



PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS 7 DALAM PEMBELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI DI SMP NEGERI 30 MALANG

Moch Fernanda Subianto¹, Fita Mustafida², Bahroin Budiya³

Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Malang

e-mail: 121801011079@unisma.ac.id, 2fitamustafida@unisma.ac.id,
3bahroinbudiya@unisma.ac.id

Abstract

This study aims to improve student learning outcomes in Islamic Education (PAI) through the use of Canva as a learning media. The research was conducted in two cycles, beginning with a pre-cycle phase that revealed low student achievement, with only 45.45% of students meeting the Minimum Mastery Criteria (KKM). Several factors contributed to this issue, including a lack of teacher creativity, low student motivation, and the limited use of engaging learning media. In the first cycle, the implementation of Canva led to a slight improvement, with 51.52% of students achieving the KKM. However, challenges remained, prompting refinements in the second cycle. These adjustments resulted in a significant increase in student achievement, with 81.81% of students meeting the KKM. The findings indicate that Canva, as an interactive and visually appealing tool, can effectively enhance student interest, motivation, and learning outcomes in PAI. The study concludes that Canva is a valuable alternative for digital-era learning media, especially in religious education contexts.

Keywords: Learning Media, Canva, Learning Outcomes, Islamic Education

A. Pendahuluan

Dengan perkembangan teknologi yang terus berkembang, banyak membawa perubahan yang cukup signifikan di dalam kehidupan, terutama di bidang pendidikan. Di era digital saat ini, pendidikan dituntut untuk terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi informasi. Salah satu inovasi dalam dunia pendidikan adalah penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran. Dengan menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran, itu akan meningkatkan semangat dan daya tarik peserta didik untuk belajar, terutama pada mata pelajaran yang dinilai itu monoton seperti Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti. Serta dengan menggunakan media pembelajaran ini yang bervariasi untuk memenuhi kebutuhan keragaman modalitas belajar peserta didik baik yang visual, auditorial, maupun kinestetik (Mustafida, 2020). Media pembelajaran yang saat ini sering digunakan oleh para pendidik dalam mengajarkan cenderung masih menggunakan media pembelajaran lama, seperti menggunakan papan tulis, spidol,

serta menggunakan metode ceramah, yang bersifat satu arah sehingga membuat peserta didik cepat bosan, dan tidak semangat.

Dari kondisi tersebut, menunjukkan bahwa kita sebagai pendidik harus menghadirkan inovasi dan kreativitas media pembelajaran yang mampu untuk bisa mendorong semangat belajar dari peserta didik, serta keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang cukup bisa untuk mencakup itu semua adalah media pembelajaran Canva. Media pembelajaran Canva merupakan salah satu platform desain grafis yang mudah diakses dengan mudah melalui berbagai perangkat. Di dalam media pembelajaran Canva ini, terdapat berbagai jenis fitur desai, dari desain untuk membuat dokumen biasa, dokumen power point, edit foto, edit video, dan masih banyak lagi. Tentunya dengan menggunakan media pembelajaran Canva, bisa meningkatkan semangat, minat belajar, dan yang pasti hasil belajar dari peserta didik akan lebih baik. Penggunaan media pembelajaran Canva dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti ini di SMP Negeri 30 Malang ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa Canva untuk meningkatkan hasil belajar dari peserta didik.

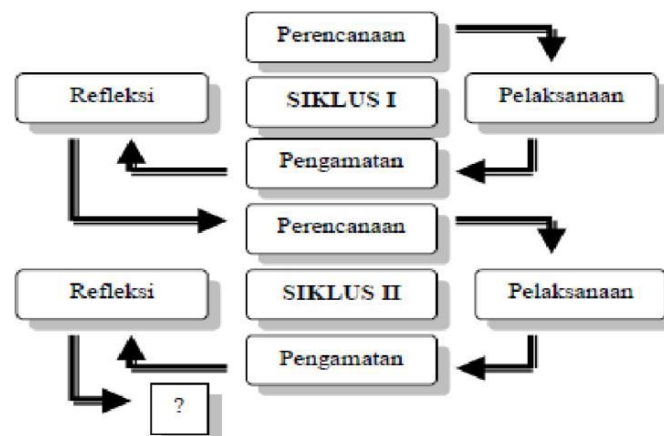
Ada beberapa penelitian sebelumnya yang membahas terkait penggunaan media pembelajaran Canva dalam proses pembelajaran. Penelitian oleh (Hanifah, 2022) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Canva dapat meningkatkan hasil belajar dari peserta didik, sehingga memberikan dampak positif terhadap pemahaman peserta didik mengenai materi Kimia. Sementara itu, di penelitian lain oleh (SIHOMBING et al., 2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran Canva itu dapat meningkatkan kreativitas pendidik dalam mengemas suatu pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik, serta dapat meningkatkan minat belajar, termotivasi dalam belajar pada pelajaran matematika. Dari kedua penelitian sebelumnya, kajian mengenai penggunaan media pembelajaran Canva juga belum terlalu banyak, maka penelitian ini berusaha untuk membantu menambah wawasan pada penggunaan media pembelajaran canva pada pelajaran PAI dan Budi Pekerti di tingkat Sekolah Menengah Pertama.

Dalam penelitian ini, tujuan utama tidak hanya tertuju pada penggunaan media pembelajaran yang mengikuti perkembangan zaman, tetapi juga bertujuan untuk mengetahui sampai mana peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan media Canva hingga setelah menggunakan media Canva dalam pembelajaran. Selain itu, dengan digunakannya media Canva, itu juga akan mempengaruhi semangat belajar peserta didik, hingga cara berfikir kritis peserta didik terhadap mata pembelajaran PAI dan Budi Pekerti.

Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan kreativitas peserta didik. Melalui desain materi, peserta didik dapat memahami sendiri pembelajaran sambil menyalurkan imajinasi mereka. Pengenalan Canva juga membantu mereka mengikuti perkembangan teknologi dan mengurangi kebosanan dalam belajar (Wati & Wahyudi, 2025). Dengan banyaknya penjabaran diatas, maka dengan penelitian dan hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan untuk pengembangan media pembelajaran interaktif di mata pelajaran lainnya.

B. Metode

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) / *Classroom Action Research (CAR)*, yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dan hasil belajar peserta didik pada proses pembelajaran, dengan menggunakan media pembelajaran Canva. Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus, dan di setiap siklus itu terdiri dari 1 kali pertemuan, serta di setiap pertemuan itu mengikuti tahap pembelajaran yang berjumlah 4 tahap. Ada 4 (empat) tahap pembelajaran yang dilakukan, diantaranya adalah tahap perencanaan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap observasi, dan tahap refleksi. Penelitian ini dilaksanakan selama tiga minggu pada semester genap, bertempat di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 30 Kota Malang. Sasaran dari penelitian yang dilakukan ini adalah peserta didik kelas 7.4, serta subjek penelitiannya adalah media pembelajaran Canva yang digunakan dan dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, terutama pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi pekerti, khususnya materi *rukhsah*. Prosedur dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) itu ada 4 yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.



Gambar 1 Model Prosedur Penelitian Tindakan Kelas
Kemmis & Mc Taggart (2009)

Perencanaan tindakan adalah tahap prosedur yang dilakukan sebelum peneliti melakukan penelitian dengan melakukan persiapan untuk membuat modul ajar / rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), kemudian menyiapkan beberapa instrument pembelajaran yang terdiri dari lembar observasi, soal-soal, dan sebagainya. Kemudian ada tahap pelaksanaan tindakan, yaitu tahap prosedur yang dilakukan oleh peneliti untuk melaksanakan tindakan yang telah disusun pada perencanaan tindakan. Setelah pelaksanaan tindakan, ada tahap observasi, yang dimana peneliti mengumpulkan dan menilai berbagai data yang sesuai dengan instrument yang telah ia rencanakan. Apabila saat melakukan pelaksanaan tindakan, ada beberapa hal yang kurang tercapai atau ada hal lain yang penting, itu harus dicatat untuk perbaikan penelitian kedepannya. Tahap terakhir adalah tahap refleksi, yang pada tahap ini peneliti melakukan perbaikan terhadap pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan, dengan dasar pada hasil observasi yang dilakukan menggunakan instrument pembelajaran serta hasil belajar peserta didik. Kemudian refleksi ini digunakan untuk perbaikan dalam melakukan penelitian selanjutnya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara, observasi, dokumentasi dan tes. Kemudian untuk instrument penelitian itu ada soal-soal *pre-tes* dan *post-test* guna mengukur peningkatan hasil belajar dari peserta didik, kemudian ada lembar observasi untuk mengetahui beberapa hal poin yang telah dicapai atau yang belum dicapai dalam proses pembelajaran tersebut dan penggunaan media pembelajaran tersebut. Untuk hasil analisis itu menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif itu akan menghasilkan data berupa informatif yang berupa kalimat dengan menggambarkan ekspresi peserta didik terhadap tingkat pemahaman mereka saat proses pembelajaran. Sedangkan, untuk data kuantitatif itu akan dapat menghasilkan berupa data rata-rata hasil belajar dari peserta didik, serta presentase peningkatan keberhasilan peserta didik.

C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 30 Malang, dengan subjek penelitian peserta didik kelas 7.4 yang berjumlah ada 33 peserta didik yang terdiri dari 18 peserta didik laki-laki dan 15 peserta didik perempuan. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus yang dibagi menjadi siklus 1, dan siklus 2. Dalam setiap siklus penelitian ini terdapat empat tahap, diantaranya tahap perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Namun, sebelum masuk ke siklus pertama, diawali dengan kegiatan pra siklus. Pada kegiatan pra siklus diisi dengan peneliti melakukan pengamatan dan

observasi mengenai pembelajaran sebelum menggunakan media pembelajaran Canva, serta memberikan soal-soal *pre-test* kepada peserta didik, untuk mengetahui kondisi dan hasil belajar setiap peserta didik.

Berdasarkan hasil dari *pre-test*, yang dilakukan pada saat pra siklus, masih banyak peserta didik yang belum mendapatkan hasil belajar yang maksimal dan belum memenuhi standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu 75. Hal tersebut terjadi dikarenakan kurangnya kreativitas dari pendidik dalam mengajar, kurangnya motivasi belajar, serta kurang maksimal dalam penyampaian materi. Dari hambatan tersebut, berakibat terhadap daya tangkap peserta didik dan juga mempengaruhi hasil belajar dari peserta didik. Berikut ini adalah hasil *pre-test* peserta didik sebelum dilaksanakannya penelitian yang menggunakan media pembelajaran Canva.

Table 1 Hasil Belajar Peserta Didik Pra Siklus

No	Nilai	Peserta Didik	Presentase (%)	Kategori
1.	0-75	18	54,54%	Tidak Tuntas
2.	75-100	15	45,45%	Tuntas

Hal tersebut dapat dibuktikan dengan nilai yang didapatkan peserta didik pada saat pengerjaan *pre-test* itu, dengan presentase ketuntasan itu 45,45% dengan jumlah peserta didik yang mendapatkan ketuntasan hasil belajar ada 15 peserta didik, sedangkan jumlah peserta didik yang belum mendapatkan ketuntasan hasil belajar ada 18 peserta didik dengan presentase ketuntasan 54,54%, sehingga masih banyak peserta didik yang belum mencapai nilai KKM yaitu 75. Dari hasil tersebut, peneliti merasa perlu untuk menambahkan media pembelajaran berupa Canva untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, serta semangat dan motivasi belajar. Pada siklus satu itu akan dilakukan selama satu pertemuan dengan hasil yang diperoleh seperti ini.

Table 2 Hasil Belajar Peserta Didik Siklus 1

No	Nilai	Peserta Didik	Presentase (%)	Kategori
1.	0-75	16	48,48%	Tidak Tuntas
2.	75-100	17	51,52%	Tuntas

Dari penggunaan media pembelajaran Canva pada siklus pertama, didapatkan hasil seperti yang tercantum di tabel. Dari penggunaan media pembelajaran Canva, kita mendapatkan peningkatan terhadap hasil belajar, meskipun belum terlalu banyak. Jumlah peserta didik yang mendapatkan

ketuntasan hasil belajar ada 17 peserta didik dengan presentase 51,52%, sedangkan untuk peserta didik yang belum mendapatkan ketuntasan hasil belajar itu ada 16 peserta didik dengan presentase 48,48%. Ada beberapa kendala yang terjadi pada saat siklus pertama diantaranya, pendidik belum mempraktekkan rencana yang ada modul ajar, kemudian belum semuanya peserta didik memperhatikan materi yang diajarkan oleh pendidik. Itu akan menjadi acuan untuk perbaikan pada pembelajaran di siklus kedua.

Table 3 Hasil Belajar Peserta Didik Siklus 2

No	Nilai	Peserta Didik	Presentase (%)	Kategori
1.	0-75	6	18,18%	Tidak Tuntas
2.	75-100	27	81,81%	Tuntas

Dari penggunaan media pembelajaran Canva pada siklus kedua, didapatkan hasil seperti yang tercantum di tabel. Dari penggunaan media pembelajaran Canva, kita mendapatkan peningkatan yang cukup baik terhadap hasil belajar. Jumlah peserta didik yang mendapatkan ketuntasan hasil belajar ada 27 peserta didik dengan presentase 81,81%, sedangkan untuk peserta didik yang belum mendapatkan ketuntasan hasil belajar itu ada 6 peserta didik dengan presentase 18,18%. Hal tersebut berdampak baik untuk peserta didik, karena dari siklus pertama hingga siklus kedua terjadi peningkatan yang baik, terutama dalam hal hasil belajarnya. Kekurangan di siklus pertama juga diperbaiki oleh pendidik, sehingga terjadi peningkatan yang baik tersebut. Maka dari itu, penelitian dihentikan karena hasil belajar peserta didik telah mencapai KKM.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penerapan media pembelajaran Canva dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil pra-siklus, diketahui bahwa tingkat ketuntasan belajar peserta didik masih rendah, dengan hanya 45,45% peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu nilai 75. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik (54,54%) belum memenuhi standar ketuntasan yang ditentukan. Rendahnya pencapaian ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kurangnya kreativitas pendidik dalam menyampaikan materi, minimnya motivasi belajar dari peserta didik, serta belum optimalnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menerapkan media pembelajaran Canva pada dua siklus pembelajaran. Pada siklus pertama, terjadi peningkatan hasil belajar meskipun belum signifikan. Jumlah peserta didik

yang tuntas meningkat menjadi 51,52%, sedangkan yang belum tuntas menurun menjadi 48,48%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan Canva mulai memberikan dampak positif terhadap keterlibatan dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran.

Namun, masih terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaan siklus pertama, seperti ketidaksesuaian antara pelaksanaan pembelajaran dengan rencana modul ajar, serta kurangnya perhatian peserta didik selama kegiatan berlangsung. Oleh karena itu, dilakukan perbaikan pada siklus kedua, baik dari segi perencanaan maupun pelaksanaan pembelajaran. Perbaikan yang dilakukan pada siklus kedua membuahkan hasil yang jauh lebih baik. Sebanyak 81,81% peserta didik berhasil mencapai KKM, dan hanya 18,18% yang belum tuntas. Hal ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dari siklus sebelumnya. Peningkatan tersebut tidak hanya menunjukkan efektivitas penggunaan media Canva dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi juga membuktikan bahwa media visual yang interaktif dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Canva dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara bertahap dan signifikan. Peningkatan yang konsisten dari pra-siklus, siklus pertama, hingga siklus kedua menegaskan bahwa Canva mampu menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif di era digital. Aplikasi Canva memberikan pengalaman belajar yang menarik, inovatif, dan relevan dengan kebutuhan siswa era digital (Riadi et al., 2025). Berdasarkan hasil tersebut, penelitian dihentikan pada siklus kedua karena indikator keberhasilan, yaitu tercapainya KKM oleh mayoritas peserta didik, telah terpenuhi.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada penelitian yang berjudul Penggunaan Media Pembelajaran Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti di SMP Negeri 30 Malang, maka dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dari sebelum menggunakan media pembelajaran Canva dan setelah menggunakan media pembelajaran Canva. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran Canva secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Terjadi peningkatan ketuntasan belajar dari 45,45% pada pra-siklus menjadi 51,52% pada siklus pertama, dan mencapai 81,81% pada siklus kedua. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media visual yang menarik dan interaktif seperti Canva mampu meningkatkan pemahaman, minat, motivasi belajar, dan hasil belajar peserta didik. Dengan

tercapainya indikator keberhasilan pada siklus kedua, yaitu mayoritas peserta didik mencapai KKM, maka penelitian dihentikan. Canva terbukti menjadi media pembelajaran yang efektif di era digital.

Daftar Rujukan

- Hanifah, N. (2022). *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kimia*. 2(2), 226–233.
- Mustafida, F. (2020). Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Multikultural di MIN I Kota Malang. *J-PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(1), 15–27. <https://doi.org/10.18860/jpai.v6i1.8085>
- Riadi, A., Alpata, A. R., Yuliawati, A., Mariati, L., & Yatma, A. (2025). *Penggunaan Aplikasi Canva dalam Pembelajaran PAI: Materi Bersyukur dengan Akidah dan Qurban*. 1, 141–147.
- SIHOMBING, N., HALENA, M., & SOFIYAH, K. (2024). Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Media Pembelajaran Matematika Khususnya Disekolah Sd/Mi. *TEACHER: Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 4(1), 15–26. <https://doi.org/10.51878/teacher.v4i1.3080>
- Wati, M. W., & Wahyudi. (2025). *A s i n*. 5(April), 1216–1232.