PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN HAFALAN AL QUR'AN DI PONDOK PESANTREN TAHFIDZ DARUL AL HARAMAIN

TESIS

OLEH

LIANA

NIM. F2151231003

PROGRAM STUDI MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK

2025

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN HAFALAN AL QUR'AN DI PONDOK PESANTREN TAHFIDZ DARUL AL HARAMAIN

TESIS

Diajukan Sebagai Syarat Untuk Memperoleh Gelar Magister

Jurusan Ilmu Pendidikan

Program Studi Teknologi Pendidikan

OLEH

LIANA

NIM. F2151231003

PROGRAM STUDI MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN HAFALAN AL QUR'AN DI PONDOK PESANTREN TAHFIDZ DARUL AL HARAMAIN

TESIS

LIANA

NIM. F2151231003

Disetujui Oleh:

Pembimbing I	Pembimbing II
Prof. Dr. Martono, M.Pd.	**Urai Salam, S.Pd, M. Call., Ph.D.**
NIP196803161994031014	NIP197001111998031001

Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Tanjungpura Pontianak

Dr. Ahmad Yani T, M. Pd
NIP. 196604011991021001

Lulus Tanggal: 10 Juni 2025

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN HAFALAN AL QUR'AN DI PONDOK PESANTREN TAHFIDZ DARUL AL HARAMAIN

LIANA

NIM. F2151231003

Disetujui Oleh:

Pembimbing I	Pembimbing II
Prof. Dr. Martono, M.Pd.	Urai Salam M. Call., Ph. D
NIP.196803161994031014	NIP.197001111998031001
Penguji I	**Penguji II**
Dr. Warneri, M.Si	Dr. Venny Karolina, M.A.Tesol
NIP.196303071990021001	NIP. 198004212005012003

Mengetahui
Ketua Program Studi Magister Teknologi Pendidikan

Dr. Venny Karolina, M.A.Tesol
NIP. 198004212005012003

Lulus Tanggal: 10 Juni 2025

LEMBAR PENGESAHAN

UJIAN TESIS

Nama Mahasiswa : Liana
Nim : F2151231003
Program Studi : *Magister S2 Teknologi Pendidikan*

Berdasarkan Hasil Seminar Proposal Pada :
Hari : Senin
Tanggal : 25 November 2024

Dan hasil Konsultasi yang dilakukan mahasiswa dengan pembimbingnya, Maka tesis atas nama mahasiswa diatas dapat disetujui.

NO	Nama Dosen	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
1	Prof. Dr. Martono, M.Pd.	Pembimbing I		11 Juni 2025
2	Urai Salam M. Call., Ph. D	Pembimbing II		11 Juni 2025
3	Dr. Warneri, M.Si	Pembahas I		11 Juni 2025
4	Dr. Venny Karolina, M.A.Tesol	Pembahas II		11 Juli 2025

Mengetahui
Ketua Program Studi Magister Teknologi Pendidikan

Dr. Venny Karolina, M.A.Tesol
NIP. 198004212005012003

Lulus Ujian Tanggal : 10 Juni 2025

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : LIANA

NIM : F2151231003

Prodi : Magister Teknologi Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan tesis ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Pontianak, 10 Juli 2025

Yang Membuat Pernyataan



LIANA

NIM. F2151231003

MOTTO

مَنْ جَدَّ وَجَدَ

Artinya: ***"Barang siapa bersungguh-sungguh, maka ia akan berhasil."***

وَاصْبِرْ فَإِنَّ ٱللَّهَ لَا يُضِيعُ أَجْرَ الْمُحْسِنِينَ

"Dan bersabarlah, karena sesungguhnya Allah tidak akan menyia-nyiakan pahala orang-orang yang berbuat baik." **(QS. Hud: 115)**

وَقُل رَّبِ زِدْنِي عِلْمًا

"Dan katakanlah (Muhammad), 'Ya Tuhanku, tambahkanlah kepadaku ilmu.'" **(QS. Thaha: 114)**

ABSTRAK

Liana: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hafalan Santri di Pondok Pesantren Tahfidz Darul Qur'an Al Haramain. Tesis Program Studi Magister Teknologi Pendidikan. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Tanjungpura. Pembimbing: (1) Prof. Dr. Martono, M.Pd. (2) Urai Salam M. Call., Ph. D.

Pembelajaran Al-Qur'an di pondok pesantren memiliki tantangan tersendiri, terutama dalam menjaga motivasi dan efektivitas hafalan santri. Metode tradisional seperti talaqqi dan pengulangan sering kali dianggap monoton, sehingga diperlukan inovasi dalam penyampaian materi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Canva dalam meningkatkan hafalan santri di Pondok Pesantren Tahfidz Darul Qur'an Al Haramain. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Sampel penelitian terdiri dari 30 santri yang dibagi dalam kelompok eksperimen dan kontrol. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, tes hafalan, serta angket untuk mengukur motivasi dan tanggapan santri terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Analisis data menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif dengan analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva mampu meningkatkan motivasi santri dalam menghafal Al-Qur'an. Hasil menunjukkan perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test. Selain itu, media pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan respon positif dari santri dan guru, dengan keunggulan utama pada visual yang menarik, fitur interaktif, serta kemudahan akses melalui perangkat digital. Media pembelajaran interaktif berbasis Canva dapat menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran hafalan Al-Qur'an, membantu santri memahami dan mengingat ayat-ayat dengan lebih efektif. Implikasi dari penelitian ini adalah perlunya pengembangan lebih lanjut pada fitur interaktif dan integrasi dengan metode pengajaran yang lebih variatif untuk mendukung proses tahfidz yang lebih optimal.

Kata Kunci: ***Media Pembelajaran Interaktif, Canva, Hafalan Al-Qur'an, Pondok Pesantren, Model ADDIE***

ABSTRACT

Liana: Development of Interactive Learning Media Using Canva to Enhance Students' Quran Memorization at Pondok Pesantren Tahfidz Darul Qur'an Al Haramain. Master of Education Technology Studies. Faculty of Education and Science. University of Tanjungpura. Advisor: (1) Prof. Dr. Martono, M.Pd. (2) Urai Salam M. Call., Ph. D.

Qur'an learning in Islamic boarding schools (pondok pesantren) presents unique challenges, particularly in maintaining students' motivation and the effectiveness of memorization (tahfidz). Traditional methods such as *talaqqi* (face-to-face recitation) and repetitive drills are often perceived as monotonous, highlighting the need for innovation in instructional delivery. This study aims to develop and evaluate the effectiveness of interactive learning media based on Canva in enhancing Qur'an memorization among students at Pondok Pesantren Tahfidz Darul Qur'an Al Haramain.

The research employs a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The sample consists of 30 students divided into experimental and control groups. Data were collected through observation, interviews, memorization tests, and questionnaires to assess students' motivation and responses toward the developed learning media. Data were analyzed using both quantitative and qualitative methods through descriptive analysis.

The findings reveal that the use of Canva-based interactive learning media significantly enhances students' motivation in memorizing the Qur'an. A significant difference was found between the pre-test and post-test results. Furthermore, the developed media received positive feedback from both students and teachers, with notable strengths in engaging visuals, interactive features, and accessibility via digital devices. Canva-based interactive learning media serves as an innovative solution for Qur'an memorization learning, helping students better understand and retain verses effectively. The implications of this study suggest the need for further development of interactive features and integration with more varied teaching methods to optimize the *tahfidz* learning process.

Keywords: ***Interactive Learning Media, Canva, Quran Memorization, Islamic Boarding School, ADDIE Model***.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Dalam proses penyelesaian tesis yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hafalan Al Qur'an di Pondok Pesantren Tahfidz Darul Quran Al Haramain. sebagai syarat untuk memperoleh gelar Magister Program Studi Teknologi Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura Ponmanak Dalam penyusunan dan penyelesaian tesis ini penulis mendapat bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr Ahmad Yani, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Univeristas Tanjungpura Pontianak yang membenkan ijın dalam penelitian untuk penyelesaian tesis
2. Dr. Venny Karolina, M.A.Tesol selaku Ketua Pengelola Program Studi Magister Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak yang telah menfasilitasi dalam penyelesaian tesis
3. Prof. Dr. Martono, M.Pd., selaku dosen pembimbing pertama yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama proses penyusunan proposal tesis ini
4. Urai Salam, S.Pd, M. Call., Ph.D selaku dosen pembimbing kedua yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama proses penyusunan proposal tesis ini
5. Dr. Warneri, M St. selaku dosen penguji pertama, yang telah memberikan yang telah memberikan penilaian dan saran untuk penyempurnaan tesis;

6. Dr. Venny Karolina, M.A.Tesol. selaku dosen penguji kedua, yang telah memberikan yang telah memberikan penilaian dan saran untuk penyempurnaan tesis
7. S. Nor Hasanah, S.Pd.I., M.Pd, selaku validator desain pertama yang telah memberikan masukan dan saran dalam penelitian.
8. Sulaifah, S.Ag, selaku validator desain kedua yang telah memberikan masukan dan saran dalam penelitian.
9. Tri Widsysnti, St.,M.Kom, selaku validator desain ketiga yang telah memberikan masukan dan saran dalam penelitian.
10. Faisal Fadli Al Hafidz validator materi pertama yang telah memberikan masukan dan saran dalam penelitian.
11. Siti Rahmania, S.Pd.I, validator materi kedua yang telah memberikan masukan dan saran dalam penelitian.
12. Jazilatul Adawiyah, S.Pd.I.,M.Pd, validator materi ketiga yang telah memberikan masukan dan saran dalam penelitian.
13. Seluruh Dosen Program Magister (52) Teknologi Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak yang telah mendidik selama penulis belajar pada Program Pasca Sarjana Teknologi Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak
14. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi Magister Teknologi Pendidikan Angkatan 2023 serta semua pihak yang dalam hal ini selalu memberikan masukan, dukungan, motivasi serta doa kepada Segala saran dan perbaikan yang diberikan sangat membantu penulis untuk menyempurnakan penulisan ini.

Penulis juga menyadari bahwa karya ini masih memiliki kekurangan, dan oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan masukan serta koreksi dari berbagai pihak guna penyempurnaan lebih lanjut. Semoga penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan dunia pendidikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

بِسْمِ هاللَّهِ ال هرحْمَنِ ال هرحِيمِ

Alhamdulillahi rabbil ‘alamin, segala puji bagi Allah Subhanahu wa Ta’ala atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga penelitian ini yang berjudul **"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hafalan Santri di Pondok Pesantren Tahfidz Darul Qur’an Al Haramain"** dapat diselesaikan dengan baik.

Dengan penuh rasa hormat dan terima kasih, saya sampaikan apresiasi yang setinggi-tingginya kepada:

1. **Keluarga tercinta**, yang selalu memberikan doa, dukungan, dan motivasi tanpa henti.
2. **Para pembimbing dan dosen**, yang telah memberikan arahan, masukan, serta ilmu yang sangat berharga dalam proses penelitian ini.
3. **Pondok Pesantren Tahfidz Darul Qur’an Al Haramain**, para ustadz, serta santri yang telah bersedia menjadi bagian dari penelitian ini dan memberikan berbagai wawasan serta pengalaman yang sangat berarti.
4. **Rekan-rekan seperjuangan**, yang selalu memberikan dukungan, diskusi yang bermanfaat, serta semangat dalam menyelesaikan penelitian ini.
5. **Semua pihak yang telah membantu**, baik secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu, namun kontribusi dan kebaikan kalian sangat berarti bagi kesuksesan penelitian ini.

Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pembelajaran Al-Qur’an berbasis teknologi interaktif. Saya menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki keterbatasan, sehingga saya terbuka terhadap saran dan kritik yang membangun demi perbaikan ke depan.

Akhir kata, saya berharap segala usaha dan kerja keras ini mendapatkan ridha dari Allah Subhanahu wa Ta'ala serta menjadi amal jariyah yang bermanfaat. Aamiin.

وَالسَّلَمُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اَللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....i

ABSTRACT ii

AKATA PENGANTAR iii

UCAPAN TERIMA KASIH.....iv

DAFTAR ISI.....vi

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang.....1

B. Permasalahan dan Rumusan Masalah 6

C. Tujuan penelitian.....6

D. Manfaat penelitian.....7

E. Definisi Oprasional..... 7

F. Spesifikasi Produk.....11

BAB II KAJIAN PUSTAKA 18

A. Media Pembelajaran dalam Kawasan Teknologi 21

1. Pengertian Media Pembelajaran 21

2. Media Pembelajaran Interaktif.....24

3. Fungsi Media Pelajaran 30

4. Pembelajaran Al-Qur'an 37

B. Teori Belajar dan Pembelajaran 41

1. Teori belajaran 41

2. Teori Pembelajaran 46

C. Model Desain Pembelajaran 51

1. Tingkat Kelas.....51

2. Produk Pembelajaran 53
3. Tingkat Sistem 54
D. Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran 55
F. Kajian Penelitian Yang Relevan 57
E. Kerangka Berfikir.....68
1. *Analysis* (Analisis) 68
2. *Design* (Perancangan) 69
3. *Development & Implementation* (Pengembangan dan Implementasi).....69
4. *Evaluation* (Evaluasi) 70
5. *Final Product* (Produk Akhir) 71
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....72
A. Bentuk Penelitian.....72
B. Prosedur Penelitian.....78
1. Analisis (*Analysis*) 79
2. Desain (*Design*).....83
3. Pengembangan(*Development*) 84
4. Implementasi (*Implemention*) 85
5. Evaluasi (*Evaluation*) 87
C. Subjek Penelitian.....90
D. Lokasi Penelitian 91
E. Metode Pengumpulan Data 91
F. Instrumen Penelitian..... 94
G. Teknik Analisis Data..... 97
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN..... 99
A. HASIL 99
1. Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis

Canva dalam menghafal Al-Qur'an 99

2. Bagaimana respon penggunaan media digital interaktif berbasis canva dapat meningkatkan halafalan ayat al Qura'an pada peserta didik..... 127

B. PEMBAHASAN 138

1. Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dalam menghafal Al-Qur'an 138

2. Bagaimana respon penggunaan media digital interaktif berbasis canva dapat meningkatkan halafalan ayat al Qura'an pada peserta didik..... 154

BAB V PENUTUP 171

A. Kesimpulan…..171

B. Saran…..173

DAFTAR PUSTAKA..... 175

LAMPIRAN 185

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Nama-nama Validator..... 112

Tabel 4.2 Uji Coba Produk Awal..... 124

Tabel 4.3 Profil Produk dan Desain Media Canva Interaktif.…..... 126

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir 71

Gambar 3.2 Jadwal Penelitian..... 89

Gambar 4.1 Desain Awal..... 110

Gambar 3.2 Jadwal Penelitian 89

Gambar 4.2 Cover Media Pembelajaran Canva.....111

Gambar 4.3 Isi Media Pembelajaran Canva..... 111

Gambar 4.4 Hasil Penelitian Validator Materi..... 112

Gambar 4.5 Hasil Penelitian Validator Madia 113

Gambar 4.6 Tahap Awal dan Akhir 115

Gambar 4.7 Navigasi Tahap Awal dan Akhir 116

Gambar 4.8 Fitur Tahap Awal dan Akhir..... 117

Gambar 4.9 Kaidah Tahap awal dan akhir..... 119

Gambar 4.10 Isi Al Qur'an Tahap awal dan akhir..... 120

Gambar 4.11 Skor Model TAM..... 159

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Validator Desain Dan Materi..... 185

Lampiran 2 Angket Respon Santri.....186

Lampiran 3 Flowchart Pengembangan Media 203

Lampiran 4 Tabel Tes Awal Kemampuan Hafalan Santri.....205

Lampiran 5 Silabus Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif 206

Lampiran 6 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) 208

Lampiran 7 Storyboard Awal.....210

Lampiran 8 Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi 212

Lampiran 9 Kisi-Kisi Validasi Ahli Desain Media.....214

Lampiran 10 Kisi-Kisi Wawancara Dengan Guru 217

Lampiran 11 Transkip Wawancara 218

Lampiran 12 Dokumentasi Foto 219

Lampiran 13 Daftar Riwayat Hidup..... 220

Lampiran 14 Lembar Bimbingan. 221

Lampiran 15 Surat Bebas Pinjam Ruang Baca FKIP..... 224

Lampiran 16 Surat Keterangan Selesai Penelitian. 225

Lampiran 17 Surat Keterangan Riset. 226

Lampiran 18 Kisi-Kisi Soal Pretest Dan Posttest 227

Lampiran 19 Soal Pretest Dan Posttest 230

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Melalui pendidikan, individu tidak hanya mendapatkan wawasan intelektual, tetapi juga dibekali dengan pembentukan karakter emosional, sosial, dan moral. Pendidikan yang ideal bukan sekadar proses penyampaian informasi, melainkan sarana untuk membentuk peserta didik yang mampu berpikir kritis, bersikap reflektif, serta memiliki kesadaran terhadap lingkungan sosialnya. Pendidikan adalah suatu proses perubahan yang bertujuan mentransmisikan budaya serta nilai-nilai luhur kepribadian, melalui berbagai upaya yang terus dilakukan untuk menyempurnakan sistem pendidikan. Proses ini dirancang secara terencana dan sistematis guna membentuk individu yang tangguh dan mampu bersaing dalam berbagai aspek kehidupan (Nia Fuji Lestari, 2020).

Keberhasilan dalam dunia pendidikan sangat bergantung pada penerapan metode dan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran memiliki fungsi penting dalam menjelaskan materi, menambah daya tarik pembelajaran, dan meningkatkan partisipasi aktif siswa. Tanpa penggunaan media yang sesuai, proses belajar cenderung membosankan dan kurang efektif, terutama jika hanya mengandalkan pendekatan yang bersifat satu arah dan verbal. Akibatnya, siswa menjadi kurang tertarik dan hasil belajar pun menurun.

Dalam ranah pendidikan Islam, pembelajaran Al-Qur'an, khususnya kegiatan menghafal atau tahfidz, memiliki posisi yang sangat strategis. Di berbagai pondok pesantren, proses tahfidz umumnya masih menggunakan pendekatan tradisional seperti pengulangan hafalan dan penyetoran langsung kepada guru. Walaupun metode ini sudah lama diterapkan dan menunjukkan keberhasilan, namun di era digital saat ini, pendekatan tersebut mulai menghadapi kendala. Hal ini disebabkan oleh karakter peserta didik masa kini yang lebih menyukai pendekatan visual, interaktif, dan berbasis teknologi digital.

Berdasarkan hasil observasi di Pondok Pesantren Tahfidz Darul Qur'an Al Haramain, kegiatan menghafal Al-Qur'an masih sangat mengandalkan metode konvensional tanpa dukungan media pembelajaran berbasis teknologi. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian santri mengalami kejenuhan karena kurangnya variasi dalam metode pembelajaran dan minimnya rangsangan yang mendukung semangat mereka. Hal ini menunjukkan perlunya metode alternatif yang lebih sesuai dengan karakter dan kebutuhan belajar santri masa kini.

Salah satu alternatif inovatif yang dapat diterapkan adalah pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis Canva. Canva merupakan platform desain yang tidak hanya ramah pengguna, tetapi juga memungkinkan pembuatan materi pembelajaran yang menarik dengan menyertakan elemen visual, animasi, audio, hingga kuis interaktif. Media semacam ini diyakini mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan santri dalam kegiatan menghafal Al-

Qur’an, serta menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menyenangkan.

Namun demikian, penggunaan media digital seperti Canva masih belum banyak dijumpai di lingkungan pondok pesantren. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva guna meningkatkan kemampuan hafalan Al-Qur’an santri di Pondok Pesantren Tahfidz Darul Qur’an Al Haramain. Diharapkan, media ini dapat menjadi inovasi yang mendukung keberhasilan pembelajaran tahfidz sekaligus menjawab tantangan zaman dalam pendidikan pesantren.

Dalam konteks pembelajaran, keberhasilan pendidikan sangat bergantung pada strategi yang digunakan. Proses belajar mengajar memerlukan metode yang sesuai agar tercipta suasana yang kondusif, menarik, dan efektif. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah penggunaan media pembelajaran. Media ini tidak hanya membantu penyampaian informasi, tetapi juga mempermudah pemahaman konsep dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.

Guru, sebagai tokoh sentral dalam dunia pendidikan, tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga menjadi penentu kualitas pembelajaran. Namun, proses belajar tidak selalu berjalan lancar. Beberapa hambatan yang kerap muncul di antaranya adalah metode pengajaran yang terlalu verbal, minimnya keterlibatan siswa, kurangnya kesiapan guru dan peserta didik, serta terbatasnya sarana pendukung seperti media pembelajaran. Akibatnya,

interaksi dan komunikasi yang menjadi kunci keberhasilan belajar pun menjadi kurang optimal.

Untuk itu, media pembelajaran interaktif berbasis teknologi menjadi salah satu solusi inovatif. Media ini berfungsi sebagai alat bantu yang menyampaikan pesan pembelajaran melalui pendekatan yang lebih menarik dan efektif. Mayer (2001) menyatakan bahwa media yang dirancang secara menarik dan sesuai konteks dapat meningkatkan perhatian serta keterlibatan peserta didik. Hal ini mengemukakan bahwa media pembelajaran yang disusun secara visual menarik dan sesuai dengan konteks materi mampu meningkatkan fokus serta partisipasi aktif peserta didik. Ketika unsur teks dan gambar digabungkan secara tepat, proses pemahaman menjadi lebih optimal karena informasi dapat lebih mudah diproses oleh otak. Hal ini mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam kegiatan belajar dan membantu meningkatkan hasil pembelajaran secara keseluruhan.

Dalam sistem pendidikan Islam, pembelajaran Al-Qur'an memegang peranan penting. Salah satu bentuk pembelajarannya adalah tahfidz, yakni menghafal Al-Qur’an. Aktivitas ini bukan sekadar latihan mengingat, tetapi juga merupakan bagian dari pembinaan karakter, disiplin, dan spiritualitas peserta didik di Pondok Pesantren, metode yang digunakan biasanya bersifat tradisional, seperti pengulangan dan setoran hafalan secara langsung kepada guru.

Namun, seiring perkembangan zaman, pendekatan tersebut mulai menghadapi tantangan. Generasi saat ini memiliki karakteristik yang berbeda,

termasuk dalam cara mereka belajar. Motivasi santri untuk menghafal Al-Qur'an sering kali menurun karena metode yang monoton dan kurang bervariasi. Hal ini dapat berdampak pada konsentrasi dan hasil hafalan mereka.

Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam bentuk media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan zaman. Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan adalah Canva, sebuah alat desain grafis berbasis digital yang menyediakan berbagai fitur visual dan interaktif. Canva memungkinkan pembuatan materi pembelajaran dengan tampilan menarik, menyisipkan animasi, audio, hingga kuis interaktif, yang dapat membantu meningkatkan minat belajar santri.

Akan tetapi pemanfaatan media digital di lingkungan pondok pesantren masih belum optimal. Banyak pesantren, termasuk Pondok Pesantren Tahfidz Darul Qur'an Al Haramain, masih bergantung pada metode konvensional. Padahal, penggunaan media pembelajaran berbasis Canva memiliki potensi besar untuk menunjang kegiatan hafalan secara lebih efektif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini.

Dengan mempertimbangkan permasalahan tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang dapat digunakan untuk meningkatkan hafalan santri. Pengembangan ini diharapkan menjadi langkah konkret dalam menjawab kebutuhan pesantren akan media belajar yang inovatif, serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran Al-Qur'an secara lebih optimal.

B. Rumusan Masalah

Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif diharapkan pembelajaran dalam menghafal Al-Qur'an akan menjadi lebih interaktif dan efektif, sehingga dapat memperbaiki kendala-kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi peningkatan kualitas pembelajaran di Pondok Pesantren Tahfidz Darul Quran Al Haramain. Berdasarkan latar belakang yang diuraikan, maka dapat kami rumuskan beberapa masalah yang perlu dijawab dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dalam menghafal Al-Qur'an?
2. Bagaimana respon penggunaan media digital interaktif berbasis canva dapat meningkatkan halafalan ayat al Qura'an pada peserta didik?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini meliputi:

1. Merancang dan mendeskripsikan desain pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang digunakan sebagai sarana bantu dalam proses hafalan Al-Qur'an, dengan mempertimbangkan aspek kelayakan isi, tampilan visual, interaktivitas, serta kemudahan penggunaan oleh peserta didik.
2. Mengevaluasi respon peserta didik terhadap penggunaan media digital interaktif berbasis Canva, serta menilai efektivitasnya dalam meningkatkan

kemampuan hafalan ayat-ayat Al-Qur'an, melalui pendekatan kuantitatif dan analisis hasil belajar.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dibagi menjadi dua teoritis dan manfaat praktis, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

   Penelitian ini dapat memperkaya kajian ilmiah seputar pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam menghafal al Qur'an di Pondok Pesantren Tahfidz Darul Quran Al Haramain dengan menggunakan aplikasi Canva untuk membuat sumber pembelajaran yang lebih inovasi.

2. Manfaat Praktis

   a) Bagi peserta pelatihan, dapat mempermudah memahami materi sehingga kompetensi tercapai dengan baik.

   b) Bagi instruktur pelatihan, dapat memanfaatkan media Canva interaktif dengan optimal sehingga proses menghafal Al Qur'an lebih efektif dan lebih efisian.

   c) Bagi penyelenggara pelatihan, merupakan inovasi yang sejalan dengan tentangan pelatihan di era digital, selain itu memberikan alternatif baru untuk menyelenggarakan pembelajaran secara efektif.

E. Definisi Oprasional

Istilah-istilah kunci yang memerlukan penjelasan operasional berkaitan denga penelitian ini meliputi:

1. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva

Media pembelajaran ini adalah alat bantu berbasis digital yang dirancang menggunakan platform Canva untuk menyampaikan materi secara interaktif. Media ini mencakup elemen visual, audio, dan teks yang dirancang untuk memfasilitasi proses pengajaran dan pembelajaran, khususnya dalam menghafal Al-Qur'an.

Komponen dalam media ini meliputi slide presentasi, kuis interaktif, video pembelajaran, dan latihan hafalan yang dapat diakses oleh santri melalui perangkat digital seperti komputer, tablet, atau smartphone. Media yang dikembangkan menggunakan platform Canva untuk menyampaikan materi hafalan Al-Qur’an secara interaktif, visual, dan menarik, dengan tujuan membantu proses belajar menghafal agar lebih efektif.

Media pembelajaran interaktif berbasis Canva adalah sebuah alat bantu belajar yang dirancang menggunakan platform desain grafis Canva, yang menyajikan materi hafalan Al-Qur’an dalam bentuk visual yang menarik, interaktif, dan mudah digunakan. Media ini dikembangkan untuk menunjang proses pembelajaran santri dengan menyertakan elemen-elemen grafis, animasi, kuis, dan navigasi yang memungkinkan pengguna berinteraksi langsung dengan materi.

Media ini tidak hanya menyampaikan informasi secara satu arah, melainkan melibatkan partisipasi aktif santri dalam mengakses, mengulang, dan menguji hafalan mereka. Canva memungkinkan guru menciptakan tampilan yang estetis dan fungsional seperti flashcard ayat,

papan kuis, dan petunjuk hafalan yang memotivasi santri untuk belajar secara mandiri maupun bersama. Penggunaan media berbasis Canva bertujuan untuk:

Berikut adalah penjelasan masing-masing poin secara runtut dan sesuai nalar akademik:

a. Mengatasi kebosanan dalam metode hafalan yang monoton

Metode hafalan tradisional yang bersifat repetitif dan satu arah sering kali menimbulkan kejenuhan bagi peserta didik, terutama jika dilakukan tanpa variasi pendekatan. Media pembelajaran interaktif berbasis Canva hadir untuk mengatasi kebosanan tersebut dengan menghadirkan elemen visual, suara, dan aktivitas yang menarik, sehingga proses menghafal menjadi lebih menyenangkan dan tidak terasa membebani.

b. Meningkatkan daya tarik dan keterlibatan santri

Media yang dirancang secara menarik secara estetika dapat memancing rasa ingin tahu dan semangat belajar santri. Dengan fitur-fitur interaktif seperti video, game, dan animasi, peserta didik tidak hanya menjadi penerima pasif informasi, melainkan terlibat aktif dalam proses belajar. Hal ini berdampak pada meningkatnya perhatian, fokus, dan motivasi mereka dalam menghafal ayat-ayat Al-Qur’an.

c. Menyediakan variasi dalam penyampaian materi

Penyampaian materi yang bervariasi misalnya melalui modul digital, video pembelajaran, kuis interaktif, dan kartu hafalan

memungkinkan santri memahami dan mengingat ayat dengan lebih mudah. Variasi ini membantu menjangkau berbagai tipe gaya belajar, baik visual, auditori, maupun kinestetik, sehingga materi lebih mudah diserap dan tidak monoton.

d. Mendukung pembelajaran berbasis teknologi yang kontekstual dan relevan dengan gaya belajar generasi digital

Generasi saat ini tumbuh dalam lingkungan yang sarat dengan teknologi digital. Oleh karena itu, pembelajaran yang memanfaatkan media digital seperti Canva dianggap lebih relevan dan sesuai dengan dunia mereka. Selain itu, penggunaan media ini juga melatih literasi digital dan menjadikan proses menghafal lebih kontekstual dengan kehidupan santri sehari-hari.

2. Hafalan Al-Qur'an

Kemampuan santri dalam mengingat, membaca, dan mempertahankan hafalan ayat-ayat Al-Qur'an secara tepat, lancar, dan konsisten. Hafalan Al-Qur'an adalah kemampuan santri dalam mengingat, melafalkan, dan mempertahankan ayat-ayat suci Al-Qur'an secara tepat dalam lafal dan tajwid, lancar dalam bacaan, serta konsisten dalam pengulangan. Kemampuan ini mencakup aspek kognitif (daya ingat terhadap teks Al-Qur'an), psikomotorik (pelafalan dan kelancaran membaca), serta afektif (motivasi dan kedisiplinan dalam menghafal dan murojaah). Hafalan yang baik tidak hanya dinilai dari banyaknya ayat yang dikuasai, tetapi juga dari ketepatan, kefasihan, dan kemampuan mempertahankan hafalan dalam jangka waktu yang panjang.

3. Santri Pondok Pesantren Tahfidz Darul Qur'an Al Haramain

Peserta didik di Pondok Pesantren Tahfidz Darul Qur'an Al Haramain yang mengikuti program hafalan Al-Qur'an dan menjadi subjek dalam penelitian.

F. Spesifikasi Produk

Media pembelajaran ini dikembangkan menggunakan platform Canva, dan dirancang secara interaktif serta menarik untuk membantu peserta didik dalam menghafal ayat-ayat Al-Qur'an, khususnya Surat An-Naba'. Produk ini terdiri dari berbagai komponen utama yang saling terintegrasi dan mendukung proses tahfizh secara sistematis dan menyenangkan.

Tampilan utama media menampilkan halaman pembuka (start) dengan pesan motivasi dan ajakan untuk memulai pembelajaran dengan berdoa. Setelah itu, terdapat beberapa menu interaktif seperti Kalender Hafalan, yang berfungsi untuk membimbing peserta didik dalam mengatur jadwal harian menghafal secara terstruktur. Kemudian, terdapat menu Surat An-Naba', yang menyajikan teks ayat lengkap sebagai fokus hafalan.

Selanjutnya, tersedia menu E-Modul yang berisi panduan materi terkait strategi menghafal, tajwid, dan teknik penguatan memori. Media ini juga dilengkapi dengan Video Pembelajaran, yang menyajikan bacaan murottal dan penjelasan kandungan ayat untuk memperkuat pemahaman peserta didik secara visual dan auditorial.

Sebagai bentuk variasi dan motivasi, media ini juga menyertakan Game Edukasi, seperti kuis ayat dan sambung ayat, untuk mengasah hafalan

secara interaktif. Ada juga Buku Motivasi yang berisi kutipan inspiratif dan kisah motivatif tentang keutamaan menghafal Al-Qur’an. Terakhir, tersedia Kartu Hafalan, yang membantu siswa berlatih menyusun dan mengingat ayat secara acak sebagai bentuk penguatan kemampuan.

Media ini didesain dengan warna cerah, tata letak rapi, dan navigasi yang mudah diakses oleh siswa tingkat MTs. Semua konten dapat dijalankan melalui perangkat laptop, tablet, atau smartphone, serta dibagikan melalui link dan Google Drive, menjadikan produk ini fleksibel digunakan baik dalam pembelajaran di kelas maupun secara mandiri di rumah.

Dengan spesifikasi di atas, media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat menjadi alat yang efektif dalam mendukung proses hafalan Al-Qur'an di Pondok Pesantren Tahfidz Darul Qur'an Al Haramain. Dalam proses interaksi antara siswa dan lingkungan, fungsi media dapat diidentifikasi melalui keunggulan serta kendala yang mungkin muncul dalam pembelajaran. Menurut Daryanto (2011), terdapat tiga keunggulan utama dari media.

1. Peningkatan Hafalan Santri

   Peningkatan hafalan santri didefinisikan sebagai kemajuan dalam jumlah ayat atau surat Al-Qur'an yang dihafal, tingkat kelancaran hafalan, serta pemahaman tajwid dan makhraj dalam membaca Al-Qur'an. Kemajuan ini diukur melalui tes hafalan yang dilakukan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva.

2. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif menggabungkan berbagai elemen media seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi, yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi langsung dengan konten tersebut UNMAHA (2024). Jadi multimedia interaktif merupakan bentuk media pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai elemen seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi dalam satu kesatuan yang utuh dan saling mendukung. Keunggulan utama dari multimedia ini terletak pada kemampuannya untuk melibatkan pengguna secara aktif, karena tidak hanya bersifat satu arah, tetapi memungkinkan interaksi langsung antara pengguna dengan konten yang disajikan.

Interaktivitas dalam multimedia merupakan elemen esensial yang membedakan pembelajaran digital dari metode konvensional. Menurut Suryani & Fadillah (2020), interaktivitas memungkinkan siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses belajar, baik melalui menjawab pertanyaan, memilih jalur pembelajaran, memainkan kuis, atau memberikan tanggapan langsung terhadap materi.

Partisipasi aktif seperti ini mendorong terjadinya konstruksi pengetahuan secara mandiri dan membuat siswa lebih fokus serta terlibat secara emosional. Hal ini berdampak langsung pada peningkatan efektivitas pembelajaran karena informasi lebih mudah dipahami, diingat, dan diterapkan.

Selain itu, dalam konteks pembelajaran berbasis teknologi, interaktivitas juga memberikan kebebasan dan fleksibilitas bagi peserta

didik untuk belajar sesuai kecepatan dan gaya belajar masing-masing. Mereka dapat mengulang materi, memilih konten sesuai kebutuhan, serta mempraktikkan pengetahuan melalui simulasi atau latihan langsung.

Dengan demikian, semakin tinggi tingkat interaktivitas dalam media pembelajaran, semakin besar pula kemungkinan tercapainya hasil belajar yang optimal, terutama dalam ranah digital yang menuntut inovasi dan keterlibatan aktif siswa.

Menurut Munir (2012), multimedia interaktif adalah bentuk lanjutan dari teknologi multimedia yang tidak hanya menyajikan informasi secara statis, tetapi juga memberikan kesempatan bagi pengguna untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran. Artinya, peserta didik memiliki kontrol aktif dalam proses belajar, seperti memilih topik, menjawab pertanyaan, mengeksplorasi gambar atau video, serta mengulangi bagian tertentu sesuai kebutuhan mereka.

Konsep interaktivitas yang ditekankan Munir menciptakan pengalaman belajar yang lebih personal, fleksibel, dan adaptif, karena pengguna tidak lagi menjadi objek pasif, melainkan subjek yang terlibat secara aktif dalam membentuk pemahamannya terhadap materi. Dengan kata lain, multimedia interaktif memberi ruang kepada peserta didik untuk menentukan jalur pembelajarannya sendiri, yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman yang lebih mendalam.

Dalam praktiknya, multimedia interaktif sering digunakan dalam bentuk modul digital, aplikasi edukasi, presentasi interaktif, hingga media

berbasis Canva yang Anda kembangkan di mana setiap fitur, tombol, dan konten dirancang agar siswa bisa mengeklik, memilih, dan mendapatkan umpan balik secara langsung.

Oleh karena itu, pendekatan ini sangat relevan dalam pendidikan modern karena mendukung prinsip student-centered learning, mendorong aktivitas kognitif, serta menyelaraskan pembelajaran dengan perkembangan teknologi digital yang akrab dengan generasi saat ini.

3. Media Pembelajaran

Menurut Syarifuddin & Utari (2023), media pembelajaran berperan sebagai alat bantu yang sangat penting dalam proses belajar mengajar, karena mampu merangsang berbagai aspek psikologis siswa seperti pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan belajar. Media tidak hanya berfungsi sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai penggerak interaksi dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan adanya media yang tepat dan menarik, guru dapat lebih mudah menyampaikan materi secara konkret, terutama pada topik yang bersifat abstrak atau sulit dipahami secara verbal. Ketika media mampu menarik perhatian dan membangkitkan emosi positif siswa, seperti rasa ingin tahu dan antusiasme, maka proses belajar akan menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna.

Selain itu, media pembelajaran juga membantu memenuhi keragaman gaya belajar siswa, baik visual, auditori, maupun kinestetik. Hal ini membuat siswa lebih mudah menyerap informasi sesuai dengan

cara belajar masing-masing, sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan.

Dengan demikian, media pembelajaran bukan hanya pelengkap, melainkan menjadi bagian integral dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif, kondusif, dan memotivasi siswa untuk terus belajar secara mandiri maupun bersama.

Menurut Arsyad (2021), media pembelajaran merupakan segala bentuk alat, bahan, atau teknologi yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar, dengan tujuan utama untuk merangsang aktivitas mental dan emosional peserta didik. Artinya, media bukan hanya alat bantu visual atau teknis semata, tetapi memiliki fungsi strategis dalam mengaktifkan pikiran, menggugah perasaan, menarik perhatian, dan mengembangkan potensi belajar siswa.

Media yang efektif akan membantu peserta didik untuk lebih memahami materi, mengingat informasi lebih lama, dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Misalnya, penggunaan gambar, video, audio, animasi, atau presentasi interaktif seperti Canva dapat meningkatkan daya serap siswa terhadap materi yang disampaikan guru.

Pernyataan ini menekankan bahwa proses belajar yang berhasil bukan hanya bergantung pada isi materi, tetapi juga bagaimana materi tersebut disampaikan secara menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Dengan kata lain, media pembelajaran menjadi sarana untuk menjembatani antara pesan pembelajaran dan pengalaman belajar siswa.

Secara praktis, media juga membantu guru dalam menjelaskan hal-hal yang abstrak menjadi lebih konkret, menyederhanakan konsep yang rumit, serta memberikan stimulus berulang melalui visual dan audio yang memperkuat daya ingat siswa.

Menurut Fitriyani & Wibowo (2022), media pembelajaran digital memberikan pengalaman belajar yang lebih fleksibel, personal, dan adaptif dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Fleksibilitas ini tercermin dalam kemampuannya untuk diakses kapan saja dan di mana saja, tanpa terikat ruang dan waktu, sehingga sangat sesuai dengan kebutuhan belajar di era teknologi saat ini.

Selain itu, media digital memiliki keunggulan dalam menyesuaikan diri dengan gaya belajar siswa. Setiap peserta didik memiliki cara belajar yang berbeda ada yang cenderung visual, auditori, atau kinestetik. Dengan memanfaatkan berbagai fitur dalam media digital seperti video, animasi, audio, kuis interaktif, hingga simulasi, siswa dapat memilih dan berinteraksi dengan materi sesuai dengan preferensi belajarnya. Hal ini tentu mendukung pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna.

Lebih jauh lagi, media digital juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri, mengulang materi sesuai kebutuhan, dan mengembangkan kemampuan belajar berbasis teknologi yang sangat relevan dengan perkembangan zaman. Oleh karena itu, integrasi media pembelajaran digital menjadi solusi penting dalam pendidikan modern,

terutama untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik.

4. Hafalan Al-Qur'an

Menghafal Al-Qur'an adalah proses mengingat ayat-ayat Al-Qur'an secara sempurna, baik dari segi tajwid, tulisan maupun pengucapan, serta menyimpannya di dalam hati agar tidak mudah lupa menurut Wahid (2014), menghafal Al-Qur’an bukan hanya sekadar proses mengingat urutan kata atau ayat, tetapi merupakan aktivitas spiritual dan intelektual yang mendalam. Hafalan yang dimaksud mencakup kesempurnaan dalam aspek bacaan (tajwid), tulisan (huruf dan kata), serta pelafalan yang benar, sehingga tidak hanya mengandalkan daya ingat, tetapi juga keterampilan membaca yang sesuai dengan kaidah-kaidah Al-Qur’an.

Lebih dari itu, proses menghafal Al-Qur’an juga menuntut penyimpanan ayat-ayat dalam hati (qalbu), dengan maksud agar hafalan tersebut tidak hanya tinggal dalam ingatan jangka pendek, tetapi benar-benar menjadi bagian dari kehidupan batin dan jiwa seseorang. Dengan kata lain, hafalan yang baik bukan hanya akurat secara teknis, tetapi juga tertanam secara emosional dan spiritual sehingga tidak mudah terlupa.

Proses ini memerlukan latihan yang konsisten, pengulangan terstruktur, dan pemeliharaan hafalan (muraja’ah) secara berkala. Oleh karena itu, metode dan media pembelajaran yang mendukung konsentrasi, motivasi, dan keterlibatan aktif peserta didik sangat penting untuk mendukung keberhasilan hafalan.

5. Efektivitas Pembelajaran

Menurut Rohmawati (2015), efektivitas pembelajaran diartikan sebagai tingkat keberhasilan proses belajar yang diukur dari seberapa jauh tujuan pembelajaran dapat dicapai. Efektivitas ini tidak hanya bergantung pada hasil akhir, tetapi juga pada kualitas interaksi antara guru dan siswa, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Suasana edukatif yang mendukung, penggunaan metode yang tepat, dan media pembelajaran yang sesuai sangat menentukan efektivitas tersebut.

Dalam konteks pembelajaran tahfizh Al-Qur'an, efektivitas tidak hanya dinilai dari berapa banyak ayat yang dihafal, tetapi juga dari kualitas hafalan dan ketahanannya dalam jangka panjang. Sejalan dengan itu, Masduki (2018) menekankan bahwa menghafal Al-Qur'an bukan sekadar kemampuan kognitif untuk mengingat lafaz, tetapi merupakan proses yang kompleks yang melibatkan konsistensi latihan (istiqamah), motivasi spiritual, serta strategi pembelajaran yang tepat dan berkelanjutan.

Artinya, agar proses menghafal Al-Qur'an berlangsung efektif, dibutuhkan media dan metode yang tidak hanya menarik secara teknis, tetapi juga mampu memotivasi secara emosional dan spiritual. Media digital interaktif seperti Canva, jika dirancang dengan baik, dapat memenuhi peran tersebut dengan menyajikan materi secara visual, terstruktur, dan memberi ruang bagi siswa untuk berinteraksi secara aktif.

Dengan demikian, pengukuran efektivitas dalam pembelajaran tahfizh seharusnya mencakup aspek pencapaian tujuan hafalan,

ketekunan siswa, serta kualitas keterlibatan dalam proses belajar, bukan hanya hasil hafalan semata.

Hafalan Al-Qur'an atau *tahfizh Al-Qur'an* merujuk pada upaya mengingat dan menghafal ayat-ayat Al-Qur'an dengan cara menyimpannya dalam ingatan, sehingga dapat dilantunkan kembali secara lengkap tanpa mengandalkan mushaf. Proses ini tidak hanya melibatkan aspek kognitif dalam mengingat, tetapi juga mencakup dimensi psikologis, spiritual, dan metodologi yang diperlukan untuk mempertahankan hafalan dalam jangka panjang.

Menghafal Al-Qur'an memiliki nilai yang sangat mulia dalam Islam. Selain menjadi bentuk ibadah, aktivitas menghafal ini juga berfungsi sebagai upaya untuk menjaga keaslian Al-Qur'an di dunia. Dalam dunia pendidikan, tahfizh tidak hanya berperan dalam meningkatkan kecerdasan spiritual, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan disiplin, konsentrasi, dan kemampuan mengingat para siswa.

Untuk mendukung keberhasilan dalam hafalan, banyak pesantren atau lembaga pendidikan yang mengadopsi berbagai metode pengajaran, seperti metode talaqqi, muraja'ah (pengulangan), serta penerapan teknologi dan media interaktif dalam proses pembelajaran.