikenal sebagai sintaks. Berdasarkan karakteristik tujuan dan pendekatannya, model-model pembelajaran dikelompokkan ke dalam empat rumpun besar. Pertama, rumpun model pemrosesan informasi (*information processing models*) menekankan cara peserta didik memperoleh, mengorganisasi, mengingat, dan menggunakan informasi untuk memecahkan masalah, dengan menitikberatkan pada kemampuan berpikir dan pengembangan kapasitas intelektual (Mirdad, 2020). Kedua, rumpun model personal (*personal models*) berorientasi pada pengembangan pribadi peserta didik, membantu peserta didik memahami diri sendiri dan mengembangkan konsep diri yang positif (Mirdad, 2020). Ketiga, rumpun model interaksi sosial (*social interaction models*) menekankan hubungan individu dengan orang lain, mengutamakan kerja sama untuk meningkatkan kemampuan bersosialisasi dan memecahkan masalah secara bersama (Mirdad, 2020). Keempat, rumpun model sistem perilaku (*behavioral models*) bertitik tolak pada teori belajar perilaku, menekankan perubahan perilaku yang tampak melalui pemberian stimulus, latihan berulang, dan penguatan (*reinforcement*) atas respons yang diharapkan (Mirdad, 2020). Selain itu, kemampuan menghafal surah pendek pada anak sangat dipengaruhi oleh ketepatan metode dan konsistensi bimbingan (Retnowati, 2019), sementara metode *talaqqi* dan pengulangan (*murajaah*) terbukti efektif meningkatkan kemampuan menghafal Al-Qur'an pada anak usia dini (Susianti, 2016; Lubis et al., 2024).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kajian kepustakaan (*library research*) dengan metode deskriptif kualitatif. Data diperoleh melalui penelusuran artikel ilmiah terindeks Google Scholar yang relevan dengan tema media pembelajaran berbasis Canva, gamifikasi dalam pembelajaran, model-model pembelajaran, serta metode menghafal surah pendek pada anak usia sekolah dasar. Data yang terkumpul kemudian dianalisis dan disintesis untuk merancang strategi pembelajaran PAI berbasis game interaktif Canva AI pada materi Surah An-Nas ayat 1–5 kelas 2 sekolah dasar yang diintegrasikan dengan empat rumpun model pembelajaran Mirdad (2020), serta disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran PAI dan BP Fase A Kurikulum Merdeka (BSKAP, 2024). Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti

sendiri (*human instrument*) yang berperan menelaah, membandingkan, dan mensintesis sumber-sumber pustaka menjadi rancangan strategi pembelajaran yang sistematis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Merujuk pada Capaian Pembelajaran elemen Al-Qur'an-Hadis Fase A, tujuan pembelajaran pada materi Surah An-Nas ayat 1–5 dirumuskan sebagai berikut: (1) peserta didik mampu melafalkan Surah An-Nas ayat 1–5 dengan makhraj dan harakat yang tepat; (2) peserta didik mampu menghafal Surah An-Nas ayat 1–5 secara berurutan; dan (3) peserta didik mampu menyebutkan pesan pokok Surah An-Nas tentang perintah memohon perlindungan kepada Allah Swt. dari bisikan setan. Ketiga tujuan tersebut menjadi dasar dalam merancang aktivitas game interaktif pada setiap tahap pembelajaran.

Perancangan media game interaktif mengadaptasi tahapan pengembangan yang lazim digunakan dalam penelitian media berbasis Canva AI, yaitu tahap analisis kebutuhan, perancangan alur permainan (*design*), pembuatan media pada Canva AI (*development*), penerapan di kelas (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) (Zhafira & Dewi, 2026). Fitur Canva AI yang dimanfaatkan meliputi Magic Design untuk tata letak slide, elemen interaktif seret-lepas (*drag and drop*), papan kolaboratif (*collaborative whiteboard*), kuis bertingkat dengan skor otomatis, penyisipan audio murotal, serta lencana (*badge*) sebagai bentuk penghargaan capaian peserta didik.

Strategi pembelajaran dirancang dalam empat tahap pertemuan yang masing-masing mewakili satu rumpun model pembelajaran Mirdad (2020), sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Integrasi Empat Rumpun Model Pembelajaran ke dalam Game Interaktif Canva AI pada Materi QS An-Nas Ayat 1–5

Pertemuan	Rumpun Model (Mirdad, 2020)	Aktivitas Game Interaktif Canva AI	Fokus Capaian QS An-Nas 1-5
I	Pemrosesan Informasi (<i>Information Processing Models</i>)	“Tebak Huruf & Harakat An-Nas”: permainan mencocokkan (<i>matching game</i>) potongan huruf hijaiyah pada slide interaktif Canva dengan bunyi ayat 1–2 melalui fitur seret-lepas (<i>drag and drop</i>) dan audio murotal.	Mengenal dan melafalkan huruf serta bunyi ayat 1–2 secara tepat makhraj.
2	Personal (<i>Personal Models</i>)	“Aku dan Perlindungan Allah”: papan cerita interaktif (<i>interactive storyboard</i>) Canva berisi ilustrasi dan pertanyaan reflektif yang mengaitkan makna ayat 3 dengan pengalaman pribadi peserta didik.	Memahami makna ayat 3 dan menumbuhkan kesadaran berlandung kepada Allah Swt.
2I	Interaksi Sosial (<i>Social Interaction Models</i>)	“Estafet Ayat An-Nas”: papan kolaboratif (<i>collaborative board</i>) Canva yang dikerjakan berkelompok untuk menyusun potongan ayat 4–5 secara berurutan.	Melafalkan dan menyusun urutan ayat 4–5 secara bekerja sama.
IV	Sistem Perilaku (<i>Behavioral Models</i>)	“Kuis Berjenjang An-Nas”: kuis interaktif Canva bertingkat dengan skor otomatis, lencana (<i>badge</i>), dan pengulangan (<i>drill</i>) hafalan ayat 1–5 sebagai bentuk penguatan (<i>reinforcement</i>).	Menghafal dan melafalkan ayat 1–5 secara lancar dan berurutan.

Rangkaian keempat tahap tersebut dirancang berurutan dan berkesinambungan: tahap pemrosesan informasi membangun pengenalan bacaan secara kognitif, tahap personal menumbuhkan penghayatan makna secara afektif, tahap interaksi sosial menguatkan pemahaman melalui kerja sama kelompok, dan tahap sistem perilaku mengukuhkan hafalan melalui pengulangan dan penguatan positif. Pendekatan berlapis ini sejalan dengan temuan bahwa sistem evaluasi berbasis gamifikasi dengan tampilan menarik dan fitur audio interaktif dapat meningkatkan motivasi dan daya ingat peserta didik dalam menghafal surah pendek.

Asesmen dilakukan secara formatif pada setiap tahap permainan melalui tiga cara, yaitu: (1) skor otomatis yang dihasilkan fitur kuis interaktif Canva AI sebagai asesmen kognitif; (2) observasi guru terhadap kelancaran dan ketepatan makhrāj saat peserta didik melafalkan ayat sebagai asesmen unjuk kerja; dan (3) lembar refleksi sederhana pada tahap rumpun personal untuk menilai pemahaman makna ayat secara afektif. Ketiga bentuk asesmen ini memberikan gambaran capaian peserta didik secara menyeluruh, tidak hanya pada aspek hafalan tetapi juga pemahaman makna dan sikap.

Strategi pembelajaran ini selaras dengan semangat Kurikulum Merdeka yang mendorong pembelajaran mendalam, bermakna, dan berpusat pada peserta didik (Aksesyasın, 2026). Melalui rangkaian game interaktif Canva AI yang mengintegrasikan empat rumpun model pembelajaran, peserta didik tidak hanya dilatih pada aspek kognitif berupa hafalan, tetapi juga dikuatkan pada dimensi Profil Pelajar Pancasila, yaitu beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa melalui penghayatan makna Surah An-Nas, bernalar kritis melalui aktivitas mencocokkan dan menyusun ayat, bergotong royong melalui permainan kelompok, serta mandiri melalui pengerjaan kuis individual berjenjang.

KESIMPULAN

Strategi pembelajaran PAI berbasis game interaktif Canva AI pada materi Surah An-Nas ayat 1–5 kelas 2 sekolah dasar dapat dirancang melalui empat tahap pertemuan yang masing-masing mengadaptasi satu rumpun model pembelajaran, yaitu rumpun pemrosesan informasi melalui permainan mencocokkan huruf dan bacaan, rumpun personal melalui papan cerita reflektif, rumpun interaksi sosial melalui permainan kelompok menyusun ayat, dan rumpun sistem perilaku melalui kuis berjenjang dengan penguatan skor dan lencana. Integrasi keempat rumpun model ini memungkinkan pembelajaran menghafal Surah An-Nas berlangsung secara kognitif, afektif, sosial, dan perilaku secara seimbang, serta selaras dengan Capaian Pembelajaran Fase A dan penguatan Profil Pelajar Pancasila dalam Kurikulum Merdeka. Penelitian lanjutan berupa uji coba lapangan (*research and development*) diperlukan untuk mengukur efektivitas strategi ini secara empiris terhadap hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Aksesyasın. (2026). Capaian pembelajaran PAI (CP) kelas 2 SD pembelajaran mendalam Kurikulum Merdeka terbaru 2026. <https://aksesyasın.com/cp-pai-kelas-2-sd-pembelajaran-mendalam/>

- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP). (2024). Capaian pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti sekolah dasar. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Faiqah, F. N., & Rukmana, D. (2022). Pengaruh model pictorial riddle berbantuan aplikasi Canva terhadap minat belajar dan penguasaan konsep IPA siswa kelas IV. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(2), 176-185.
- Kurniawan, A. A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). Pengaruh media pembelajaran interaktif Canva terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 179-187.
- Nur Lubis, R. (2024). *Implementasi Metode Talaqqi dalam Menghafal Surah Pendek pada Anak Usia Dini di RA Al-Junaidiyah Kampung Lama* (Doctoral dissertation, STAIN Mandailing Natal).
- Mirdad, J. (2020). Model-model pembelajaran (empat rumpun model pembelajaran). *Jurnal sakinah*, 2(1), 14-23.
- Nurhosen, N., Sayyinul, S., Iskandar, R., Balqis, M., & Surur, M. (2024). Analisis penerapan media pembelajaran berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2(2), 81-96.
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis media digital video pembelajaran abad 21 menggunakan aplikasi canva pada pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271-6279.
- Retnowati, Y. (2019). Metode Pembelajaran Hafalan Surat-Surat Pendek pada Anak Usia Dini RA Full Day Se-Kabupaten Bantul. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 101-116.
- Susianti, C. (2016). Efektivitas Metode Talaqqi Dalam Meningkatkan Kemampuan Menghafal Al-Qurâ€™an Anak Usia Dini. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 2(1), 1-19.
- Websiteedukasi. (2025). Modul ajar PAI kelas 2 semester 2 Kurikulum Merdeka. <https://www.websiteedukasi.com/modul-ajar-pai-kelas-2-semester-2.html>
- Zhafira, D. Q., dan Dewi, S. V. (2026). Pengembangan game edukasi interaktif menggunakan Canva AI Code untuk pembelajaran siswa Sekolah Dasar 54 Banda Aceh. *Jurnal Informatika Teknologi dan Sains (Jinteks)*, 8(2), 722–731.