

PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PAI SISWA MTS AL-QUR'ANIYAH

Alfauzan Amin, Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu

E-mail: *alfauzan_amin@mail.uinfasbengkulu.ac.id*

Novalyo Suranda, Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu

E-mail: *novalyosuranda@gmail.com*

Abstract

This research aims to analyze the use of the Canva application in improving the learning outcomes of Class IX students at MTS Al-Qur'aniyah. This research uses Mixed Methods research. Research Results: Canva is an online design program that provides various tools such as presentations, resumes, posters, pamphlets, brochures, graphics, infographics, banners, bookmarks, bulletins, and others. Proper use of Canva learning media will help in creating effective, efficient and interesting learning programs so that it can improve student learning outcomes. Based on the results of the questionnaire calculations obtained, before using the Canva application media in the form of power points, the results were 75%, as many as 30 students were not able to understand the material, 20% (standard) as many as 8 students were quite able to understand the material, and 5% as many as 2 participants students are able to understand the material, and 0 percent are very able to understand the material. After using the Canva application, the results were 80%, 32 students were very able to understand the material, 15%, 6 students were able to understand the material, and 5%, 2 students were quite able to understand the material, and 0 percent were not able to understand the material. This shows that the Canva application has a big influence on improving the learning outcomes of Class IX students at MTS Al-Qur'aniyah.

Keywords: *Canva application, learning media, learning outcomes*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam meningkatkan hasil belajar siswa Kelas IX di MTS Al-Qur'aniyah. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Mixed Methods. Hasil Penelitian: Canva sebagai suatu program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lainnya. Penggunaan media pembelajaran canva secara tepat akan membantu dalam menciptakan program pembelajaran yang efektif, efisien dan menarik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil perhitungan angket yang diperoleh, sebelum penggunaan

Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Inovasi Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa MTs Al-Qur'aniyah

media aplikasi canva berupa power point di dapatkan hasil sebesar 75% sebanyak 30 peserta didik Tidak Mampu memahami materi, 20% (standar) sebanyak 8 peserta didik Cukup Mampu memahami materi, dan 5% sebanyak 2 peserta didik Mampu memahami materi, dan 0 persen Sangat Mampu memahami materi. Setelah penggunaan aplikasi canva diperoleh hasil 80% sebanyak 32 peserta didik Sangat Mampu memahami materi, 15% sebanyak 6 peserta didik Mampu memahami materi, dan 5% sebanyak 2 peserta didik Cukup Mampu memahami materi, dan 0 persen Tidak Mampu memahami materi. Hal ini menunjukkan bahwa Aplikasi Canva sangat mempengaruhi peningkatan hasil belajar peserta didik Kelas IX di MTS Al-Qur'aniyah.

Kata kunci: Aplikasi Canva, Media Pembelajaran, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Penggunaan media yang bervariasi berbasis digital dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi akan menjadi salah satu strategi pembelajaran yang tren di abad 21 saat ini. Dengan adanya perkembangan Teknologi yang canggih maka akan melahirkan berbagai macam media belajar yang dapat dipergunakan. (Rahmawati et al., 2021)

Peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. Sangat banyak media ajar yang dapat dimanfaatkan oleh guru, salah satunya adalah *Canva*.

Sejarah Canva dimulai pada tahun 2012, tepatnya pada tanggal 1 Januari

yang menjadi hari lahirnya. Canva didirikan oleh Melanie Perkins yang sebelumnya juga mendirikan Fusion Books, penerbit buku ternama di Australia. Di tahun pertama debutnya, Canva melejit dengan membukukan rekor pengguna sebanyak 750.000. (Yulian Ady Kristanto, 2020)

Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain pembelajaran yang menarik yang akan berdampak pada meningkatnya minat dan hasil belajar peserta didik. Aplikasi canva dapat menjadi salah satu upaya kreatif dan inovatif guru dalam mendesain pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah difahami oleh peserta didik. (Ahda & Khayroiyah, 2022)

Dengan adanya media, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong siswa menulis, berbicara dan berimajinasi semakin terangsang. Dengan demikian, melalui media

pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara guru dengan peserta didik. Selain itu, media dapat berperan untuk mengatasi kebosanan dalam belajar di kelas.

Media pembelajaran ialah perantara yang dimanfaatkan dalam pembelajaran untuk mempermudah guru dalam mengantarkan sebuah informasi kepada siswa. (Hapsari & Budiharto, 2024) Pembelajaran yang efektif dan menyenangkan adalah yang bersifat kolaboratif dan berpusat pada peserta didik. (Ampa, 2020) Untuk itu, media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan membuat siswa merasa nyaman dan mudah memahami konten materi Media pembelajaran perlu memperhatikan efek ilustrasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik.

Media pembelajaran aplikasi canva dijadikan sebagai media pembelajaran pada Pendidikan Agama Islam. Segala sesuatu yang ditujukan untuk memelihara dan mengembangkan fitrah manusia serta sumber daya manusia yang ada padanya menuju terbentuknya manusia seutuhnya (insan kamil) sesuai dengan norma Islam. (Mahmudi, 2019)

Media Canva diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar hasil belajar peserta didik dalam mengikuti program belajar-pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan.

Tujuan belajar dan pembelajaran merupakan hal yang amat penting dalam proses pencapaian hasil belajar peserta didik sesuai dengan harapan, yaitu mencapai hasil belajar yang sudah ditetapkan.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang diperoleh peserta didik dari kegiatan proses belajarnya atau latihan-latihan yang ditunjukkan oleh adanya perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman belajarnya. (Dirgantara Wicaksono, 2019) Hasil belajar meliputi tingkat penguasaan yang dicapai oleh peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar-pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

Untuk mendapatkan hasil belajar sesuai dengan apa yang diinginkan, guru harus mempunyai kemampuan dalam menggunakan maupun memilih sebuah metode, model, maupun media dalam pembelajaran supaya siswa dalam belajar tidak cepat merasa bosan dan tetap semangat. (Dwi, Irfai, 2020) Hasil yang diperoleh dari suatu tindak lanjut belajar dan mengajar sebagai hasil belajar yang dicapai oleh peserta melalui berbagai macam tes dan non tes yang diberikan oleh guru.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan yaitu Mixed Methods adalah suatu desain penelitian yang didasari asumsi filosofis sebagaimana metoda inkuiri. Mixed Methods juga disebut sebagai sebuah metodologi yang memberikan

Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Inovasi Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa MTs Al-Qur'aniyah

asumsi filosofis dalam menunjukkan arah atau memberi petunjuk cara pengumpulan data dan menganalisis data serta perpaduan pendekatan kuantitatif dan kualitatif melalui beberapa fase proses penelitian. (Justan & Aziz, 2024)

Teori dalam proposal metode campuran adalah menentukan teori apa yang akan digunakan dalam melakukan suatu penelitian, mengidentifikasi penerapan teori tersebut dalam hubungannya dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif, menjelaskan strategi dalam penelitian dan membahas poin poin inti dalam penelitian, yang didalamnya gagasan gagasan juga digunakan. (Ifah Rofiqoh, 2020)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Canva Sebagai Media Pembelajaran

Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi canva. (Monoarfa & Haling, 2021) Aplikasi ini dapat diperoleh dengan mendownloadnya melalui google play store atau melalui website <https://www.canva.com>.

Aplikasi Canva ini bisa digunakan di iPhone, iPad, dan Android maupun di PC. (Mohammad Tegar Kharissidqi, 2022)

Canva juga dapat bermanfaat bagi peserta didik untuk mengerjakan tugas-tugas seperti video, poster, dan presentasi. Hal ini akan menumbuhkan jiwa kreativitas pada peserta didik. Peserta didik juga belajar untuk terampil, dan inovatif dalam mengembangkan materi pembelajaran. (Fajri & Aksah, 2022) Sebagai aplikasi berbasis teknologi, Canva menyediakan ruang belajar untuk setiap guru dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan mengandalkan media pembelajaran salah satunya berupa aplikasi Canva.

Langkah pembuatan media pembelajaran Canva:

- 1) Mencari Bahan Ajar sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) atau Modul yang digunakan.
- 2) Men-*browsing* Gambar, Video yang relevan dengan materi di Internet.
- 3) Mendesain Tampilan *Slide Power Point* dengan tampilan gambar yang menarik yang sudah di disain sesuai materi.
- 4) Membuat Media Presentasi Interaktif (MPI) di aplikasi Canva dengan menarik.
- 5) Mengklaborasi materi dengan gambar serta video yang menarik ke dalam Canva
- 6) Uji Coba Program Aplikasi yang sudah dirancang sambil mengrefleksikan dimana kekurangan.
- 7) Media Canva siap digunakan.

(Syafrianti, 2022)

Kelebihan aplikasi canva:

- 1) Menyediakan berbagai macam *template* yang menarik. Pengguna aplikasi tinggal memilih bentuk gambar, warna, ukuran, tulisan, serta elemen-elemen lainnya yang dibutuhkan untuk mendesain.
- 2) Memudahkan seseorang dalam membuat desain yang diinginkan atau yang dibutuhkan, seperti membuat poster, sertifikat, video, wallpaper, presentasi, dan yang lainnya yang telah disediakan oleh aplikasi canva tersebut. Pengguna bisa mengndalakan kreatifitas sendiri dalam mendesain sesuatu yang diinginkan atau yang dibutuhkan.
- 3) Mudah dijangkau, aplikasi ini mudah di akses oleh semua kalangan karena bisa didapatkan baik itu melalui android ataupun laptop. Jika menggunakan android, maka cara yang digunakan ialah mendownload aplikasi tersebut melalui playstore. Sedangkan jika menggunakan laptop, maka caranya ialah masuk pada chrom atau link web canva tanpa harus mendownload.(Amrina, Adam Mudinillah, 2021)

Sedangkan kekurangan Canva:

- 1) Aplikasi ini mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil.
- 2) Dalam aplikasi canva ada beberapa *template*, stiker ilustrasi, *font*, dan lain sebagainya secara berbayar,

- 3) Terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan desain dengan orang lain, entah itu templatnya, gambar, warna, dan sebagainya, namun kembali lagi kepada pengguna dalam memilih suatu desain yang berbeda (Mahesya, Aradelia, 2023)

Fitur utama dan terpenting dari aplikasi Canva adalah *template* siap pakai yang jumlahnya cukup banyak dan selalu bertambah untuk kategori tertentu, hal ini akan memudahkan para guru dalam merancang media pembelajaran sesuai dengan karakteristik materi yang akan diajarkan.(Sobandi et al., 2023)

Canva tidak hanya berupa *template*, tetapi terdapat 10 jenis icon yang dapat dijadikan wahana operasional perpustakaan di era digital, antara lain:

- 1) Banner
- 2) Slide Presentasi
- 3) Sertifikat Kegiatan
- 4) Konten Instagram
- 5) Poster
- 6) Resume Pegawai
- 7) Laporan Pekerjaan
- 8) Surat
- 9) Sampul Ebook
- 10) Proposal (Syahrir et al., 2023)

Dengan adanya fitur-fitur Canva ini dapat mempermudah penggunaanya untuk mengedit desain yang diinginkan. Bahkan kini sudah banyak *side job* yang beredar hanya dengan bergabung menjadi ilustrator *Canva*

Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Inovasi Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa MTs Al-Qur'aniyah

dan akan menghasilkan keuntungan. Fleksibilitas juga menjadi keunggulan dari aplikasi Canva karena aplikasi tersebut memungkinkan kolaborasi bersama rekan atau anggota tim dalam pembuatan sebuah desain. Tak hanya itu, penggunaanya juga dapat berbagi tautan desain kepada anggota lain melalui *Gmail*, *Whatsapp*, *Telegram*, *Facebook* dan sosial media lainnya.

Hasil Belajar Siswa Pembelajaran PAI

Hasil belajar siswa merupakan salah satu alat ukur untuk melihat capaian seberapa jauh siswa dapat menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru. (Yendri Wirda, 2020) Hasil belajar adalah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. (Arif Rahim, 2023)

Menurut Bloom, terdapat tiga klasifikasi atau ranah yaitu:

- 1) Ranah Kognitif Ranah kognitif berkenaan dengan kemampuan otak dan penalaran. Ranah kognitif dibagi menjadi enam tahapan yang secara umum dikelompokkan menjadi dua yaitu kognitif tingkat dasar dan kognitif tingkat tinggi. Kognitif tingkat dasar terdiri dari ingatan (recall), pemahaman (comprehension), dan penerapan (application). Kognitif tingkat tinggi terdiri dari analisis (analysis), sintesis (synthesis), dan penilaian (evaluation).
- 2) Ranah Afektif Ranah afektif

berkenaan dengan sikap dan nilai hal ini akan nampak pada diri siswa dalam berbagai bentuk sikap dan tingkah laku. Kemampuan pada ranah afektif dibagi menjadi lima tingkatan yang terdiri dari sikap menerima, menanggapi, menghargai, mengatur diri, dan menjadikan pola hidup.

- 3) Ranah Psikomotorik Ranah Psikomotorik merupakan hasil pembelajaran yang didapat sebagai kemampuan kognitif dan diinternalisasikan melalui kemampuan afektif dan diaplikasikan secara nyata melalui kemampuan psikomotorik. Tahapan hasil belajar dalam ranah psikomotorik terbagi menjadi 5 yaitu terdiri dari imitasi (imitation), manipulasi (manipulation), presisi (precision), artikulasi (articulation), dan naturalisasi (naturalization)

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dibedakan menjadi tiga macam, yaitu:

- 1) faktor internal yang terdiri dari aspek fisiologis dan psikologis. Aspek psikologis terbagi menjadi 5 yaitu:
 - a. Intelegensi siswa,
 - b. Sikap siswa,
 - c. Bakat siswa,
 - d. Minat siswa
 - e. Motivasi siswa
- 2) faktor eksternal yang terdiri dari lingkungan sosial dan lingkungan non sosial.

3) faktor pendekatan belajar. (Fitriani, 2018)

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar keberhasilan siswa merupakan hasil usaha yang dilakukan dengan sungguh-sungguh. Semua hasil belajar siswa merupakan proses dari terjadinya interaksi belajar dan mengajar. bertujuan untuk dilaksanakannya proses pembelajaran adalah memperoleh hasil belajar yang baik

Hasil belajar dapat dikelompokkan ke dalam tiga domain, yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. (Ropii & Fahrurrozi, 2018)

1) Domain kognitif (*cognitive domain*).

Domain ini memiliki enam jenjang kemampuan, yaitu:

a) Pengetahuan (*knowledge*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengenali atau mengetahui adanya konsep, prinsip, fakta atau istilah tanpa harus mengerti atau dapat menggunakannya. Kata kerja operasional yang dapat digunakan diantaranya: mendefinisikan, memberikan, mengidentifikasi, memberi nama, menyusun daftar, mencocokkan, menyebutkan, membuat garis besar, menyatakan, dan memilih.

b) Pemahaman (*comprehension*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk

memahami atau mengerti tentang materi pelajaran yang disampaikan guru dan dapat memanfaatkannya tanpa harus menghubungkannya dengan hal-hal lain. Kemampuan ini dijabarkan lagi menjadi tiga, yakni menterjemahkan, menafsirkan, dan mengekstrapolasi. Kata kerja operasional yang dapat digunakan diantaranya: mengubah, mempertahankan, membedakan, memprakirakan, menjelaskan, menyimpulkan, memberi contoh, meramalkan, dan meningkatkan.

c) Penerapan (*application*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode, prinsip dan teori-teori dalam situasi baru dan konkrit. Kata kerja operasional yang dapat digunakan diantaranya: mengubah, menghitung, mendemonstrasikan, mengungkapkan, mengerjakan dengan teliti, menjalankan, memanipulasikan, menghubungkan, menunjukkan, memecahkan, menggunakan.

d) Analisis (*analysis*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menguraikan suatu situasi atau keadaan tertentu ke dalam unsur-unsur atau komponen pembentuknya.

Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Inovasi Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa MTs Al-Qur'aniyah

Kemampuan analisis dikelompokkan menjadi tiga, yaitu analisis unsur, analisis hubungan, dan analisis prinsip-prinsip yang terorganisasi. Kata kerja operasional yang dapat digunakan diantaranya: mengurai, membuat diagram, memisah-misahkan, menggambarkan kesimpulan, membuat garis besar, menghubungkan, merinci.

- e) Sintesis (*synthesis*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menghasilkan sesuatu yang baru dengan cara menggabungkan berbagai faktor. Hasil yang diperoleh dapat berupa tulisan, rencana atau mekanisme. Kata kerja operasional yang dapat digunakan diantaranya: menggolongkan, menggabungkan, memodifikasi, menghimpun, menciptakan, merencanakan, merekonstruksikan, menyusun, membangkitkan, mengorganisir, merevisi, menyimpulkan, menceritakan.
- f) Evaluasi (*evaluation*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengevaluasi suatu situasi, keadaan, pernyataan atau konsep berdasarkan kriteria tertentu. Hal penting dalam evaluasi ini adalah menciptakan kondisi sedemikian rupa,

sehingga peserta didik mampu mengembangkan kriteria atau patokan untuk mengevaluasi sesuatu. Kata kerja operasional yang dapat digunakan diantaranya: menilai, membandingkan, mempertentangkan, mengeritik, membeda-bedakan, mempertimbangkan kebenaran, menyokong, menafsirkan, dan menduga.

- 2) Domain afektif (*affective domain*),
Yaitu internalisasi sikap yang menunjuk ke arah pertumbuhan batiniah dan terjadi bila peserta didik menjadi sadar tentang nilai yang diterima, kemudian mengambil sikap sehingga menjadi bagian dari dirinya dalam membentuk nilai dan menentukan tingkah laku. Domain afektif terdiri atas beberapa jenjang kemampuan, yaitu:
 - a) Kemauan menerima (*receiving*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk peka terhadap eksistensi fenomena atau rangsangan tertentu. Kepekaan ini diawali dengan kesadaran kemampuan untuk menerima dan memperhatikan. Kata kerja operasional yang dapat digunakan diantaranya: menanyakan, memilih, menggambarkan, mengikuti, memberikan, berpegang teguh, menjawab, menggunakan.

- b) Kemauan menanggapi/menjawab (*responding*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk tidak hanya peka pada suatu fenomena tetapi juga bereaksi terhadap salah satu cara. Penekanannya pada kemauan peserta didik untuk menjawab secara sukarela, membaca tanpa ditugaskan. Kata kerja operasional yang dapat digunakan diantaranya: menjawab, membantu, memperbincangkan, memberi nama, menunjukkan, mempraktikkan, mengemukakan, membaca, melaporkan, menuliskan, memberitahu, dan mendiskusikan.
- c) Menilai (*valuing*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menilai suatu objek, fenomena atau tingkah laku tertentu secara konsisten. Kata kerja operasional yang digunakan diantaranya: melengkapi, menerangkan, membentuk, mengusulkan, mengambil bagian, dan memilih.
- d) Organisasi (*organization*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menyatukan nilai-nilai yang berbeda, memecahkan masalah, membentuk suatu sistem nilai. Kata kerja operasional yang dapat digunakan diantaranya: mengubah, mengatur, menggabungkan, membandingkan, mempertahankan, menggeneralisasikan, memodifikasi.
- 3) Domain psikomotor (*psychomotor domain*)
Yaitu kemampuan peserta didik yang berkaitan dengan gerakan tubuh atau bagian-bagiannya, mulai dari gerakan yang sederhana sampai dengan gerakan yang kompleks. Perubahan pola gerakan memakan waktu sekurangnya 30 menit. Kata kerja operasional yang digunakan harus sesuai dengan kelompok keterampilan masing-masing, yaitu:
- a) *Muscular or motor skill*, yang meliputi: mempertontonkan gerak, menunjukkan hasil, melompat, menggerakkan, menampilkan.
- b) *Manipulations of materials or objects*, yang meliputi: mereparasi, menyusun, membersihkan, menggeser, memindahkan, membentuk.
- c) *Neuromuscular coordination*, yang meliputi: mengamati, menerapkan, menghubungkan, menggandeng, memadukan, memasang, memotong, menarik dan menggunakan

Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Inovasi Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa MTs Al-Qur'aniyah

Penerapan Media Canva dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di MTs Al-Qur'aniyah

Dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi sebuah pembelajaran perlu digunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Melihat betapa pentingnya peran media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa para tenaga pendidik harus mulai memahami fungsi dan macam-macam media pembelajaran kreatif yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran yang lebih baik. (Rambe & Monika, 2022)

Penggunaan media pembelajaran secara tepat akan membantu dalam menciptakan program pembelajaran yang efektif, efisien dan menarik. Sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dalam proses belajar dan pembelajaran, media pembelajaran berperan dalam menjembatani proses penyampaian dan pengiriman pesan dan informasi dari narasumber kepada khalayak. Khalayak dalam hal ini berarti adalah siswa yang melakukan proses belajar.

Ada beberapa pertimbangan yang membuat Canva dipilih sebagai aplikasi yang tepat, diantaranya:

- 1) *Canva* merupakan aplikasi online yang dapat diunduh secara gratis.
- 2) *Canva* dapat digunakan tidak hanya di laptop, tapi juga bisa digunakan di gawai.
- 3) *Canva* memiliki banyak fitur menarik dan template gratis yang dapat dipakai.

- 4) Hasil desain dapat dengan mudah diunduh dan ditampilkan di aplikasi yang lain, seperti *PowerPoint*. (Harahap et al., 2022)

Sebelum pelaksanaan pelatihan aplikasi canva dilakukan, terlebih dahulu disajikan angket tingkat kemampuan pemakain aplikasi canva berupa Power Point, kepada peserta didik yang berjumlah 40 orang anak.

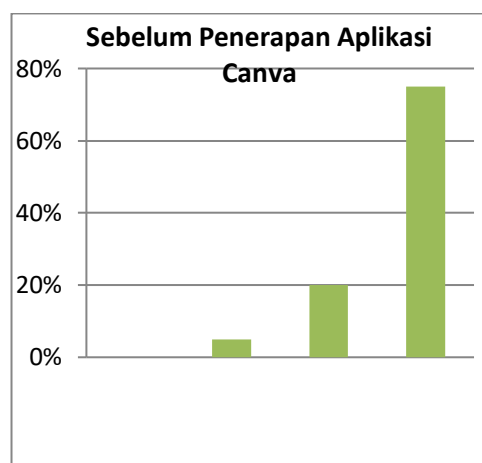


Diagram 1. Sebelum Penerapan Canva

Berdasarkan hasil angket yang didapatkan, dinyatakan bahwa 75% sebanyak 30 peserta didik Tidak Mampu memahami materi, 20% (standar) sebanyak 8 peserta didik Cukup Mampu memahami materi, dan 5% sebanyak 2 peserta didik Mampu memahami materi, dan 0 persen Sangat Mampu memahami materi. Hal ini menandakan dominan sangat banyak peserta didik yang tidak mampu memahami materi, disebabkan karena tidak adanya media yang digunakan ketika selama proses pembelajaran.

Setelah itu, peneliti kembali membagikan angket ketika penerapan aplikasi canva telah digunakan di kelas IX MTS Al-Qur'aniyah.

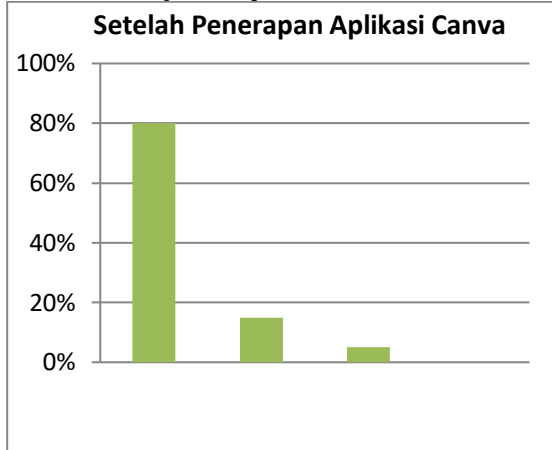


Diagram 2. Setelah Penerapan Canva

Berdasarkan hasil angket yang didapatkan, dinyatakan bahwa 80% sebanyak 32 peserta didik Sangat Mampu memahami materi, 15% sebanyak 6 peserta didik Mampu memahami materi, dan 5% sebanyak 2 peserta didik Cukup Mampu memahami materi, dan 0 persen Tidak Mampu memahami materi. Hal ini menandakan bahwa tidak terdapat peserta didik yang tidak mampu memahami materi, dan dominan sangat banyak yang mampu memahami materi ketika media Canva digunakan pada saat proses belajar di kelas.

Dari hasil di atas, dinyatakan bahwa media belajar sangat berperan penting di dalam dunia pendidikan. Media pembelajaran ini memiliki dampak yang amat besar terhadap struktur organisasi kelembagaan

pendidikan baik pada tingkat makro maupun tingkat mikro.

Dampak ini dapat dirasakan dalam tiga hal, yaitu:

- 1) Mengubah pengambilan keputusan
- 2) Menciptakan pola pembelajaran baru, dan
- 3) Memungkinkan adanya bentuk alternatif baru dalam kelembagaan pendidikan. (Miftah, 2023)

Sehingga, pada umumnya pada umumnya dan pembelajaran secara khusus telah memberikan kontribusi atau sumbangan besar dalam rangka menyediakan dan melaksanakan pemecahan masalah guna memberi kemungkinan belajar. Pemecahan masalah belajar yang ditawarkan ini berupa penyediaan sumber belajar, baik yang sengaja dirancang maupun yang dipilih dan kemudian dimanfaatkan.

SIMPULAN

Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi canva. Peranan media Canva sebagai sebuah media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran secara tepat akan membantu dalam menciptakan program pembelajaran yang efektif, efisien dan menarik. Berdasarkan hasil

Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Inovasi Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa MTs Al-Qur'aniyah

perhitungan angket yang diperoleh, sebelum penggunaan media aplikasi canva berupa power point di dapatkan hasil 75% sebanyak 30 peserta didik Tidak Mampu memahami materi, 20% (standar) sebanyak 8 peserta didik Cukup Mampu memahami materi, dan 5% sebanyak 2 peserta didik Mampu memahami materi, dan 0 persen Sangat Mampu memahami materi. Setelah penggunaan aplikasi canva diperoleh hasil 80% sebanyak 32 peserta didik Sangat Mampu memahami materi, 15% sebanyak 6 peserta didik Mampu memahami materi, dan 5% sebanyak 2 peserta didik Cukup Mampu memahami materi, dan 0 persen Tidak Mampu memahami materi. Hal ini menunjukkan bahwa Aplikasi Canva sangat mempengaruhi peningkatan hasil belajar peserta didik Kelas IX di MTS Al-Qur'aniyah.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahda, H., & Khayroiyah, S. (2022). Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru Sd Swasta It Darussalam. *Prosiding Seminar Nasional*, 2(1), 57-65.
- Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327.
- Amrina, Adam Mudinillah, D. N. I. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Penguasaan Mufradat Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas Iii Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, 1(2), 55-65.
- Arif Rahim, D. (2023). *Motivasi Belajar*. Cv.Eureka Media Aksara.
- Dirgantara Wicaksono, I. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Di Kelas Iv Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang, Banten. *Jurnal Ilmiah Pgsd*, 3(2), 111-126.
- Dwi, Irfai, S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Ledu. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 1-9.
- Fajri, A. K., & Aksah, S. Y. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sma Negeri 1 Turi. *Semnas Plp*, 2(2), 221-226.
- Fitriani. (2018). Pengaruh Motivasi Belajar Dan Disiplin Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Di Smp Karya Indah Kecamatan Tapung. *Jurnal Peka*, 4(2), 137-142.
- Hapsari, H. T., & Budiharto, T. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Flipbook Melalui Canva Pada Materi Satuan Waktu Untuk Peserta Didik Kelas Iii Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 11(4), 1-6.
- Harahap, A., Wibowo, T. S., Sitopu, J. W., & Solehuddin, M. O. H. (2022). Penggunaan Dan Manfaat Aplikasi Canva Sebagai Media

- Pembelajaran Ditingkat Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)*, 8(1), 75–80.
- Ifah Rofiqoh, Z. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Campuran*. Pustaka Pelajar.
- Justan, R., & Aziz, A. (2024). Penelitian Kombinasi (Mixed Methods). *Ulil Albab: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 3(2), 253–263.
- Mahesya, Aradelia, S. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Resitasi Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Sd Islam Riyadhul Jannah Depok. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(3), 11716–11730.
- Mahmudi. (2019). Pendidikan Agama Islam Dan Pendidikan Islam Tinjauan Epistemologi, Isi, Dan Materi. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 89–105.
- Maulia, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Di Era Digital. *Prosiding Seminar Nasional*, 2(2), 83–87.
- Miftah, M. (2023). Fungsi Dan Oeran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 3(2), 95–105.
- Mohammad Tegar Kharissidqi, V. W. F. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media. *Indonesian Journal Of Education And Humanity*, 2(4), 108–113.
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Jurnal Unm*, 15(1), 1085–1092.
- Rahmawati, F., Idam, R., & Atmojo, W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Ipa. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271–6279.
- Rambe, A. H., & Monikha, S. A. (2022). Sharing Media Pembelajaran Kreatif Antara Mahasiswa Dan Guru Untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 1607–1611.
- Ropii, M., & Fahrurrozi, M. (2018). *Evaluasi Hasil Belajar* (Syukrulhamdi (Ed.)). Universitas Hamzanwadi Pres.
- Sobandi, A., Yuniarsih, T., Meilani, R. I., & Indriarti, R. (2023). Pemanfaatan Fitur Aplikasi Canva Dalam Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Pendekatan Microlearning. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 8(1), 98–109.
- Syafrianti. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 2(2), 467–474.

Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Inovasi Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa MTs Al-Qur'aniyah

Syahrir, A. P., Zahirah, S. P., & Salamah, U. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva Dalam Pembelajaran Multimedia Di Sma Negeri 1 Taman. *Prosiding Seminar Nasional*, 4(1), 732–742.

Yendri Wirda, D. (2020). *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*. Pusat Penelitian Kebijakan Badan Penelitian Dan Pengembangan Dan Perbukuan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.

Yulian Ady Kristanto. (2020). *Modul Fasilitasi Pengembangan Media Desain Presentasi Dan Infografis Dengan Canva Modul*. Balai Teknologi Komunikasi Pendidikan Dinas Pendidikan Pemuda Dan Olahraga.