

# PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI *CANVA.COM* PADA SISWA SMK PANCASILA

**Bella Putriana Dewi, Nur Hidayah, Taufiq Usman**

Institut Islam Mamba'ul Ulum Surakarta ☒

e-mail: *bella.putriana21@gmail.com*

## Abstract

This research is backgrounded by learning media which is a facility and infrastructure to support the implementation of learning activities, without learning media, education will not run well and will affect student learning outcomes, therefore researchers formulate their problems and aim to find out: 1. Student learning outcomes before using learning media applications canva.com. 2. Student learning outcomes after using canva.com application learning media. 3. Improving student learning outcomes after using the learning media of the canva.com application. The research was conducted at SMK Pancasila 06 Jatisrono Wonogiri in May 2022, the research method used was classroom action research, this research was carried out in two cycles, the instrument used was the Learning Implementation Plan (RPP), the data collection technique used observation, tests and documentation, the data obtained was then processed by knowing the value, mean, interval, category, and procentration, from this study it can be concluded that: 1. The implementation of learning Islamic Religious Education and Ethics class XI AKL 5 SMK Pancasila 06 Jatisrono Wonogiri before using application learning media canva.com is included in the sufficient category because the average score of 57.32 is at intervals of 52-61, with sufficient categories. 2. The implementation of learning Islamic Religious Education and Ethics class XI AKL 5 SMK Pancasila 06 Jatisrono Wonogiri after using the application learning media canva.com is included in the sufficient category because the average score of 77.67 is at intervals of 70-84, with sufficient categories. 3. Improving student learning outcomes and learning by using application learning media canva.com can meet success indicators. By applying learning media using canva.com application, it can bring positive changes in improving student learning outcomes.

**Keywords:** *Learning Outcomes, Learning Media, Applications Canva.Com*

## PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah suatu kegiatan bernilai edukatif yang

diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah direncanakan. Dalam proses pembelajaran terjadi

## Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti dengan Menggunakan Media Pembelajaran Aplikasi *Canva.Com* pada Siswa SMK Pancasila

interaksi antara berbagai komponen, yaitu guru, siswa dan materi pembelajaran atau sumber belajar. Interaksi antara ketiga komponen ini melibatkan sarana dan prasarana seperti metode, media dan penataan tempat belajar. Sehingga tercipta proses pembelajaran yang akan mencapai tujuan yang telah direncanakan.

Permasalahan yang sering dijumpai dalam pembelajaran khususnya Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah kurang terampilnya guru terhadap variasi penggunaan media pembelajaran yang mengakhibatkan kurangnya minat dan motivasi siswa dalam belajar, sehingga berdampak kepada hasil belajar yang kurang maksimal (Usman, 2002: 31).

Salah satu upaya untuk mengatasi hal tersebut adalah memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan sehingga dapat menarik perhatian dan memberi rangsangan kepada siswa dalam memahami materi yang dipelajari.

Media pembelajaran yang merupakan sarana dan prasarana untuk menunjang terlaksana kegiatan pembelajaran tentunya perlu mendapatkan perhatian tersendiri, keberadaannya tidak dapat diabaikan begitu saja dalam proses pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran, hal ini dikarenakan

tanpa adanya media pendidikan tidak akan berjalan baik, termasuk dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Herry Noer Aly (1999: 7) menyebutkan istilah yang digunakan untuk menunjukkan proses pembelajaran secara terus-menerus sejak lahir melalui pengembangan fungsi-fungsi pendengaran, pengelihatn dan hati. Pengertian ini digali dari firman Allah SWT.

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِّن بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

٧٨

Artinya: "Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui apapun, dan dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur." (Q.S. An-Nahl, 78). (Departemen Agama RI, 1989: 413).

Namun kenyataannya, yang sering terjadi, dalam kegiatan proses pembelajaran guru masih jarang memanfaatkan media, dimana mereka hanya berpegang pada penjelasan materi yang terdapat didalam buku paket saja. Padahal seorang guru di tuntut untuk lebih kreatif dalam menyajikan materi seperti mempergunakan media sebagai alat

bantu untuk lebih memperjelas materi yang masih sulit dipahami oleh siswa, hal tersebut masih terjadi di SMK Pancasila 06 Jatisrono dimana SMK tersebut masih kurang dalam belajar menggunakan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, karena sebelum peneliti melakukan penelitian terlebih dahulu peneliti melakukan observasi terhadap guru yang mengajar pada mata pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti disekolah tersebut. Setelah peneliti melakukan penelitian, guru yang mengajar tersebut tidak ada pembaruan terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, terutama dalam menggunakan media pembelajaran.

#### **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas dapat didefinisikan sebagai suatu penelitian Tindakan yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti di kelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan, dan merefleksikan Tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu (kualitas) proses pembelajaran di kelas melalui suatu tindakan tertentu dalam suatu siklus.

Model yang digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah model Kurt Lewin yang menyatakan bahwa dalam satu siklus terdiri atas empat Langkah pokok yaitu: (1) Perencanaan (*planning*), (2) Tindakan (*acting*), (3) Observasi (*observing*), dan (4) Refleksi (*reflecting*). Penelitian ini dilaksanakan dengan dua siklus. Pada setiap siklus akan diukur hasil belajar peserta didik dan dianalisis setiap kekurangan dari pelaksanaan pembelajaran. Kemudian merencanakan Kembali kegiatan pembelajaran menghilangkan kekurangan yang ada pada siklus sebelumnya. (LAPIS, 2007: 5.12).

#### **PEMBAHASAN**

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas dalam hal ini adalah menerapkan media pembelajaran aplikasi *canva.com* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti khususnya pada materi Pembaruan Islam dilaksanakan dalam 2 tahap siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Sebelum melakukan pelaksanaan siklus I dan siklus II peneliti melakukan pra siklus untuk mengetahui kemampuan siswa. Diskripsi Penelitian Tindakan Kelas secara lengkap adalah sebagai berikut:

1. Pra Siklus  
Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XI Akuntansi dan

## Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti dengan Menggunakan Media Pembelajaran Aplikasi *Canva.Com* pada Siswa SMK Pancasila

Keuangan Lembaga (AKL) 5 SMK Pancasila 06 Jatisrono Wonogiri dengan menggunakan media pembelajaran yang berpegang pada penjelasan materi yang terdapat di dalam buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS) dan menggunakan metode konvensional yaitu guru menjelaskan materi dari buku paket kepada peserta didik sedangkan peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru. Ternyata yang mendapatkan nilai sangat baik hanya 21%, mendapatkan nilai cukup 43% dan yang mendapatkan nilai kurang 36%. Maka dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik perlu adanya suatu media pembelajaran yang bisa menjadikan peserta didik aktif dan mudah memahami sehingga dapat dicapai.

Peneliti mencoba menerapkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *canva.com* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, karena pada media pembelajaran menggunakan aplikasi *canva.com* guru membuat suasana belajar menjadi baru dan lebih kreatif dengan mencantumkan contoh video yang terjadi di kehidupan nyata sehingga peserta didik bisa lebih mudah memahami, menerapkan sikap

semangat menumbuh kembangkan ilmu pengetahuan dan peserta didik menjadi aktif dalam pembelajaran.

### 2. Siklus I

#### a. Pertemuan Pertama

Kegiatan pembelajaran diawali oleh guru mengucapkan salam, dilanjutkan peserta didik menjawab salam dengan serempak. Ketua kelas memimpin do'a, setelah selesai, guru mengabsen peserta didik. Setelah mengabsen, guru mulai membuka pelajaran dengan mencoba mengingatkan kembali materi sebelumnya. Selanjutnya, guru menjelaskan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu berupa video pembelajaran dari media pembelajaran berupa aplikasi *canva.com*. Guru membagi peserta didik menjadi 4 kelompok yang mana masing-masing kelompok akan mendiskusikan materi yang telah diterima, selanjutnya Guru memutar video pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi *canva.com* siswa memperhatikan dan mencatat bagian yang penting. Setelah video selesai diputar Guru mempersilahkan masing-masing perwakilan kelompok

mempresentasikan hasil diskusinya. Kemudian Guru memberi pemantaban dan penguatan materi tersebut. Sebelum mengakhiri pembelajaran guru mengingatkan pada peserta didik bahwa pada pertemuan berikutnya akan diadakan ulangan dan evaluasi dengan materi yang telah diajarkan. Setelah itu guru mengakhiri pelajaran dengan salam dan dijawab serempak oleh peserta didik.

b. Pertemuan Kedua

Setelah melaksanakan penerapan Aplikasi siklus I diperoleh:

$$\text{Nilai rata-rata sebesar } \bar{x} = \frac{\sum fd}{\sum f} = \frac{1660}{28} = 59,28$$

$$\text{Range} = \text{nilai terbesar} - \text{nilai terkecil} = 90 - 30 = 60$$

$$\text{Banyak Kelas (k)} = 1 + (3,3 \log n) = 1 + (3,3 \log 28) = 6$$

$$\text{interval kelas (i)} = \text{range/k} = 60/6 = 10$$

Kemudian data akan disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi relatif:

No.	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif
1.	30-39	3	$(3/28) \times 100\% = 10,7\%$
2.	40-49	5	$(5/28) \times 100\% =$

			17,9%
3.	50-59	5	$(5/28) \times 100\% = 17,9\%$
4.	60-69	3	$(3/28) \times 100\% = 10,7\%$
5.	70-79	4	$(4/28) \times 100\% = 14,3\%$
6.	80-90	8	$(8/28) \times 100\% = 28,5\%$
<b>Σ</b>		<b>28</b>	<b>100%</b>

Setelah data tersaji dalam tabel distribusi frekuensi relatif kemudian data dikategorikan berdasarkan tabel predikat dengan ketentuan  $X > M + 1,5 SD$  = sangat baik,  $M + 0,5 SD < X < M + 1,5 SD$  = baik,  $M - 0,5 SD < X < M + 0,5 SD$  = cukup,  $M - 1,5 SD < X < M - 0,5 SD$  = kurang,  $X < M - 1,5 SD$  = sangat kurang.

TABEL PREDIKAT

No.	Interval	Frekuensi	Kategori
1.	>88	2	Sangat baik
2.	69-87	10	Baik
3.	50-68	8	Cukup
4.	31-49	5	Kurang
5.	<31	3	Sangat kurang

Kemudian data dipresentasikan berdasarkan predikat dengan rumus sebagai berikut:

Sangat baik =

$$p = \frac{f}{n} \times 100 = \frac{2}{28} \times 100 = 7\% \text{ Baik} =$$

## Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti dengan Menggunakan Media Pembelajaran Aplikasi *Canva.Com* pada Siswa SMK Pancasila

$$p = \frac{f}{n} \times 100 = \frac{10}{28} \times 100 = 36\% \text{Cukup}$$
$$p = \frac{f}{n} \times 100 = \frac{8}{28} \times 100 = 28\% \text{Kurang}$$
$$p = \frac{f}{n} \times 100 = \frac{5}{28} \times 100 = 18\% \text{Sangat Kurang}$$
$$p = \frac{f}{n} \times 100 = \frac{3}{28} \times 100 = 11\% \text{Penerapan}$$

media pembelajaran menggunakan aplikasi *canva.com* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, hal ini ditunjukkan dari prosentase ketuntasan hasil belajar peserta didik yang mengalami peningkatan sebelum pembelajaran menggunakan aplikasi *canva.com*. walaupun pembelajaran telah mengalami peningkatan tetapi masih banyak peserta didik yang belum mencapai indikator keberhasilan. Sehingga Tindakan dilanjutkan pada siklus berikutnya yaitu siklus dua.

### 3. Siklus II

#### a. Pertemuan Pertama

Kegiatan pembelajaran diawali oleh guru mengucapkan salam, dilanjutkan peserta didik menjawab salam dengan serempak. Ketua kelas memimpin do'a, setelah selesai, guru mengabsen peserta didik. Setelah mengabsen, guru mulai membuka pelajaran dengan mencoba mengingatkan kembali materi sebelumnya. Selanjutnya, guru menjelaskan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu

berupa video pembelajaran dari media pembelajaran berupa aplikasi *canva.com*. Guru membagi peserta didik menjadi 4 kelompok yang mana masing-masing kelompok akan mendiskusikan materi yang telah diterima, selanjutnya Guru memutar video pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi *canva.com* siswa memperhatikan dan mencatat bagian yang penting. Setelah video selesai diputar Guru mempersilahkan masing-masing perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusinya. Kemudian Guru memberi pemantaban dan penguatan materi tersebut. Sebelum mengakhiri pembelajaran guru mengingatkan pada peserta didik bahwa pada pertemuan berikutnya akan diadakan ulangan dan evaluasi dengan materi yang telah diajarkan. Setelah itu guru mengakhiri pelajaran dengan salam dan dijawab serempak oleh peserta didik

#### b. Pertemuan Kedua

Setelah melaksanakan penerapan Aplikasi siklus I diperoleh:

Nilai rata-rata sebesar

$$\bar{x} = \frac{\sum fd}{\sum f} = \frac{2175}{28} = 77,67$$

Range = nilai terbesar - nilai terkecil

$= 95 - 50 = 45$   
 Banyak Kelas (k) =  
 $1 + (3,3 \log n)$   
 $= 1 + (3,3 \log 28) = 6$   
 Interval kelas (i) = range/k  
 $= 45 / 6 = 7,5$   
 dibulatkan menjadi 8  
 Kemudian data akan disajikan dalam bentuk table distribusi frekuensi relatif:

**TABEL DISTRIBUSI RELATIF**

No.	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif
1.	50-57	5	$(5/28) \times 100\% = 17,9\%$
2.	58-65	1	$(1/28) \times 100\% = 3,5\%$
3.	66-73	4	$(4/28) \times 100\% = 14,3\%$
4.	74-81	7	$(7/28) \times 100\% = 25\%$
5.	82-89	0	0
6.	90-98	11	$(11/28) \times 100\% = 39,3\%$
$\Sigma$		<b>28</b>	<b>100%</b>

Setelah data tersaji dalam tabel distribusi frekuensi relatif kemudian data dikategorikan berdasarkan tabel predikat dengan ketentuan  $X > M + 1,5 SD$  = sangat baik,  $M + 0,5 SD < X < M + 1,5 SD$  = baik,  $M - 0,5 SD < X < M + 0,5 SD$  = cukup,  $M - 1,5 SD < X < M - 0,5 SD$

= kurang,  $X < M - 1,5 SD$  = sangat kurang.

**TABEL PREDIKAT**

No.	Interval	Frekuensi	Kategori
1.	>100	0	Sangat baik
2.	85-99	11	Baik
3.	70-84	11	Cukup
4.	55-69	4	Kurang
5.	<55	2	Sangat kurang

Kemudian data diprosentasekan berdasarkan predikat dengan rumus sebagai berikut:

Sangat baik =

$$p = \frac{f}{n} \times 100 = \frac{0}{28} \times 100 = 0\%$$

Baik =

$$p = \frac{f}{n} \times 100 = \frac{11}{28} \times 100 = 39\%$$

Cukup =

$$p = \frac{f}{n} \times 100 = \frac{11}{28} \times 100 = 39\%$$

$$\text{Kurang} = p = \frac{f}{n} \times 100 =$$

$$\frac{4}{28} \times 100 = 15\%$$

$$\text{Sangat Kurang} = p = \frac{f}{n} \times 100 = \frac{2}{28} \times 100 = 7\%$$

Peningkatan hasil belajar siswa serta pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi *canva.com* ini sudah dapat memenuhi indikator keberhasilan. Dengan menerapkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *canva.com* dapat membawa perubahan positif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

# Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti dengan Menggunakan Media Pembelajaran Aplikasi *Canva.Com* pada Siswa SMK Pancasila

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti tentang implementasi penanaman adab dan akhlak di masa pandemi saat pembelajaran jarak jauh dapat disimpulkan bahwa Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL) 5 SMK Pancasila 06 Jatisrono Wonogiri sebelum menggunakan media pembelajaran aplikasi *canva.com* termasuk dalam kategori cukup karena rata-rata nilai 57,32 adalah pada interval 52-61, dengan kategori cukup.

Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL) 5 SMK Pancasila 06 Jatisrono Wonogiri sesudah menggunakan media pembelajaran aplikasi *canva.com* termasuk dalam kategori cukup karena rata-rata nilai 77,67 adalah pada interval 70-84, dengan kategori cukup.

Peningkatan hasil belajar siswa serta pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi *canva.com* sudah dapat memenuhi indikator keberhasilan. Dengan menerapkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *canva.com* dapat membawa perubahan positif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Basyirudin Usman. (2002). *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto. (2016). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Dapetremen Agama RI. (1989). *Al-quran dan Terjemah*. Semarang: Toha Putra.
- Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan. (2003). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Euis Karwati dan Doni Juni Priansa. (2015). *Managemen Kelas*. Bandung: Alfabeta.
- Farida. (2015). *Mengembangkan kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Melalui Pembelajaran Berbasis VCD*. Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika.