

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI DENGAN MATERI ASYIKNYA BELAJAR KISAH AYAH PARA NABI DI SDN LAMBADA KLIENG BERBASIS APLIKASI CANVA DI KELAS 2A

Syamsidar<sup>1</sup>, Nurbayani Ali<sup>2</sup>, Setiya Atirah<sup>3</sup>, Fitri Mahdalena<sup>4</sup>, Ulfa Maisura<sup>5</sup>,  
Dhiya Rahmah Yus<sup>6</sup>, Elvi Rouzah<sup>7</sup>, Rizka Aulia<sup>8</sup>  
syamsidar303@gmail.com<sup>1</sup>, nurbayani.ali@ar-raniry.ac.id<sup>2</sup>, setiyaatirah@gmail.com<sup>3</sup>,  
Fitrimahdalena274@gmail.com<sup>4</sup>, Ulfamaiyura1696@gmail.com<sup>5</sup>, dhiyarahmah22@gmail.com<sup>6</sup>,  
Elvirouzah04@gmail.com<sup>7</sup>, rizkaauliada@gmail.com<sup>8</sup>  
UIN Ar-Raniry Banda Aceh

### ABSTRAK

Dalam pendidikan, seorang pendidik diharuskan mampu mengkondisikan suasana kelas yang kondusif dalam kegiatan belajar. Pembelajaran sendiri tidak hanya tergantung pada strategi pembelajaran, namun penggunaan media yang tepat merupakan faktor penting dalam memotivasi belajar peserta didik. Fenomena yang terjadi pada dunia pendidikan saat ini adalah pendidik kurang memanfaatkan media dalam kegiatan mengajar terutama dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Padahal dalam pembelajaran PAI sering terjadi kesulitan dalam memahami materi lantaran sering dikaitkan dengan dalil dan penerapan kegiatan sehari-hari, yang notabenehal itu tidak akan maksimal jika hanya menggunakan metode ceramah. Sehingga dalam artikel ini, peneliti menunjukkan hasil implementasi dari media pembelajaran berupa Canva di SDN Lambada Klieng. Untuk mengetahui efektivitas dan kelayakan media pembelajaran PAI dan budi pekerti pada tema “Asyiknya Belajar Kisah Ayah Para Nabi” berbasis aplikasi canva sehingga meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik di SDN Lambada Klieng. Penelitian ini menggunakan penelitian Research and Development (R&D) dan model digunakan adalah model pengembangan ADDIE. Produk ini divalidasi oleh 1 ahli media, 1 ahli materi dan 1 ahli desain dan diuji coba oleh 29 peserta didik SDN Lambada Klieng. Hasil validasi menunjukkan ahli media, ahli desain dan materi memperoleh rata-rata 80,00%, yang termasuk kategori “Valid” dalam Implementasi media canva yang diterapkan pada kelas 2A. Hasil respon peserta didik terhadap produk rata-rata 88,59%, hal tersebut menunjukkan produk layak digunakan. Hasil pretes dan postes menunjukkan keefektifan media pengembangan berbasis aplikasi Canva dengan hasil 100 % nilai meningkat walaupun 11,6% belum tuntas. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media berbasis aplikasi Canva dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik serta dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** canva; media pembelajaran; pengembangan.

### PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam dunia pendidikan, dimana proses pembelajaran yang baik akan menghasilkan pendidikan yang berkualitas pula. Suatu pembelajaran dianggap berkualitas apabila didalamnya mampu meng cover kebutuhan daya tangkap peserta didik. Dimana karakter dalam menangkap suatu materi setiap peserta didik memiliki latar belakang kemampuan yang berbeda-beda, baik dalam bentuk visual, audio maupun kombinasi (audio visual) atau kenestetik. Dalam kegiatan belajar mengajar selain memerlukan strategi yang tepat, seorang pendidik juga harus pandai dalam menentukan sumber belajar yang mampu mendukung kegiatan pembelajaran (meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dikaji). Sehingga apabila strategi dan sumber belajar dapat mendukung antara satu dengan yang lain, maka tujuan dari sebuah pembelajaran bisa tercapai.

Sumber belajar sendiri merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik terhadap materi yang hendak diajarkan oleh seorang

pendidik. Sumber belajar tidak hanya buku dan penyampaian dari pendidik, namun media yang digunakan pendidik dalam pembelajaran itu juga disebut dengan sumber belajar. Namun fenomena di lapangan, kerap sekali dijumpai peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami materi lantaran banyak pendidik yang kurang memperhatikan pentingnya strategi dan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.

Padahal pendidikan yang baik dan berkualitas adalah yang mampu menjadikan peserta didik aktif dan kreatif dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga dalam kepenulisan ini peneliti menggunakan kolaborasi beberapa media pembelajaran atau biasa disebut dengan multimedia pembelajaran yang didalamnya terdapat berbagai macam media yang dapat menarik minat siswa dalam belajar. Dimana media ini merupakan pengembangan dari media power point merupakan media pembelajaran berupa semacam kotak teka teki yang dikemas semenarik dan sebagus mungkin dalam versi video, sehingga mampu memancing perhatian peserta didik dalam kegiatan penjelasan materi. Kemudian untuk mengetahui daya faham peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan oleh pendidik, maka dalam melakukan evaluasi pembelajaran peneliti menggunakan aplikasi Canva untuk mengetahui taraf kemampuan peserta didik dalam konteks pengetahuan kognitif yang dikemas dalam bentuk desain dan audio yang menarik, Oleh karena itu, peneliti menerapkan media pembelajaran canva.

Canva adalah program desain online, dimana pada media tersebut telah tersedia beragam desain grafis seperti presentasi, grafik, poster, spanduk, kartu undangan, editing foto, instagram cover dan facebook cover. Canva memiliki kelebihan dan kekurangannya. Adapun kelebihan dalam aplikasi canva, antara lain:

- 1) memiliki beragam desain yang menarik,
- 2) mampu meningkatkan kreativitas guru dan peserta didik dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan,
- 3) menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis,
- 4) dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai,
- 5) dapat melakukan kolaborasi dengan guru lain .

Sedangkan kekurangan canva antara lain: aplikasi ini mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil, dalam aplikasi canva ada beberapa template, stiker, ilustrasi, font, dan lain sebagainya secara berbayar, 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 .

Beberapa penelitian sebelumnya yang meneliti tentang pengembangan media canva seperti:

- 1) Rahma Elvira Tanjung dan Delsina Faiza tentang canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika, bahwa media pembelajaran canva layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran
- 2) Tiara Melinda, dan Erwin Rahayu Saputra tentang canva sebagai media pembelajaran IPA materi perpindahan kalor di SD, bahwa media pembelajaran canva dapat dibuat dengan mudah bagi guru dan materi pembelajaran dibuat animasi menggunakan fitur yang tersedia pada canva
- 3) Gita Permata Puspita Hapsari dan Zulherman tentang Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa pada pembelajaran IPA
- 4) Garis Pelangi meneliti tentang pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Bahasa dan sastra Indonesia Jenjang SMA/MA.

Keterbaruan dari penelitian ini, peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti PAI dan budi pekerti pada tema “Asyiknya belajar kisah ayah para nabi” dengan tujuan untuk melakukan suatu inovasi pembelajaran guna menjawab permasalahan peserta didik untuk meningkatkan pemahaman pembelajaran PAI dan budi pekerti dalam meningkatkan daya tarik kepada peserta didik dalam pembelajaran PAI dan budi pekerti sehingga meningkatkan motivasi dan hasil pembelajaran meningkat.

Keterbaruan dari penelitian ini, peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti PAI dan budi pekerti pada tema “Asyiknya belajar kisah ayah para nabi” dengan tujuan untuk melakukan suatu inovasi pembelajaran guna menjawab permasalahan peserta didik untuk meningkatkan pemahaman pembelajaran PAI dan budi pekerti dan meningkatkan daya tarik kepada peserta didik dalam pembelajaran PAI dan budi pekerti sehingga motivasi dan hasil pembelajaran meningkat.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Lambada Klieng kecamatan Baitussalam kabupaten Aceh Besar, yang dilaksanakan tanggal 08 Mei 2024. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 2A di SDN Lambada Klieng sejumlah 29 peserta didik. Metode penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation). Model ADDIE merupakan suatu pendekatan yang menekankan pada analisa bagaimana setiap komponen yang dimiliki saling berinteraksi satu dengan yang lainnya.

Proses ADDIE menggunakan tahapan- tahapan :

- 1) Tahap pertama (Analyze) Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui permasalahan mengenai pembelajaran di dalam kelas sehingga dapat mengetahui kebutuhan pembelajaran.
- 2) Tahap kedua (Design) Perencanaan dilakukan dengan penyusunan penelitian serta memilih materi yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran.
- 3) Tahap ketiga (Development) Pengembangan dilakukan dengan mengembangkan media audio visual menggunakan aplikasi Canva.
- 4) Tahap keempat (Implementation) Implementasi dilakukan dengan mewawancarai mengenai efektifitas tidaknya media tersebut sehingga dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar.
- 5) Tahap terakhir (Evaluation) Evaluasi bertujuan untuk mengetahui kekurangan dari media pembelajaran yang akan dikembangkan.

Untuk menganalisis penerapan pengembangan media berbasis aplikasi canva saat ini untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik kelas V di SDN Lambada Klieng yang berjumlah 29 peserta didik, maka peneliti melakukan teknik pengumpulan data dengan kuisisioner atau angket, tes, dan dokumentasi. Untuk menjaga kualitas instrument, maka perlu diperoleh opini dari ahli atau dengan kata lain perlu validasi. Instrument yang digunakan yaitu angket validasi ahli IT ahli desain, ahli materi, dan respon peserta didik. Data validasi ini kumpulan melalui penyebaran angket berupa angket terbuka yang disajikan dalam bentuk yang sederhana sehingga responden dapat memberikan isian sesuai dengan keadaannya dengan menggunakan skala likert.

Berikut skala penilaian validasi produk menggunakan skala likert :

**Tabel 1. Skala Penilaian Validasi Produk.**

SKOR	Kriteria
4	Sangat baik
3	baik
2	cukup
1	kurang

Metode tes yang digunakan yaitu tes hasil belajar pretest- posttest berupa tes objektif atau pilihan ganda dengan instrument soal sebagai berikut:

**Tabel 2. Instrumen Soal Pretest-Posttets**

No	Indikator	Nomor soal	Jumlah soal
1	Meyakini kebenaran kisah Nabi Ibrahim a.s dan nabi ismail a.s	1,2	2
2	Memahami kisah keteladanan nabi Ibrahim a,s dan Nabi ismail a.s	3,4,5	3
3	Menceritakan Kembali kisah keteladanan nabi Ibrahim a.s dan nabi ismail a.s	6,7	2
4	Menunjukkan sikap rasa ingin tahu, sabar, rela berkorban, hormat dan patuh kepada kedua orangtua	8,9,10	3
	Jumlah		10

Menurut Ponza tes objektif atau pilihan ganda ini digunakan pada uji efektifitas produk hasil belajar peserta didik . Tes hasil belajar dilakukan dua kali yaitu sebelum dan sesudah dilakukan uji coba produk pengembangan. Tes ini berguna untuk mengetahui pengaruhnya terhadap motivasi dan prestasi belajar peserta didik. Instrument yang digunakan yaitu soal pretes- posttest dengan menggunakan google form. Data hasil pretest- posttest dianalisis menggunakan KKM tema “Nabi Ibrahim a.s ayah para Nabi” yaitu 80. Teknik analisis data hasil validasi dari ahli media, ahli desain dan ahli materi menggunakan persentase interval :

**Tabel 3. Persentase Kriteria Validitas**

Persentase	Kriteria
81%- 100%	Sangat Valid
61%- 80%	Valid
41%- 60%	Kurang Valid
21%- 40%	Tidak Valid
0%- 20%	Sangat Tidak Valid

Teknik analisis data hasil respon peserta didik dengan menggunakan persentase.

**Tabel 4. Persentase Hasil Respon Peserta Didik**

Persentase	Kriteria
87%- 100%	Sangat Baik
73%- 86%	Baik
60%- 72%	Cukup Baik
>60%	Kurang Baik

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran PAI dan budi pekerti di SDN Lambada Klieng Berbasis Canva, dengan menggunakan metode ADDIE. Tahap Identifikasi (analysis) Di dalam tahap identifikasi diperlukan untuk mendapatkan gambaran tentang media pembelajaran yang dikembangkan dengan dua tahapan yakni analisis kebutuhan, tujuan

pengembangan dan analisis kurikulum pembelajaran. Analisis Kebutuhan dan Tujuan Pengembangan Penelitian terdahulu dari beberapa artikel dalam jurnal ilmiah dijadikan sebagai dasar pengembangan dan gambaran tentang pengembangan yang akan dilaksanakan. Berdasarkan penelitian Asmuni tentang problematika pembelajaran daring, menjelaskan dari permasalahan guru diantaranya adalah guru hanya memerintahkan kepada peserta didik untuk membaca materi di buku siswa melalui WA grup kelas sehingga pemahaman peserta didik berbeda beda . guru memiliki kemampuan terbatas dalam menggunakan teknologi pada pembelajaran daring; keterbatasan guru dalam melakukan control saat berlangsungnya pembelajaran daring, peserta didik pada saat awal pembelajaran mengisi daftar hadir setelahnya tidak aktif lagi sampai selesai waktu pembelajaran. Dari factor peserta didik dari buku Pengalaman Baik Mengajar di Masa Pandemi Covid19 Mapel Bahasa Indonesia, ditemukan permasalahan disaat pembelajaran daring, yaitu :

- 1) Didalam pembelajaran daring peserta didik kurang aktif dan kurang tertarik walaupun didukung dengan fasilitas yang memadai dari segi ketersediaan perangkat computer, gadget, dan jaringan internet, kurangnya kepedulian akan pentingnya literasi dan tidak disiplin waktu dalam mengumpulkan tugas portofolio.
- 2) Peserta didik tidak memiliki perangkat handphone/gadget yang digunakan sebagai media belajar daring, walaupun ada itu milik orangtua, dan mendapat giliran setelah orangtua pulang kerja.
- 3) Sejumlah peserta didik tinggal di wilayah yang tidak memiliki akses internet, mereka tidak bisa memperoleh tugas yang guru sampaikan baik melalui whatsapp atau kelas maya.
- 4) mengingat pembelajaran dari rumah terlalu lama membuat peserta didik malas dan merasa bosan(Susilowati, 2020)

Dari beberapa permasalahan dan analisis kebutuhan yang telah dilakukan diatas, maka tujuan dari pengembangan media ini adalah menjadi rujukan bagi guru dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik berupa penggunaan media berbasis aplikasi canva sebagai media ajar dalam masa pandemic atau sekarang yang sudah tatap muka sekaligus meningkatkan daya tarik kepada peserta didik dan menghilangkan rasa bosan dalam pembelajaran PAI dan budi pekerti sehingga motivasi dan hasil belajar peserta didik meningkat. Analisis Pembelajaran Berdasarkan analisis pembelajaran PAI dan budi pekerti diketahui bahwa isi materi pada kompetensi dasar pelajaran PAI dan budi pekerti peserta didik dituntut untuk memahami dan mengamalkan bukan sekedar kognitif saja.

Pembelajaran saat ini yang mengharuskan peserta didik untuk belajar lebih giat guna bisa meraih cita-citanya, jangan membuat minat belajar peserta didik menjadi rendah.,Akibat dari materi yang disampaikan oleh guru tidak dipahami oleh peserta didik dan pengetahuan yang diperoleh hilang begitu saja. Hal- hal yang dibutuhkan peserta didik pada saat belajar adalah bisa memahami isi materi yang akan disampaikan oleh guru, pembelajaran yang tidak membosankan dan peserta didik mampu mengamalkan dari materi tersebut. Oleh karena itu guru harus bisa memberikan gambaran nyata tentang materi pokok pembelajaran PAI dan budi pekerti dengan materi Asyiknya belajar kisah ayah para nabi. Media pembelajaran berbasis canva ini dapat membantu dalam memberikan gambaran nyata materi yang akan disampaikan guru. Melalui visualisasi yang lengkap objek- objek multimedia di dalamnya dan dikemas oleh canva for education dengan menggunakan akun belajar.id. Tahap Design (Desain) Pada tahap ini dilakukan pemilihan materi, materi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu materi “Asyiknya Belajar Kisah ayah para Nabi” kelas 2A. Selanjutnya dilakukan penyusunan Modul Ajar,

kemudian dilakukan perancangan identitas media pembelajaran dan memilih video animasi yang sesuai melalui youtube serta menyusun pertanyaan untuk mengevaluasi dari hasil pembelajaran melalui Refleksi. Tahap Development (Pengembangan) Pada tahapan ini dilakukan pengembangan media pembelajaran PAI dan budi pekerti pada Kelas 2A dengan materi “Asyiknya Belajar Kisah ayah para Nabi”. Media pembelajaran disajikan sedemikian sehingga peserta didik dan guru dapat dengan mudah untuk menggunakan media pembelajaran, dibuat dengan menggunakan aplikasi online Canva. Aplikasi Canva dapat digunakan melalui smartphone/ HP Android ataupun laptop.

Guru PAI di SDN Lambada Klieng menggunakan laptop dalam pembuatan media dan memanfaatkan akun belajar.id yang diberikan oleh kemendikbud. Alasannya menggunakan akun belajar.id, semua fitur- fitur aktif, gratis khusus untuk dunia pendidikan dan bisa berkolaborasi dengan peserta didik serta lebih aman dalam penggunaannya. Berikut Langkah langkah menggunakan aplikasi Canva dengan menggunakan laptop, sebagai berikut: Pertama, membuka Chrom, kemudian ketik ‘Canva’ pada kolom penelusuran, ‘Sign Up’, pilih daftar dengan email, kemudian membuat akun canva dengan akun belajar.id, Kedua, membuat desain Melalui Canva For Education. Setelah membuat akun di Canva, guru mengembangkan media. Guru PAI SDN Lambada Klieng membuat video animasi dari canva tentang Asyiknya belajar kisah ayah para nabi dengan template yang menarik minat siswa untuk belajar dan guru merekam audio dengan kualitas suara yang jernih di menu unggahan canva tersebut yang akan dipresentasikan ke peserta didik. Ketiga, menyimpan hasil pengembangan yang telah didesain dari Canva dengan cara klik simpan dan keluar yang berada di pojok kanan atas, secara otomatis tersimpan dalam galeri canva dan klik unduh secara MP4 yang otomatis tersimpan di download laptop dan siap di presentasikan kepada siswa. Media pembelajaran yang telah selesai dikembangkan kemudian dilakukan validasi oleh ahli media yaitu Ibu Sri Risky, S.Pd, Ahli desain ibu Erriza Irnanda, S.Pd dan ahli materi Ibu Darmawati S.Pd. Berikut ini hasil uji validasi ahli media, desain dan materi pada pengembangan media berbasis aplikasi canva.

**Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media, Ahli Desain dan Ahli Materi**

Aspek	Indikator	No. Butir	Rata-rata Persentase	Kriteria
Audio	Suara yang disajikan jelas dan sesuai	1	80 %	Valid
Visual	Kesesuaian tampilan dengan background Kombinasi Warna yang menarik 3 Kesesuaian setting gambar dengan materi yang dibahas	2	85 %	Valid
Kualitas isi	Ilustrasi mudah dipahami 5 Kualitas Kualitas Video bagus	3	75 %	Valid
	Kesesuaian materi	4	80 %	Valid
Rata-rata			80,00	Valid

Berdasarkan hasil rata- rata persentase validasi pada table 5 secara keseluruhan menunjukkan kriteria “Valid” dengan rata- rata 80,00%. Tahap Implementation Pada tahap ini dilakukan uji coba hasil media, desain dan materi pembelajaran yang telah divalidasi oleh validator. Uji coba media pembelajaran dilakukan kepada peserta didik SDN Lambada Klieng sebanyak 29 peserta didik pada kelas 2A, dengan cara melakukan pembelajaran dengan berbantu media pembelajaran berbasis canva. Guru mengcopy link

dari media canva yang sudah di validasi oleh ahli media,ahli desain dan ahli materi, kemudian langsung dipraktekkan kepada siswa sesuai dengan jadwal roster masuk kelas 2A. Tahap Evaluation (Evaluasi) Setelah kami menyajikan media pembelajaran berbasis Canva dan telah selesai melaksanakan pretest-postest, peserta didik diminta mengisi angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran tersebut. Berikut hasil angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran PAI-BP berbasis Canva.

**Tabel 6. Hasil Angket Respon Peserta Didik**

Aspek	Indikator	No. Butir	Rata-rata Persentase	Kriteria
Materi	Bahasa dan maksud materi	1	88,50 %	Sangat Baik
komunikasi	Tampilan dan teks	2	86,44 %	Baik
software	Kemenarikan media Kemudahan Pengguna	3	91,88%	Sangat Baik
Visual	Animasi dan Vidio	4	87,56%	Baik
Rata-rata			88,59%	Baik

Berdasarkan hasil rata- rata respon peserta didik pada table 6 menunjukkan 88,59 % , sehingga media pembelajaran tersebut diperoleh katagori “Baik”. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran PAI dan budi pekerti berbasis aplikasi Canva ini layak untuk digunakan pada proses pembelajaran. Artinya desain media pembelajaran tersebut disukai oleh peserta didik, baik dari aspek kelengkapan konten maupun tampilannya, sehingga dapat digunakan di sekolah tempat uji coba . Efektivitas Produk Media PAI dan budi pekerti Berbasis Aplikasi Canva Hasil belajar peserta didik dilakukan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran PAI dan budi pekerti berbasis aplikasi Canva. Apabila hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan, maka media pembelajaran PAI dan budi pekerti berbasis aplikasi Canva ini dikatakan efektif. Untuk mengetahui keefektifan media tersebut, guru melakukan pretest terlebih dahulu, Lalu diakhir pembelajaran guru memberikan postets. Adapun hasil belajar uji coba pretesposttest dapat dilihat pada table 7.

**Tabel 7. Hasil uji coba pretes-posttet**

No	Nama	Nilai pretes	Nilai postess	Keterangan
1	ABIZAR AL GHIFARI	80	100	Meningkat, terlampaui
2	AFRA KIRANA SHAKILA	60	90	Meningkat, terlampaui
3	AQILA IZZATU WILDA	80	80	Meningkat, terlampaui
4	ASYIR ALIF ALFATAR	50	60	Meningkat, terlampaui
5	ASYRAF ATHIFUN ALIM	50	90	Meningkat, terlampaui
6	AZKA NAUVAL	60	100	Meningkat, terlampaui
7	AZZAM AL KHALIF PAHLEVI	60	100	Meningkat, terlampaui
8	CLARISSA AMORA NASUTION	50	90	Meningkat, terlampaui
9	CUT NUR LATIFHA IRDA	60	100	Meningkat, terlampaui
10	HAYKAL MAULANA	40	80	Meningkat, terlampaui
11	IKMIL ARASI	40	90	Meningkat, terlampaui
12	KAYYISATIN NISA'	80	100	Meningkat, terlampaui
13	MHD. LUCKY FIRMANSYAH	60	90	Meningkat, terlampaui
14	MUHAMMAD AL FAIZI	40	80	Meningkat, terlampaui
15	MUHAMMAD ANANDA AL MURSALIN	40	60	Meningkat, terlampaui
16	MUHAMMAD ARSYA	60	80	Meningkat, terlampaui

	ANBIYYA			
17	MUHAMMAD HAFIS	50	100	Meningkat, terlampaui
18	MUHAMMAD RESYA	40	60	Meningkat, terlampaui
19	NAUFAL MAULANA. H	60	100	Meningkat, terlampaui
20	NAUVAL EL MUBARAK	70	90	Meningkat, terlampaui
21	NUR ADILA	70	100	Meningkat, terlampaui
22	NUR FADHILLAH	80	100	Meningkat, terlampaui
23	NURMALA	50	100	Meningkat, terlampaui
24	PUTRI BILQIS	60	90	Meningkat, terlampaui
25	RAFFASYA FIRZA MAHENDRA	40	80	Meningkat, terlampaui
26	SALVENA ARSYFA	80	100	Meningkat, terlampaui
27	ZALFA NAGIA SYAKIRA	60	100	Meningkat, terlampaui
28	NAJWA HUMAIRA	60	100	Meningkat, terlampaui
29	ALESHA NAILA PUTRI SARAGIH	80	100	Meningkat, terlampaui

Hasil belajar soal pretest pada tabel diatas dari 29 peserta didik hanya 4 peserta didik yang tuntas. Adapun KKM Tema “Asyiknya belajar Kisah ayah para Nabi” adalah 80. Sedangkan hasil posttest 3 dari 29 peserta didik atau 15,2 % peserta didik yang belum tuntas, namun 100% dari hasil posttes menunjukkan meningkat. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media canva pada pembelajaran PAI dan budi pekerti materi “Asyiknya belajar Kisah ayah para Nabi” efektif dan dapat meningkatkan motivasi dan prestasi peserta didik khususnya di SDN Lambada Klieng. Penelitian ini serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh Hapsari dan Zulherman bahwa media berbasis Canva dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik dengan menggunakan nilai N-Gain diperoleh rata- rata peningkatan hasil belajar yaitu 0,59 % yang termasuk dalam kategori “Sedang”, sehingga disimpulkan aplikasi canva dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa pengguna media dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik atau mencapai sasaran yang diinginkan .

Hal ini sejalan dengan pendapat Rahmatullah yang menyatakan bahwa media yang akan digunakan merupakan bagian yang terpenting dalam proses desain pembelajaran. Melalui media ini, pesan dari guru ke peserta didik akan tersampaikan dengan efektif . Pendapat oktiani mengemukakan bahwa motivasi mendorong peserta didik untuk dapat melakukan sebuah perilaku, termasuk juga dalam belajar. Peserta didik bergerak untuk memperoleh hasil belajar yang baik jika memilih motif yang kuat, sehingga motivasi memiliki peran yang penting untuk membuat peserta didik memperoleh hasil belajar yang baik. Agar motivasi belajar dapat tumbuh dalam diri peserta didik, maka diperlukan salah satunya yaitu dalam manajemen pembelajaran di kelas dan dalam penggunaan media pembelajaran.

Hasil penelitian diungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva sangatlah penting dalam mendukung pelaksanaan proses pembelajaran baik luring maupun daring. Selain itu, hasil uji coba juga disebutkan bahwa media yang dikembangkan ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Ukuran kelayakan dan keefektif dilihat dari kuisisioner sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini memiliki keterbatasan pada saat proses uji coba karena dilaksanakan karena mengingatkan siswa kami masih kelas 2A sehingga materi yang disampaikan secara konvensional juga secara berulang-ulang dan media pembelajaran yang digunakan kurang maksimal.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti tentang pengembangan media pembelajaran PAI- BP di SDN Lambada Klieng berbasis aplikasi Canva materi “Asyiknya Belajar Kisah Ayah Para Nabi”, dapat disimpulkan dari hasil analisis kebutuhan dalam pembelajaran PAI dan budi pekerti di SDN Lambada Klieng menjadi dasar dan acuan dalam pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva. Setelah media didesain dan dikembangkan, media tersebut selanjutnya di validasi oleh ahli Media, ahli desain dan ahli materi, Adapun hasil validasi ahli tersebut dengan rata- rata 80,00 menunjukkan kriteria valid. Selanjutnya media direspon oleh 29 peserta didik SDN Lambada Klieng dengan hasil rata- rata respon peserta didik menunjukkan 88,59%, dengan kategori “Baik”. Hal tersebut dibuktikan hasil belajar pada soal pretest- posttest yaitu 3 dari 29 peserta didik yang belum tuntas, namun 100% dari hasil posttes menunjukkan meningkat. Maka dari itu pengembangan media berbasis Canva dapat meningkatkan semangat dan motivasi sehingga hasil belajar peserta didik meningkat. Dari hasil penelitian ini. Saran yang dapat diberikan yaitu dalam pembelajaran tatap muka sekarang ini sesudah pandemi covid 19, hendaknya guru mencari solusi yang inovatif dalam penyampaian materi pembelajaran sehingga peserta didik dapat mengikuti dengan baik serta mengurangi kejenuhan peserta didik dalam belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asmuni, A. (2020). Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan Solusi Pemecahannya. *Jurnal Paedagogy*, 7(4), 281–288.
- Ananda, R. (2017). Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Negeri 016 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*, 1(1), 21–30
- Alfabeta. Ponzia, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 9–19.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4),
- Jannah, M. (2018). Pengembangan media video animasi digestive system untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPA kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2).
- Mulianti, M., Asisah, A., & Najamuddin, F. (2021). Webinar Pelatihan Media Pembelajaran di masa pandemi covid-19. *Journal Lepa-Lepa Open*, 1(2), 307–311.
- Melinda, T., & Saputra, E. R. (2021). Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA Materi Perpindahan Kalor Di Sekolah Dasar. *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, 5(2), 96–101.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *VoteTEKNIKA: Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika*, 7(2), 79–85.
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216–232.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo UNPAM*, 8(2), 79–96.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Sugiono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
- Susilowati. (2020). *Pengalaman Baik Pembelajaran di Rumah Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 6 Semarang dalam Pengalaman Baik Mengajar dari Rumah di Masa Pandemi Covid 19 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia (e-book)*. Kemdikbud.