



# Penggunaan Media Pembelajaran Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Nikmatul Maula Maksumah<sup>1\*</sup>, Hepni<sup>1</sup>, Mariyatul Qibtiyah<sup>2</sup>

<sup>1</sup> UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, Jawa Timur, Indonesia

<sup>2</sup> SMP Negeri 2 Jenggawah, Jawa Timur, Indonesia

\*Corresponding author: [nikmatulmaksumah11@guru.sd.belajar.id](mailto:nikmatulmaksumah11@guru.sd.belajar.id)

## Abstrak

Ditemukan rendahnya motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Pakuniran yang ditunjukkan oleh minimnya partisipasi aktif dan ketidakpedulian terhadap proses pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Pakuniran II dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti melalui media pembelajaran Canva. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan dalam dua siklus, yang masing-masing meliputi tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi, dengan 18 siswa sebagai subjek penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva dapat meningkatkan motivasi belajar. Pada siklus pertama, 60% siswa menunjukkan peningkatan motivasi. Pada siklus kedua, motivasi siswa meningkat lebih signifikan, dengan 83% siswa menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif. Canva sebagai media pembelajaran yang visual dan interaktif membuat siswa lebih kreatif dan memahami materi dengan lebih baik. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Canva efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

**Kata Kunci:** Motivasi Belajar, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, Media Pembelajaran Canva, Penelitian Tindakan Kelas, Probolinggo

## Abstract

*This study aims to improve the learning motivation of fourth-grade students at SD Negeri Pakuniran II in the subject of Islamic Education and Character Education through the use of Canva as a learning medium. The study background stems from students' low motivation, indicated by limited active participation and disengagement during lessons. This Classroom Action Research (CAR) was conducted in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection stages, with 18 students as participants. Results show that Canva increased student motivation. In the first cycle, 60% of students demonstrated improved motivation. In the second cycle, this increased to 83%, with students showing more active engagement. Canva's visual and interactive approach allowed students to learn creatively and enhance their understanding. This research concludes that Canva is an effective tool for boosting student motivation.*

**Keywords:** Learning Motivation, Islamic Education and Character Education, Canva, Classroom Action Research

## PENDAHULUAN

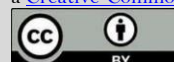
Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan komponen penting dalam

### History:

Received : October 8, 2024  
Revised : December 19, 2024  
Accepted : December 25, 2024  
Published : February 19, 2025

**Publisher:** UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

**Licensed:** This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) (CC BY 4.0)



kurikulum pendidikan dasar yang bertujuan membangun karakter siswa menjadi pribadi yang berakhlak mulia, bertakwa, dan memahami ajaran agama Islam secara utuh (Romlah & Rusdi, 2023; Soraya & Sukmawati, 2023). Untuk mencapai tujuan Pendidikan Nasional, yaitu menjadikan peserta didik beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia, diperlukan mata pelajaran yang mengandung nilai-nilai keagamaan (Nadiyah et al., 2024). Melalui PAI, peserta didik diajak untuk mengenal, memahami, dan mengamalkan nilai-nilai Islam yang bersumber dari Al-Quran dan Hadis dengan bimbingan dan latihan yang terencana (Muhlasin & Rofingah, 2023). Pada tingkat sekolah dasar, peran PAI sangat vital, karena pendidikan ini tidak hanya mengenalkan siswa pada ajaran agama tetapi juga menanamkan nilai moral dan etika yang penting bagi perkembangan karakter mereka (Fauzian et al., 2021). Dengan durasi pembelajaran yang terbatas—biasanya hanya satu kali pertemuan dalam seminggu—penting bagi para pendidik untuk memanfaatkan waktu tersebut secara maksimal agar materi yang disampaikan terserap dengan baik.

Namun, rendahnya motivasi belajar siswa dalam PAI menjadi kendala dalam mencapai hasil yang optimal. Kurangnya antusiasme siswa terlihat dari sikap yang pasif, ketidakpedulian saat pelajaran berlangsung, dan seringnya tugas tidak diselesaikan (Manshur & Ramdlani, 2020). Motivasi belajar, baik intrinsik maupun ekstrinsik, berperan penting dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Fitri et al., 2024; Kusumawati, 2024). Motivasi intrinsik berasal dari keinginan dalam diri siswa untuk belajar dan memahami, sementara motivasi ekstrinsik didorong oleh faktor eksternal seperti dukungan lingkungan belajar atau ketertarikan terhadap materi (Saputera, 2022). Motivasi yang rendah pada akhirnya berdampak negatif pada pencapaian akademis siswa dan membuat mereka kesulitan dalam mencapai target yang ditetapkan dalam kurikulum (Roma et al., 2023).

Salah satu faktor yang dapat meningkatkan motivasi belajar adalah variasi dalam metode dan media pembelajaran yang digunakan. Diperlukan aktivitas pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara langsung agar mereka mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna (Supyan et al., 2024). Penggunaan media pembelajaran yang tepat mampu membuat proses belajar lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa lebih mudah menyerap informasi. Menurut Permendikbud No. 22 Tahun 2016, media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu bagi guru dalam menyampaikan materi, membuat proses pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan, serta berpusat pada peserta didik. Media yang sesuai dengan kebutuhan siswa dapat menciptakan suasana yang nyaman dan memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

Canva, sebagai salah satu platform desain grafis yang mudah digunakan, menawarkan solusi dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik. Penggunaan Canva memungkinkan guru menyusun materi pembelajaran dalam bentuk yang lebih visual, interaktif, dan kreatif. Fitur-fitur Canva yang mencakup animasi, infografis, dan berbagai format file seperti JPG, PNG, PDF, serta MP4, menjadikannya platform yang fleksibel untuk mendukung berbagai gaya belajar siswa (Silaswati, 2022). Selain itu, Canva memungkinkan guru untuk memanfaatkan media visual yang lebih

atraktif, sehingga siswa menjadi lebih termotivasi dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran yang dibuat melalui Canva juga membantu meningkatkan keterlibatan aktif siswa, karena materi yang disajikan lebih mudah dipahami dan relevan dengan gaya belajar siswa modern.

Penelitian ini didasarkan pada rendahnya motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Pakuniran II dalam mata pelajaran PAI, yang menunjukkan kurangnya variasi dalam metode pengajaran yang digunakan selama ini. Dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), penelitian ini akan mengeksplorasi pengaruh media pembelajaran Canva terhadap motivasi belajar siswa dalam dua siklus tindakan. Melalui pendekatan ini, diharapkan dapat ditemukan bukti empiris mengenai efektivitas penggunaan Canva dalam memotivasi siswa untuk belajar dengan lebih giat, aktif, dan terlibat dalam proses pembelajaran. Penelitian ini tidak hanya berfokus pada peningkatan hasil belajar siswa, tetapi juga pada pembentukan suasana belajar yang menyenangkan dan berpusat pada siswa. Dengan demikian, penelitian ini berupaya untuk menemukan metode yang lebih inovatif dalam mengajarkan Pendidikan Agama Islam yang dapat diterapkan dalam pendidikan dasar.

## **METODE**

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Dengan penelitian tindakan kelas ini peneliti memberikan tindakan kepada subjek yang diteliti yaitu siswa kelas IV dan guru bertindak sebagai observer. Desain penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian tindakan kelas, dengan jenis partisipatoris yaitu partisipasi antara peneliti dengan guru kelas. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di SD Negeri Pakuniran II pada siswa Kelas IV dengan jumlah 18 orang. Waktu pelaksanaan penelitian ini adalah pada Semester I bulan September tahun 2024, di jam pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Prosedur penelitian yang dilaksanakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Identifikasi masalah dimana data akan dikumpulkan melalui wawancara dengan guru, angket motivasi belajar, dan pengamatan langsung selama proses pembelajaran. 2) Merancang strategi penggunaan media Canva dalam proses pembelajaran. Termasuk menentukan materi yang akan diajarkan dengan Canva, bagaimana penggunaannya, dan tujuan pembelajarannya. 3) Melakukan implementasi penggunaan Canva dalam beberapa siklus pembelajaran. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. 4) Mengamati perubahan motivasi belajar siswa selama dan setelah penggunaan Canva dalam proses pembelajaran. 5) Melakukan refleksi dan evaluasi atas hasil yang diperoleh dari pengamatan. Hasil ini dapat dibandingkan dengan data awal untuk melihat sejauh mana peningkatan motivasi belajar yang terjadi (Yohana & Saifulloh, 2019)

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan Observasi partisipatif, Wawancara, Angket tertutup, dan metode dokumentasi. Sedangkan Keabsahan Data menggunakan Triangulasi, yaitu

teknik yang digunakan untuk memastikan validitas data dengan cara membandingkan dan mengkonfirmasi data dari berbagai sumber atau metode pengumpulan data (misalnya, observasi, wawancara, dan angket).

Adapun Kriteria Keberhasilan penelitian ini dapat dilihat dari; 1) Peningkatan Motivasi Belajar Siswa, yang meliputi Peningkatan skor angket motivasi belajar siswa dan Peningkatan keaktifan siswa dalam kelas. 2) Kepuasan Siswa terhadap Media Pembelajaran, meliputi Hasil angket dan Siswa memberikan umpan balik positif mengenai penggunaan Canva, dengan minimal 70% siswa menyatakan bahwa media ini membantu mereka memahami materi dengan lebih baik (Roma et al., 2023).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

#### *Pra Siklus*

Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan bahwa motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti tergolong rendah. Hal ini terlihat dari beberapa indikator, yaitu:

- a. Partisipasi Aktif Siswa: Sebagian besar siswa menunjukkan ketidaktertarikan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hanya beberapa siswa yang terlibat aktif dalam diskusi kelas, sementara sebagian besar lebih pasif dan tidak memberikan kontribusi yang signifikan dalam proses pembelajaran.
- b. Hasil Belajar: Berdasarkan hasil tes formatif awal, nilai rata-rata siswa berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yaitu 70. Dari 18 siswa, hanya 7 siswa yang mencapai nilai di atas KKM, sementara sisanya belum memenuhi standar ketuntasan.
- c. Konsentrasi dan Fokus Siswa: Banyak siswa yang mudah teralihkan perhatiannya selama pembelajaran berlangsung, baik oleh faktor lingkungan, alat-alat bermain, maupun komunikasi dengan teman-temannya. Kondisi ini memperlihatkan rendahnya perhatian dan motivasi siswa dalam belajar.

Selain observasi, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas serta beberapa siswa. Dari hasil wawancara, guru menyatakan bahwa sebagian besar siswa kurang tertarik dengan metode pembelajaran yang bersifat konvensional, di mana guru lebih banyak berceramah dan siswa kurang dilibatkan dalam aktivitas kreatif. Siswa sendiri mengaku merasa bosan dengan pembelajaran yang monoton dan cenderung pasif. Mereka menginginkan kegiatan yang lebih bervariasi dan menarik, terutama dalam penggunaan teknologi dan media pembelajaran yang interaktif.

Untuk mengukur motivasi belajar siswa secara lebih objektif, diberikan angket motivasi belajar kepada siswa. Angket ini terdiri dari 20 butir pernyataan yang mencakup aspek ketekunan, antusiasme, ketertarikan, keaktifan, dan keinginan untuk mencapai prestasi. Hasil dari angket motivasi belajar pra siklus menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori sedang (55%), sementara 35% berada pada kategori rendah. Hanya 10% siswa yang berada pada kategori tinggi dalam hal motivasi belajar. Hal ini menunjukkan perlunya intervensi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa secara keseluruhan.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan angket, dapat disimpulkan bahwa kondisi motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di Kelas IV SD Negeri Pakuniran II pada tahap pra siklus tergolong rendah. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang variatif dan interaktif menjadi salah satu faktor penyebab utama. Rendahnya motivasi belajar ini berdampak pada hasil belajar yang juga tidak maksimal. Oleh karena itu, diperlukan strategi yang lebih inovatif dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Canva, yang diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan memotivasi siswa untuk belajar lebih giat.

Peneliti merencanakan tindakan berupa penerapan media pembelajaran Canva pada siklus berikutnya. Diharapkan melalui penggunaan Canva, siswa dapat lebih termotivasi dalam mengikuti pelajaran, berpartisipasi aktif, dan mencapai hasil belajar yang lebih baik. Penggunaan Canva akan diterapkan dalam berbagai aspek pembelajaran, seperti pembuatan materi visual interaktif, presentasi, flash card, dan poster infografis yang dapat meningkatkan keterlibatan dan minat siswa dalam belajar.

### *Siklus I*

#### a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan di Siklus pertama ini, peneliti mempersiapkan beberapa hal yang harus dilakukan antara lain sebagai berikut.

- 1) Peneliti menyiapkan ruang pembelajaran dan sarana prasarana yang dibutuhkan dalam pembelajaran, yaitu laptop, lcd projector, speaker, flash card dan power point presentation menggunakan aplikasi Canva.
- 2) Peneliti mempersiapkan modul ajar yang akan digunakan sebagai acuan pembelajaran.
- 3) Mempersiapkan lembar observasi guru dan peserta didik, lembar wawancara guru dan peserta didik, juga angket motivasi bagi peserta didik.

#### b. Pelaksanaan

Pada kegiatan pembuka peneliti melaksanakan beberapa rangkaian kegiatan sebagai berikut :

- 1) Guru memberi salam, menyapa peserta didik (menanyakan kabar, mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik, dan lain-lain), serta menyemangati peserta didik dengan tepukan, atau bernyanyi dan mengaji.
- 2) Salah satu peserta didik diminta memimpin pembacaan doa.
- 3) Guru bertanya kepada peserta didik tentang kondisi siswa pada pagi hari ini.
- 4) Melakukan apersepsi dengan menanyakan materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya serta mengaitkan dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan saat ini.

- 5) Guru menyampaikan tujuan kegiatan pembelajaran kali ini dan menjelaskan kegiatan apa saja yang akan dilakukan serta hal-hal apa saja yang akan dinilai dari peserta didik selama proses pembelajaran.

Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan inti pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang telah dilampirkan, sebagai berikut :

- 1) Guru membuka pelajaran dengan memberikan pengantar tentang pentingnya memahami Asmaul Husna dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Guru menjelaskan bahwa materi akan disampaikan melalui media yang telah dibuat di Canva, termasuk power point presentasi dan flash card.
- 3) Guru menggunakan power point presentasi yang telah dibuat di Canva untuk memperkenalkan beberapa nama Asmaul Husna (Al-Malik, Al-Aziz, Al-Qudus, As-Salam, Al-Mu'min) dan artinya kepada siswa.
- 4) Setiap nama disajikan dengan penjelasan singkat tentang maknanya dan bagaimana sifat tersebut bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- 5) Guru membagi siswa ke dalam kelompok kecil secara berpasangan atau kelompok beranggotakan 4-6 orang. Kelompok-kelompok ini akan bekerja sama dalam permainan menggunakan flash card.
- 6) Siswa diajak belajar menggunakan flash card secara berpasangan, flash card berisi asmaul husna. Flash card yang diambil harus disebutkan artinya oleh siswa yang mengambil.
- 7) Siswa diminta mengerjakan rubric "Ayo Kerjakan" secara individu untuk mengukur pemahaman mereka tentang materi pembelajaran yang telah disampaikan.

#### c. Hasil Observasi

Dari penerapan pembelajaran siklus I dapat dideskripsikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva belum menunjukkan hasil yang signifikan, dimana kurang dari 70% dari 18 siswa yang menunjukkan peningkatan motivasi dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil wawancara sebagai berikut.

**Tabel 1.** Hasil wawancara siklus I.

<b>KATEGORI</b>	<b>RESPON</b>
Perasaan siswa saat pertama kali menggunakan Canva	11 siswa (60%) merasa senang dan tertarik, 7 siswa (40%) merasa sedikit kesulitan di awal namun mulai terbiasa setelah mendapat penjelasan dari guru.
Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran menggunakan Canva	14 siswa (78%) merasa pembelajaran menjadi lebih menarik dengan Canva karena desain visual yang atraktif, 4 siswa (22%) merasa tidak ada perubahan yang signifikan.
Kemudahan memahami materi menggunakan Canva	12 siswa (67%) merasa lebih mudah memahami materi PAI dengan Canva (contoh: rukun iman), 6 siswa (33%) merasa masih kesulitan pada beberapa materi tertentu.
Antusiasme menyelesaikan tugas menggunakan Canva	10 siswa (56%) merasa lebih bersemangat mengerjakan tugas dengan Canva, terutama karena dapat berkreasi dengan desain, 8

<p>Motivasi belajar menggunakan Canva dibanding metode lama</p>	<p>siswa (44%) merasa tugas memakan waktu lebih lama. 11 siswa (60%) merasa lebih termotivasi belajar dengan Canva, 7 siswa (40%) merasa tidak ada perubahan signifikan dibanding metode konvensional.</p>
<p>Partisipasi siswa dalam kegiatan kelas dengan Canva</p>	<p>12 siswa (67%) merasa lebih senang berpartisipasi aktif dalam kelas dengan Canva, 6 siswa (33%) merasa partisipasi mereka tidak banyak berubah meskipun menggunakan Canva.</p>
<p>Interaksi dengan teman atau guru dalam penggunaan Canva</p>	<p>9 siswa (50%) lebih sering bertanya dan berbagi pendapat dengan teman-teman, 9 siswa (50%) merasa interaksi dengan teman dan guru tetap sama seperti metode sebelumnya.</p>
<p>Rasa percaya diri saat menggunakan Canva</p>	<p>10 siswa (56%) merasa lebih percaya diri karena hasil pekerjaan terlihat lebih baik 8 siswa (44%) merasa tidak ada peningkatan rasa percaya diri yang signifikan.</p>
<p>Kerja sama dan komunikasi saat menggunakan Canva</p>	<p>11 siswa (60%) merasa lebih banyak bekerja sama dan berkomunikasi dengan teman saat menggunakan Canva, 7 siswa (40%) merasa tidak banyak perubahan dalam hal kerja sama.</p>
<p>Hal yang disukai siswa dari pembelajaran menggunakan Canva</p>	<p>13 siswa (72%) menyukai fitur desain dan gambar di Canva, yang membuat materi pelajaran lebih menarik, 5 siswa (28%) menyukai kemudahan dalam membuat tugas kreatif dengan Canva.</p>
<p>Harapan untuk penggunaan Canva di masa mendatang</p>	<p>12 siswa (67%) berharap Canva terus digunakan dalam pembelajaran PAI dan mata pelajaran lainnya, 6 siswa (33%) berharap Canva digunakan hanya pada mata pelajaran tertentu.</p>
<p>Usulan perbaikan untuk pembelajaran menggunakan Canva</p>	<p>8 siswa (44%) mengusulkan lebih banyak penggunaan video atau animasi di Canva, 5 siswa (28%) menginginkan proyek kelompok, dan 5 siswa (28%) meminta lebih banyak pelatihan Canva.</p>

Adapun kesimpulan yang kami dapat dari hasil wawancara di atas, 60% siswa menunjukkan peningkatan motivasi belajar setelah menggunakan Canva dalam pembelajaran PAI. Meskipun sebagian besar siswa merasa lebih termotivasi, masih ada 40% siswa yang merasa tidak ada perubahan signifikan atau mengalami kesulitan. Berdasarkan hasil ini, Siklus II diperlukan untuk mengevaluasi dan meningkatkan efektivitas penggunaan Canva, serta mengatasi tantangan yang dihadapi oleh sebagian siswa. Sedangkan hasil angket yang telah diisi oleh 18 siswa Kelas IV SD



pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Siklus I ini telah dirangkum sebagai berikut.

**Tabel 2.** Rangkuman kuesioner siklus I.

<b>Pernyataan</b>	<b>SS</b>	<b>S</b>	<b>TS</b>	<b>STS</b>	<b>Prosentase</b>
Saya merasa senang ketika menggunakan Canva dalam pembelajaran.	8	4	4	2	66%
Canva membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan.	9	3	4	2	66%
Saya lebih mudah memahami materi PAI dengan menggunakan Canva.	7	5	4	2	66%
Canva membantu saya lebih fokus selama proses belajar.	6	5	5	2	61%
Tugas yang diberikan melalui Canva membuat saya lebih termotivasi untuk belajar.	7	4	5	2	61%
Saya lebih aktif berpartisipasi dalam kelas ketika menggunakan Canva.	6	4	6	2	55%
Saya merasa lebih bersemangat untuk belajar saat menggunakan Canva.	7	5	4	2	66%
Penggunaan Canva membuat saya ingin belajar lebih banyak tentang materi PAI.	6	5	5	2	61%
Canva membuat pembelajaran terasa lebih menyenangkan bagi saya.	7	4	5	2	61%
Saya berharap Canva digunakan di pelajaran lain selain PAI.	8	4	4	2	66%

Berdasarkan hasil angket di atas, persentase siswa yang setuju atau sangat setuju pada setiap pernyataan rata-rata di bawah 70%, yang menunjukkan bahwa penggunaan Canva belum sepenuhnya berhasil meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran PAI. Skor setuju dan sangat setuju rata-rata berkisar antara 55% hingga 66%, menunjukkan bahwa mayoritas siswa masih merasakan manfaat Canva, tetapi belum mencapai tingkat motivasi dan keterlibatan yang optimal. Untuk hasil Observasi oleh rekan sejawat sebagai berikut.

**Tabel 3.** Hasil observasi siklus I.

<b>Aspek yang Diamati</b>	<b>Deskripsi</b>	<b>Skala</b>				
		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Keterlibatan Siswa	Seberapa aktif siswa dalam bertanya, menjawab, dan berdiskusi selama pembelajaran berlangsung.			√		



Respons terhadap Media Canva	Seberapa antusias siswa dalam menggunakan media Canva, misalnya saat membuat tugas atau berpartisipasi dalam kegiatan berbasis Canva.	√
Pemahaman Materi	Seberapa baik siswa memahami materi yang disampaikan melalui Canva, yang dapat dilihat dari respon mereka terhadap pertanyaan atau tugas yang diberikan.	√
Kedisiplinan Siswa	Tingkat kedisiplinan siswa dalam mengikuti aturan selama pembelajaran, seperti ketepatan waktu mengumpulkan tugas yang dibuat di Canva.	√
Kreativitas Siswa	Kemampuan siswa dalam menghasilkan ide-ide kreatif saat menggunakan Canva untuk tugas-tugas pembelajaran.	√
Interaksi Siswa dan Guru	Kualitas interaksi antara siswa dan guru selama pembelajaran, terutama dalam memberikan umpan balik terkait penggunaan Canva.	√
Keterlibatan Guru dalam Menggunakan Canva	Seberapa baik guru mengintegrasikan Canva ke dalam pembelajaran, termasuk dalam memberikan instruksi dan dukungan kepada siswa.	√
Efektivitas Penggunaan Waktu	Efektivitas waktu yang digunakan selama pembelajaran dengan Canva, apakah sesuai dengan rencana yang dibuat.	√
Hambatan yang Ditemui	Hambatan atau kesulitan yang dialami siswa dalam menggunakan Canva, misalnya masalah teknis atau pemahaman.	√
Kepuasan Siswa terhadap Pembelajaran	Tingkat kepuasan siswa terhadap pembelajaran yang menggunakan Canva, dilihat dari ekspresi atau respon mereka.	√

#### d. Refleksi

Dari hasil wawancara dengan siswa, mayoritas siswa merasa senang dan antusias menggunakan Canva dalam pembelajaran PAI. Namun, masih terdapat sekitar 40% siswa yang mengalami kesulitan dalam mengoperasikan Canva, terutama pada saat pertama kali menggunakannya. Beberapa siswa juga merasa kurang termotivasi karena belum terbiasa dengan metode baru ini dan memerlukan lebih banyak bimbingan teknis. Selain itu, ada siswa yang merasa bahwa pemahaman materi masih belum optimal, meskipun Canva sudah membuat pembelajaran menjadi lebih menarik.

Meskipun antusiasme siswa tinggi, namun masih terdapat hambatan teknis dan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang memerlukan perbaikan di siklus berikutnya. Hasil angket menunjukkan bahwa 60% siswa merasa pembelajaran dengan menggunakan Canva lebih menarik dan mereka merasa lebih termotivasi untuk belajar. Namun, sisanya, sekitar 40% siswa, merasa tidak ada perubahan signifikan dalam motivasi belajar mereka. Beberapa siswa juga melaporkan bahwa mereka masih merasa kesulitan memahami materi yang diajarkan melalui Canva. Terutama, dalam hal tugas-tugas yang membutuhkan kreativitas, tidak semua siswa merasa nyaman, karena beberapa dari mereka tidak terbiasa dengan platform digital.

Terdapat sebagian siswa yang merasa termotivasi, namun persentase keberhasilan masih di bawah 70%, yang menunjukkan perlunya penguatan pada aspek pemahaman materi dan penggunaan Canva. Observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa terlibat aktif dalam pembelajaran dengan Canva. Siswa tampak lebih kreatif dalam mengerjakan tugas, namun, tidak semua siswa dapat mengikuti dengan baik. Terdapat hambatan teknis yang dialami oleh sebagian siswa, yang mempengaruhi kedisiplinan dan pemahaman materi. Interaksi antara guru dan siswa juga bisa ditingkatkan, terutama dalam pemberian umpan balik. Meskipun waktu yang digunakan dalam pembelajaran sudah efektif, perlu ada penyesuaian agar siswa yang lambat dalam menggunakan Canva bisa tetap mengikuti ritme pembelajaran.

Dari hasil refleksi wawancara, angket, dan observasi, terlihat bahwa penggunaan media pembelajaran Canva di Siklus I berhasil meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, namun keberhasilan tersebut masih di bawah 70%. Masih ada sejumlah siswa yang menghadapi kesulitan teknis dan pemahaman materi yang belum optimal, sehingga memerlukan pendampingan dan strategi pembelajaran tambahan. Oleh karena itu, Siklus II diperlukan untuk.

- 1) Memberikan pendampingan teknis lebih lanjut kepada siswa yang masih kesulitan menggunakan Canva.
- 2) Meningkatkan pemahaman materi melalui variasi metode pembelajaran lain yang mendukung penggunaan Canva.
- 3) Meningkatkan interaksi antara guru dan siswa, khususnya dalam hal umpan balik dan bimbingan selama pembelajaran.
- 4) Menyesuaikan pacing waktu agar semua siswa, baik yang cepat maupun lambat, dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.
- 5) Dengan adanya Siklus II, diharapkan semua siswa dapat mencapai tingkat motivasi dan pemahaman yang lebih baik, serta mengoptimalkan penggunaan Canva dalam pembelajaran PAI.

## *Siklus II*

### a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan di Siklus kedua ini, peneliti mempersiapkan beberapa hal yang harus dilakukan antara lain sebagai berikut.

- 1) Peneliti menyiapkan ruang pembelajaran dan sarana prasarana yang dibutuhkan dalam pembelajaran, yaitu laptop, lcd projector, poster, flash card dan power point presentation menggunakan aplikasi Canva.

- 2) Peneliti mempersiapkan modul ajar yang akan digunakan sebagai acuan pembelajaran.
- 3) Mempersiapkan lembar observasi guru dan peserta didik, lembar wawancara guru dan peserta didik, juga angket motivasi bagi peserta didik.

b. Pelaksanaan

Pada kegiatan pembuka peneliti melaksanakan beberapa rangkaian kegiatan sebagai berikut.

- 1) Guru memberi salam, menyapa peserta didik (menanyakan kabar, mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik, dan lain-lain), serta menyemangati peserta didik dengan tepukan, atau bernyanyi dan mengaji.
- 2) Salah satu peserta didik diminta memimpin pembacaan doa.
- 3) Guru bertanya kepada peserta didik tentang kondisi siswa pada pagi hari ini.
- 4) Melakukan apersepsi dengan menanyakan materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya serta mengaitkan dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan saat ini.
- 5) Guru menyampaikan tujuan kegiatan pembelajaran kali ini dan menjelaskan kegiatan apa saja yang akan dilakukan serta hal-hal apa saja yang akan dinilai dari peserta didik selama proses pembelajaran.
- 6) Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan inti pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang telah dilampirkan, sebagai berikut :
- 7) Guru membuka pelajaran dengan memberikan pengantar tentang pentingnya meneladani Asmaul Husna dalam kehidupan sehari-hari.
- 8) Guru menjelaskan bahwa materi akan disampaikan melalui media yang telah dibuat di Canva, termasuk power point presentasi, poster dan flash card.
- 9) Guru menggunakan power point presentasi dan poster yang telah dibuat di Canva untuk menjelaskan teladan asmaul husna (Al-Malik, Al-Aziz, Al-Qudus, As-Salam, Al-Mu'min) dalam kehidupan sehari-hari. Poster berisi-gambar-gambar tentang teladan asmaul husna yang dapat diterapkan anak sehari-hari.
- 10) Guru membagi siswa ke dalam kelompok kecil secara berpasangan atau kelompok beranggotakan 4-6 orang. Kelompok-kelompok ini akan bekerja sama dalam permainan menggunakan flash card.
- 11) Siswa diajak belajar menggunakan flash card secara berpasangan, flash card berisi asmaul husna. Flash card yang diambil harus disebutkan artinya oleh siswa yang mengambil.
- 12) Siswa diminta mengerjakan tes sumatif akhir lingkup materi secara individu untuk mengukur pemahaman mereka tentang materi pembelajaran yang telah disampaikan.

c. Hasil Observasi

Dari penerapan pembelajaran siklus II dapat dideskripsikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva menunjukkan hasil yang signifikan, dimana 83% dari 18 siswa menunjukkan peningkatan motivasi

dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil wawancara sebagai berikut.

**Tabel 4.** Hasil Wawancara Siklus II

<b>KATEGORI</b>	<b>RESPON</b>
Perasaan siswa saat menggunakan Canva	15 siswa (83%) merasa senang dan tertarik, 3 siswa (17%) merasa sedikit kesulitan di awal namun mulai terbiasa setelah mendapat penjelasan dari guru.
Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran menggunakan Canva	16 siswa (89%) merasa pembelajaran menjadi lebih menarik dengan Canva karena desain visual yang atraktif, 2 siswa (11%) merasa tidak ada perubahan yang signifikan.
Kemudahan memahami materi menggunakan Canva	15 siswa (83%) merasa lebih mudah memahami materi PAI dengan Canva (contoh: rukun iman), 3 siswa (17%) merasa masih kesulitan pada beberapa materi tertentu.
Antusiasme menyelesaikan tugas menggunakan Canva	15 siswa (83%) merasa lebih bersemangat mengerjakan tugas dengan Canva, terutama karena dapat berkreasi dengan desain, 3 siswa (17%) merasa tugas memakan waktu lebih lama.
Motivasi belajar menggunakan Canva dibanding metode lama	14 siswa (78%) merasa lebih termotivasi belajar dengan Canva, 4 siswa (22%) merasa tidak ada perubahan signifikan dibanding metode konvensional.
Partisipasi siswa dalam kegiatan kelas dengan Canva	15 siswa (83%) merasa lebih senang berpartisipasi aktif dalam kelas dengan Canva, 3 siswa (17%) merasa partisipasi mereka tidak banyak berubah meskipun menggunakan Canva.
Interaksi dengan teman atau guru dalam penggunaan Canva	14 siswa (78%) lebih sering bertanya dan berbagi pendapat dengan teman-teman, 4 siswa (22%) merasa interaksi dengan teman dan guru tetap sama seperti metode sebelumnya.
Rasa percaya diri saat menggunakan Canva	15 siswa (83%) merasa lebih percaya diri karena hasil pekerjaan terlihat lebih baik, 3 siswa (17%) merasa tidak ada peningkatan rasa percaya diri yang signifikan.
Kerja sama dan komunikasi saat menggunakan Canva	15 siswa (83%) merasa lebih banyak bekerja sama dan berkomunikasi dengan teman saat menggunakan Canva, 3 siswa (17%) merasa tidak banyak perubahan dalam hal kerja sama.
Hal yang disukai siswa dari pembelajaran menggunakan Canva	16 siswa (89%) menyukai fitur desain dan gambar di Canva, yang membuat materi pelajaran lebih menarik, 2 siswa (11%) menyukai kemudahan dalam membuat tugas kreatif dengan Canva.
Harapan untuk penggunaan Canva di masa mendatang	15 siswa (83%) berharap Canva terus digunakan dalam pembelajaran PAI dan mata pelajaran lainnya, 3 siswa (17%) berharap Canva

Usulan perbaikan untuk pembelajaran menggunakan Canva	digunakan hanya pada mata pelajaran tertentu. 12 siswa (67%) mengusulkan lebih banyak penggunaan video atau animasi di Canva, 4 siswa (22%) menginginkan proyek kelompok, dan 2 siswa (11%) meminta lebih banyak pelatihan Canva.
---	---

Berdasarkan hasil wawancara terhadap siswa mengenai penggunaan Canva dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), mayoritas siswa menunjukkan respons positif terhadap metode ini. Sebagian besar siswa (83%) merasa senang dan tertarik menggunakan Canva, meskipun beberapa siswa awalnya mengalami kesulitan yang akhirnya teratasi. Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran meningkat dengan 89% menyatakan pembelajaran menjadi lebih menarik karena fitur visual Canva yang atraktif. Hal ini juga tercermin dalam kemudahan memahami materi, antusiasme mengerjakan tugas, serta partisipasi aktif di kelas, di mana sekitar 83% siswa merasa lebih bersemangat dan lebih mudah memahami materi dengan menggunakan Canva.

Penggunaan Canva juga mendorong peningkatan rasa percaya diri dan kerja sama antar siswa, dengan sebagian besar siswa merasa lebih percaya diri dan terlibat dalam interaksi dengan teman serta guru. Namun, ada sebagian kecil siswa yang merasa bahwa penggunaan Canva tidak membawa perubahan signifikan dalam hal motivasi belajar dan interaksi sosial. Dalam hal perbaikan, siswa menyarankan lebih banyak penggunaan video dan animasi, serta proyek kelompok untuk meningkatkan pengalaman belajar. Secara keseluruhan, mayoritas siswa berharap Canva tetap digunakan dalam pembelajaran, baik untuk PAI maupun mata pelajaran lainnya, dengan catatan ada peningkatan dalam pelatihan dan variasi penggunaan fitur Canva.

Sedangkan hasil angket yang telah diisi oleh 18 siswa Kelas IV SD pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Siklus II ini telah dirangkum sebagai berikut.

**Tabel 5.** Rangkuman kuesioner siklus II.

<b>Pernyataan</b>	<b>SS</b>	<b>S</b>	<b>TS</b>	<b>STS</b>	<b>Prosentase</b>
Saya merasa senang ketika menggunakan Canva dalam pembelajaran.	10	5	2	1	85%
Canva membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan.	11	4	2	1	85%
Saya lebih mudah memahami materi PAI dengan menggunakan Canva.	10	5	2	1	85%
Canva membantu saya lebih fokus selama proses belajar.	9	6	2	1	85%
Tugas yang diberikan melalui Canva membuat saya lebih termotivasi untuk belajar.	10	5	2	1	85%
Saya lebih aktif berpartisipasi dalam kelas ketika menggunakan Canva.	9	6	2	1	85%

Saya merasa lebih bersemangat untuk belajar saat menggunakan Canva.	10	5	2	1	85%
Penggunaan Canva membuat saya ingin belajar lebih banyak tentang materi PAI.	9	6	2	1	85%
Canva membuat pembelajaran terasa lebih menyenangkan bagi saya.	11	4	2	1	85%
Saya berharap Canva digunakan di pelajaran lain selain PAI.	10	5	2	1	85%

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada 18 siswa mengenai penggunaan Canva dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), didapatkan bahwa secara keseluruhan, mayoritas siswa memberikan tanggapan positif. Sebesar 85% dari siswa menyatakan setuju bahwa Canva membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, membantu mereka lebih fokus, dan memotivasi mereka untuk lebih aktif serta semangat dalam belajar. Hal ini ditunjukkan melalui tingginya persentase setuju (SS + S) pada setiap pernyataan dalam angket, menunjukkan bahwa Canva mampu memberikan dampak yang signifikan terhadap keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Beberapa siswa juga mengungkapkan harapan agar Canva dapat digunakan dalam mata pelajaran lainnya di luar PAI.

Namun, meskipun sebagian besar siswa merasa senang dan termotivasi, masih ada sebagian kecil siswa (15%) yang merasa bahwa penggunaan Canva belum sepenuhnya membantu mereka dalam memahami materi atau meningkatkan partisipasi di kelas. Ini menunjukkan bahwa meskipun Canva memberikan banyak manfaat, perlu adanya pendekatan tambahan atau penyesuaian lebih lanjut untuk memastikan bahwa semua siswa dapat merasakan manfaat maksimal dari penggunaan teknologi ini dalam pembelajaran. Untuk hasil Observasi oleh rekan sejawat sebagai berikut.

**Tabel 6.** Hasil observasi siklus II.

Aspek yang Diamati	Deskripsi	Skala				
		1	2	3	4	5
Keterlibatan Siswa	Seberapa aktif siswa dalam bertanya, menjawab, dan berdiskusi selama pembelajaran berlangsung.					√
Respons terhadap Media Canva	Seberapa antusias siswa dalam menggunakan media Canva, misalnya saat membuat tugas atau berpartisipasi dalam kegiatan berbasis Canva.					√
Pemahaman Materi	Seberapa baik siswa memahami materi yang disampaikan melalui Canva, yang dapat dilihat dari respon mereka terhadap pertanyaan atau tugas yang diberikan.					√
Kedisiplinan Siswa	Tingkat kedisiplinan siswa dalam mengikuti aturan selama pembelajaran, seperti ketepatan waktu					√

	mengumpulkan tugas yang dibuat di Canva.	
Kreativitas Siswa	Kemampuan siswa dalam menghasilkan ide-ide kreatif saat menggunakan Canva untuk tugas-tugas pembelajaran.	√
Interaksi Siswa dan Guru	Kualitas interaksi antara siswa dan guru selama pembelajaran, terutama dalam memberikan umpan balik terkait penggunaan Canva.	√
Keterlibatan Guru dalam Menggunakan Canva	Seberapa baik guru mengintegrasikan Canva ke dalam pembelajaran, termasuk dalam memberikan instruksi dan dukungan kepada siswa.	√
Efektivitas Penggunaan Waktu	Efektivitas waktu yang digunakan selama pembelajaran dengan Canva, apakah sesuai dengan rencana yang dibuat.	√
Hambatan yang Ditemui	Hambatan atau kesulitan yang dialami siswa dalam menggunakan Canva, misalnya masalah teknis atau pemahaman.	√
Kepuasan Siswa terhadap Pembelajaran	Tingkat kepuasan siswa terhadap pembelajaran yang menggunakan Canva, dilihat dari ekspresi atau respon mereka.	√

#### d. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi, tingkat keberhasilan penggunaan Canva dalam pembelajaran mencapai 90%. Hal ini terlihat dari keterlibatan siswa yang aktif dalam bertanya, menjawab, dan berdiskusi selama pembelajaran. Antusiasme siswa terhadap media Canva juga tinggi, terutama dalam pembuatan tugas dan partisipasi kegiatan berbasis Canva. Selain itu, kreativitas siswa berkembang dengan baik ketika mereka menggunakan Canva untuk tugas pembelajaran. Disiplin siswa dalam mengumpulkan tugas juga meningkat, meskipun masih ada sedikit hambatan teknis yang dihadapi. Secara keseluruhan, efektivitas waktu yang digunakan selama pembelajaran sesuai dengan rencana, dan interaksi antara guru dan siswa juga berjalan lancar.

Namun, terdapat beberapa tantangan yang teramati, seperti hambatan teknis dan pemahaman siswa terhadap penggunaan Canva di beberapa kesempatan. Meskipun demikian, tingkat kepuasan siswa terhadap pembelajaran yang menggunakan Canva sangat tinggi, menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa.

Melalui wawancara dengan beberapa siswa, diketahui bahwa mereka merasa senang dan terbantu dengan penggunaan Canva dalam pembelajaran. Beberapa siswa menyatakan bahwa penggunaan media ini membuat pembelajaran lebih interaktif dan kreatif, serta membantu mereka



lebih fokus pada materi yang disampaikan. Ada juga siswa yang menyebutkan bahwa tugas yang diberikan melalui Canva terasa lebih menarik, sehingga memotivasi mereka untuk menyelesaikan tugas dengan lebih baik.

Namun, beberapa siswa juga menyampaikan bahwa mereka mengalami sedikit kendala dalam hal teknis, seperti kesulitan mengakses fitur-fitur tertentu di Canva. Selain itu, mereka menyarankan agar ada panduan yang lebih jelas dalam menggunakan Canva agar semua siswa dapat memanfaatkannya dengan maksimal. Dari wawancara dengan guru, terungkap bahwa integrasi Canva dalam pembelajaran membutuhkan penyesuaian lebih lanjut dalam hal waktu dan teknis, tetapi guru merasa puas dengan hasil yang dicapai.

Dari hasil kuesioner, 85% siswa memberikan tanggapan positif terkait penggunaan Canva dalam pembelajaran. Mayoritas siswa setuju bahwa Canva membuat pembelajaran lebih menarik, tidak membosankan, dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Canva juga terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa dan membantu mereka lebih aktif berpartisipasi dalam kelas. Beberapa siswa berharap agar penggunaan Canva dapat diperluas ke mata pelajaran lain selain PAI.

Namun, ada sekitar 15% siswa yang merasa bahwa penggunaan Canva masih memerlukan peningkatan, terutama dalam aspek teknis dan kemudahan akses. Ini menunjukkan bahwa meskipun secara keseluruhan penggunaan Canva sudah cukup efektif, masih ada ruang untuk perbaikan agar dapat diakses secara lebih merata oleh semua siswa.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan kuesioner, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran PAI memberikan dampak positif yang signifikan terhadap keterlibatan, pemahaman, dan motivasi belajar siswa. Meskipun terdapat beberapa hambatan teknis, baik siswa maupun guru menyatakan kepuasan mereka terhadap pembelajaran yang menggunakan Canva. Untuk ke depannya, perlu ada upaya lebih lanjut dalam mengatasi hambatan teknis dan memberikan panduan yang lebih komprehensif agar semua siswa dapat memanfaatkan Canva dengan lebih maksimal.

## **Pembahasan**

Berdasarkan hasil analisis data pada siklus I dan siklus II, penelitian ini mengungkapkan bahwa penerapan media pembelajaran Canva secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti di Kelas IV SD Negeri Pakuniran II. Peningkatan ini terlihat dari perbandingan hasil observasi dan tes pada siklus I dan II, di mana siklus II menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan siklus I. Peningkatan motivasi belajar yang terjadi merupakan peningkatan yang cukup signifikan, sebagaimana terlihat dari hasil angket dan wawancara dengan siswa.

Pada siklus I, penggunaan Canva sebagai media pembelajaran diterapkan secara bertahap. Guru memperkenalkan Canva sebagai alat bantu untuk memperjelas materi dan menarik perhatian siswa dengan menggunakan visual yang lebih interaktif. Pada awalnya, beberapa siswa masih tampak kesulitan menggunakan Canva, terutama yang belum

terbiasa dengan media digital. Meskipun demikian, sebagian besar siswa mulai menunjukkan ketertarikan yang lebih besar terhadap materi pembelajaran. Berdasarkan hasil angket, sekitar 60% siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar menggunakan Canva, meskipun beberapa siswa masih merasa kesulitan dalam memahami materi.

Kemudian, pada siklus II, guru melanjutkan penggunaan Canva dengan modifikasi metode pengajaran, seperti memberikan lebih banyak pendampingan teknis kepada siswa yang kesulitan dan memanfaatkan fitur interaktif dari Canva seperti kuis dan flashcard digital. Pada siklus ini, terjadi peningkatan yang signifikan pada motivasi belajar siswa. Sebanyak 83% siswa menunjukkan peningkatan minat dan keterlibatan yang lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Peningkatan ini tidak hanya terlihat dari motivasi belajar siswa, tetapi juga dari pemahaman mereka terhadap materi pelajaran yang diajarkan.

Perbandingan hasil tes pada siklus I dan siklus II juga menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Pada siklus I, sebagian besar siswa masih belum mencapai tingkat pemahaman yang optimal, dengan hanya sekitar 60% siswa yang menunjukkan peningkatan hasil belajar. Namun, pada siklus II, setelah penggunaan Canva dimaksimalkan, sekitar 83% siswa berhasil mencapai tingkat pemahaman yang lebih baik, yang dibuktikan dengan hasil tes yang lebih tinggi dibandingkan siklus I.

Selain itu, partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran juga meningkat. Pada siklus I, partisipasi aktif siswa masih di bawah rata-rata, dengan hanya 60% siswa yang terlibat aktif dalam diskusi dan kegiatan kelas. Namun, pada siklus II, partisipasi siswa meningkat menjadi 83%, di mana siswa lebih antusias dalam menggunakan Canva dan berkolaborasi dengan teman-temannya dalam memahami materi. (Muin, 2019)

Dari analisis perbandingan antara siklus I dan siklus II, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Canva secara efektif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Peningkatan ini tidak hanya terlihat dari aspek motivasi, tetapi juga dari hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Keberhasilan ini didukung oleh pendekatan yang sistematis dalam penggunaan Canva, yang melibatkan visualisasi materi yang menarik dan fitur interaktif yang memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep penting dalam Pendidikan Agama Islam.

Hal ini sesuai dengan teori bahwa, "Motivasi belajar siswa ada 4 (empat) hal cara yang dapat dilakukan setiap guru untuk memotivasi siswa (peserta didik) yaitu.

- a. *Arousal*, yaitu membangkitkan minat belajar;
- b. *Expectancy*, yaitu memberikan dan menimbulkan harapan;
- c. *Incentive*, yaitu dorongan semangat atau memberikan sesuatu;
- d. *Punishment*, yaitu hukuman.

Dalam hal ini, visualisasi materi yang menarik dan beberapa fitur interaktif yang ada dalam media pembelajaran berbasis Canva menjadi pendorong semangat bagi peserta didik, sehingga membangkitkan minat belajar mereka kembali. Media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana sehingga tercipta

lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. (Ningrum et al., 2024)

Efisiensi dan efektifitas pembelajaran menjadi lebih tertata dengan penggunaan media pembelajaran berbasis Canva, peserta didik merasa perlu untuk turut aktif memperhatikan dan mengikuti pembelajaran dengan intens. Pembelajaran berjalan sesuai dengan waktu yang ditentukan merujuk efisiensi waktu yang dikhususkan dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Minat belajar dalam diri peserta didik kembali muncul seiring dengan digunakannya media pembelajaran (Fauziyah et al., 2023).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Canva sebagai media pembelajaran memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Canva dapat dijadikan alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam menghadapi tantangan rendahnya motivasi belajar siswa. Hal ini didukung dengan berbagai penelitian lain yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital inovatif seperti Canva dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran (Nasution & Rizka, 2024; Nasution & Sofyan, 2024; Nasution et al., 2024; Harahap et al., 2020).

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah dilaksanakan selama dua siklus, disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Canva secara signifikan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas IV SD Negeri Pakuniran II. Pada siklus pertama, terjadi peningkatan motivasi belajar siswa, meskipun belum mencapai tingkat optimal, dengan 60% siswa menunjukkan peningkatan motivasi setelah menggunakan Canva. Pada siklus kedua, peningkatan lebih signifikan terlihat, dengan 83% siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran juga mampu menarik minat siswa dan membuat mereka lebih antusias, berkat fitur visual dan interaktifnya yang membantu siswa memahami materi dengan cara yang menyenangkan dan mudah. Selain itu, media Canva juga mendorong partisipasi aktif siswa dalam diskusi kelas, kerja kelompok, dan penyelesaian tugas individu, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi ini mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa. Canva terbukti efektif dalam membantu siswa memahami dan mengingat konsep-konsep penting dalam Pendidikan Agama Islam, sehingga dapat menjadi alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Berdasarkan penelitian ini, guru-guru disarankan untuk mempertimbangkan penggunaan media digital dalam pembelajaran guna mengatasi tantangan rendahnya motivasi belajar siswa.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada pihak yang telah memberikan izin dan dukungan, baik secara moral maupun materiil, dalam penyelenggaraan PPG Dalam Jabatan 2024, serta kepada pihak yang telah menyediakan layanan dan fasilitas selama kegiatan ini berlangsung. Ucapan terima kasih juga diberikan kepada dosen pembimbing dan guru pamong atas bimbingan, saran, dan motivasi yang telah diberikan dalam penyusunan laporan PTK ini. Terima kasih disampaikan pula kepada kepala sekolah di SD Negeri Pakuniran II serta siswa kelas IV yang telah bekerja sama dalam pelaksanaan penelitian ini. Akhirnya, ucapan terima kasih juga diberikan kepada keluarga yang selalu memberikan dukungan fisik dan psikis selama kegiatan PPG berlangsung. Penulis berharap laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan.

## DAFTAR RUJUKAN

- Fauzian, R., Hadiat, Ramdani, P., & Yudiyanto, M. (2021). Penguatan moderasi beragama berbasis kearifan lokal dalam upaya membentuk sikap moderat siswa madrasah. *Al-Wijdān Journal of Islamic Education Studies*, 6(1), 1–14. <https://doi.org/10.58788/alwijdn.v6i1.933>
- Fauziyah, N., Ramadhini, A., Wardhana, K., & Hidayat, A. (2023). Penggunaan Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Di Era Globalisasi Digital. *Jurnal Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Borneo*, 3(3), 181-193. <https://doi.org/10.21093/jtikborneo.v3i3.5925>
- Fitri, N., Karim, A., & Yulianawati, D. (2024). Analisis Motivasi Belajar Siswa Kelas V Pada Materi Jaring-Jaring Makanan di SDN Kertayasa. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 6(4), 110–120. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v6i5.5545>
- Harahap, F., Nasution, N. E. A., & Manurung, B. (2019). The Effect of Blended Learning on Student's Learning Achievement and Science Process Skills in Plant Tissue Culture Course. *International Journal of Instruction*, 12(1), 521-538. <https://doi.org/10.29333/iji.2019.12134a>
- Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1), 131-147. doi:<https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.7344>
- Kusumawati, A. A. (2024). Self Regulation dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal EMPATI*, 13(3), 242-247. <https://doi.org/10.14710/empati.2024.45013>
- Manshur, U., & Ramdlani, M. (2020). Media audio visual dalam pembelajaran PAI. *Al Murabbi*, 5(1), 1–8. <https://doi.org/10.35891/amb.v5i1.1854>
- Muhlasin, & Rofingah, U. (2023). Arabic Speaking Learning: A Suitable Method Can Be Used By Teacher. *The Progress: Journal of Language and Ethnicity*, 1(2), 72–81. <https://ejournal.iainkerinci.ac.id/index.php/progress/article/view/1986>

- Muin, A. K. (2019). *Media pembelajaran audio visual pendidikan agama Islam* (pp. 1–117).
- Nadiah, N., Fauzi, I., & Himmah, F. (2024). Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Al-Muhajirin Purwakarta. *Journal of Pedagogical and Teacher Professional Development*, 1(1), 16–31. Retrieved from <https://jptpd.uinkhas.ac.id/index.php/jptpd/article/view/1>
- Nasution, N. E. A., & Rizka, C. (2024). Investigating University Student's Acceptance of Virtual and Remote Labs in Their Learning. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 27(1), 47–62. <https://doi.org/10.24252/lp.2024v27n1i4>
- Nasution, N. E. A. & Sofyan, M. (2024). Development of Pisces Diversity E-Module based on Fish Identification Research in Plalangan Village, Jember. *Indonesian Journal of Mathematics and Natural Science Education* 5(1), 1-15. <https://doi.org/10.35719/mass.v5i1>
- Nasution, N. E. A., Yasin, R., & Rizka, C. (2024). Development of An RPG Maker Mv-Based Interactive Game as Learning Media on Virus Materials for Grade X Students at Nurul Islam Jember Senior High School. *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 15(3), 457–475. <http://dx.doi.org/10.26418/jpmipa.v15i3.74029>
- Ningrum, S. K., Sakmal, J., & Dallion, E. (2024). Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva untuk mengembangkan budaya literasi digital siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1500–1511. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7432>
- Roma, N. R., Thahir, I., & Akram. (2023). Efektivitas penggunaan aplikasi Canva terhadap motivasi belajar siswa sebagai media pembelajaran IPA. *COMPASS: Journal of Education and Counselling*, 1(2), 181–186. <https://doi.org/10.58738/compass.v1i2.301>
- Romlah, S., & Rusdi, R. (2023). Pendidikan Agama Islam Sebagai Pilar Pembentukan Moral dan Etika. *Al-Ibrah : Jurnal Pendidikan Dan Keilmuan Islam*, 8(1), 67–85. <https://doi.org/10.61815/alibrah.v8i1.249>
- Saputera, A. A. (2022). Tingkat pemahaman moderasi beragama, integrasi, dan internalisasi pengembangan nilai-nilainya di MA. Alkhairaat Kota Gorontalo. *Moderatio*, 2(1), 1–23. <https://e-journal.metrouniv.ac.id/moderatio/article/view/4599>
- Shawmi, A. N., Samiha, Y. T., Alfarizi, M. R., Liza, T., Sapitri, W., Lestari, U. M., & Liza, L. L. (2023). Analisis Hasil Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *JIMR: Journal Of International Multidisciplinary Research*, 2(01), 44–52. <https://doi.org/10.62668/jimr.v2i01.618>
- Silaswati, D. (2022). Mempersiapkan kelas yang kondusif dalam upaya optimalisasi fokus belajar pada siswa sekolah dasar. *Creative of Learning Students Elementary Education*, 5(6), 1253–1258. <https://doi.org/10.22460/collase.v5i6.14568>
- Soraya, S. Z., & Sukmawati, Y. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Video di SMPN 1 Balong

- Ponorogo. *MA'ALIM: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 34-42.  
<https://doi.org/10.21154/maalim.v4i1.6920>
- Supyan, M., Dasuki, M., & Sa'idah, S. N. (2024). Penerapan Gamifikasi berbasis Web untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Islam pada Siswa Kelas 4 SDN 2 Jetis Situbondo. *Journal of Pedagogical and Teacher Professional Development*, 1(1), 47-54. Retrieved from <https://jptpd.uinkhas.ac.id/index.php/jptpd/article/view/6>
- Yohana, A., & Saifulloh, M. (2019). Interaksi simbolik dalam membangun komunikasi antara atasan dan bawahan di perusahaan. *Wacana, Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 18(1), 128.  
<https://doi.org/10.32509/wacana.v18i1.720>