



**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
CANVA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IX DI S,P NEGERI 2
MARTAPURA TIMUR KALIMANTAN SELATAN**

Muhammad Nur, Sofrayani, Muhammad Zulkifli

Institut Agama Islam Darussalam Martapura

Email: muhammadnur19946@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa Kelas IX pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Negeri 2 Martapura Timur, Kalimantan Selatan. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PAI akibat penggunaan metode pengajaran yang monoton dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain eksperimen one-group pretest-posttest. Sampel terdiri dari 26 siswa Kelas IXA yang dipilih melalui teknik cluster sampling. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis Canva secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Analisis uji-t sampel berpasangan menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest, dengan rata-rata skor posttest yang lebih tinggi. Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa media Canva efektif sebagai sarana untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PAI.

Kata Kunci: Canva, Efektivitas, Hasil belajar, Media pembelajaran, Pendidikan Agama Islam

ABSTRACT

This study aims to evaluate the effectiveness of the use of Canva-based learning media in improving the learning outcomes of Class IX students in Islamic Religious Education (PAI) subjects at SMP Negeri 2 Martapura Timur, South Kalimantan. The background of this study is the low learning outcomes of students in PAI subjects due to the use of monotonous teaching methods and the lack of utilization of interesting learning media. This study uses a quantitative method with a one-group pretest-posttest experimental design. The sample consisted of 26 Class IXA students selected through cluster sampling techniques. Data were collected through observation,

testing, and documentation. The results showed that the use of Canva-based media significantly improved student learning outcomes. Paired sample t-test analysis showed a significant difference between pretest and posttest scores, with a higher average posttest score. The conclusion of this study shows that Canva media is effective as a means to improve student learning outcomes in Islamic Religious Education learning.

Keywords: Canva, Effectiveness, Islamic Religious Education, Learning outcomes, Learning media

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membimbing dan mengembangkan intelektual serta kepribadian individu.¹ Dalam ajaran Islam, pendidikan memiliki dasar yang kuat sebagaimana yang tertulis dalam Al-Qur'an, tepatnya pada QS Al-'Alaq ayat 1-5, yang menekankan pentingnya belajar dan mengembangkan ilmu sebagai bentuk ibadah kepada Tuhan:

أَفَرَأَى بِأَسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ. فَأَفْرَأَ أَلَمْ يَكُنْ مِنْ الْإِنْسَانِ أَحَدٌ مِمَّنْ عَلَّمَ بِالْقَلَمِ. عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا

"Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah. Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya". (QS Al-'Alaq: 1-5)

Ayat ini menegaskan bahwa pendidikan adalah kewajiban bagi setiap manusia untuk mengembangkan potensi mereka dan meningkatkan kualitas hidup melalui ilmu pengetahuan serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan landasan agama tersebut, pendidikan menjadi elemen krusial dalam pembentukan individu yang bermanfaat bagi diri sendiri maupun masyarakat.

Dalam konteks Indonesia, tujuan pendidikan diatur oleh Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU SISDIKNAS), yang menyatakan bahwa pendidikan bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya. Hal ini meliputi pembentukan individu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki keterampilan dan rasa tanggung jawab sosial.² UU SISDIKNAS juga mengakui pentingnya pendidikan agama, termasuk Pendidikan Agama Islam (PAI), dalam sistem pendidikan nasional. PAI tidak hanya berperan sebagai mata pelajaran wajib, tetapi juga berfungsi sebagai sarana pembentukan karakter dan panduan spiritual yang sesuai dengan nilai-nilai Islam, khususnya dalam menghadapi tantangan kehidupan modern.

¹ Abudin Nata, *Sosiologi Pendidikan Islam*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014), hal. 151

2. Pasal 4

Namun, dalam praktiknya, sistem pendidikan sering kali menghadapi berbagai tantangan, terutama terkait dengan kualitas pembelajaran. Hal ini sangat terasa pada siswa tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), terutama pada masa remaja (usia 12-16 tahun) yang merupakan fase peralihan dari masa kanak-kanak menuju dewasa. Pada masa ini, siswa menghadapi berbagai tantangan fisik dan psikologis yang dapat mempengaruhi proses belajar mereka. Jika tantangan tersebut tidak diatasi dengan baik, maka dapat berdampak negatif terhadap hasil belajar.³ Salah satu permasalahan yang kerap muncul adalah minimnya perhatian dan motivasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut data yang diperoleh dari Jurnal Pendidikan Indonesia (2023), hanya sekitar 32% siswa SMP di Indonesia yang menunjukkan perhatian penuh selama pelajaran berlangsung, sementara 68% lainnya mudah teralihkan perhatiannya, bermain gadget, atau melakukan aktivitas lain yang tidak terkait dengan pembelajaran. Fenomena ini menjadi perhatian utama karena berdampak langsung pada penurunan prestasi belajar siswa dari tahun ke tahun.⁴

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), dunia pendidikan perlu menyesuaikan diri dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan aplikasi desain grafis seperti Canva sebagai sarana untuk memperbaiki kualitas media pembelajaran. Canva merupakan aplikasi yang memudahkan penggunaanya dalam membuat berbagai desain visual, seperti presentasi, poster, pamflet, dan materi grafis lainnya yang lebih menarik secara visual. Aplikasi ini telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.⁵ Penggunaan media berbasis teknologi, termasuk Canva, memungkinkan guru untuk menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih interaktif dan atraktif, sehingga mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Studi yang dipublikasikan dalam Jurnal Inovasi Pendidikan (2023) mengungkapkan bahwa kurangnya perhatian siswa selama pembelajaran adalah salah satu masalah utama yang dihadapi oleh mayoritas guru SMP di Indonesia. Sebanyak 87% guru melaporkan bahwa siswa mereka sering tidak antusias, mudah bosan, dan sulit berkonsentrasi saat pelajaran berlangsung. Hal ini secara signifikan mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa, di mana 79% siswa terlihat tidak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.⁶ Oleh karena itu, diperlukan terobosan dalam metode dan media pembelajaran yang lebih sesuai dengan gaya belajar siswa

³ Niko Resk, "Tingkat Minat Belajar Siswa Kelas IX SMPNY 11 Kota Sungai Penuh", *Jurnal Inovasi Penelitian*, Vol.1, No.11, April 2021, hal. 2485

⁴ Intan Sari, dkk., "Analisis Perhatian Siswa dalam Pembelajaran di SMP", *Jurnal Pendidikan Indonesia*, Vol. 9, No. 1, 2024, hal. 29

⁵ Triningsih, Diah erna, "Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek Paper Knowledge". *Toward a Media History of Documents*, Vol. 15, No. 1, hal. 128

⁶ Rina Oktaviani dan Rizki Maulana, "Problematisasi Perhatian Siswa di Kelas dan Solusinya", *Jurnal Inovasi Pendidikan*, Vol, 5, No. 2, 2024, hal. 68

abad 21. Metode pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan atraktif dapat membantu meningkatkan perhatian serta motivasi siswa selama proses pembelajaran, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

Penelitian lebih lanjut yang dimuat dalam Jurnal Computer and Informatics Education Review juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan nilai post-test siswa, ditemukan bahwa siswa yang belajar menggunakan media Canva memperoleh hasil yang lebih baik dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Rata-rata nilai kelas mencapai 76,05, dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 60, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu menguasai materi pembelajaran dengan lebih baik.⁷

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh penulis di SMP Negeri 2 Martapura Timur, ditemukan bahwa salah satu permasalahan utama yang dihadapi adalah kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengajar PAI. Hal ini menyebabkan siswa mudah kehilangan perhatian dan kurang fokus pada pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar mereka. Dalam era digital saat ini, penting bagi guru untuk memanfaatkan teknologi dalam menyusun media pembelajaran yang lebih menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa. Oleh karena itu, penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX di SMP Negeri 2 Martapura Timur, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi bagi permasalahan yang dihadapi dan memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah tersebut.

BAHAN DAN METODE

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field research*) dengan pendekatan kuantitatif dan menggunakan metode eksperimen. Fokus penelitian adalah untuk mengukur efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa kelas IX pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Negeri 2 Martapura Timur. Data yang diperoleh dianalisis secara statistik untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.⁸

Penelitian ini menggunakan dua variabel utama: variabel bebas (penggunaan media Canva) dan variabel terikat (hasil belajar siswa). Sampel yang digunakan adalah siswa kelas IXA yang berjumlah 26 siswa, dipilih melalui teknik *cluster sampling*.⁹ Data yang dikumpulkan terdiri dari data primer dan sekunder. Data

⁷ W.M. Sari, dkk, "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X TJKT SMKN 1 Seluma", *Jurnal Computer and Informatics Education Review*, Vol 4, No 2, 2023, hal. 3

⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hal. 107

⁹ Robert M. Groves, dkk, *Survey Methodology*, (Hoboken: Wiley Interscience, 2009), hal. 106-113

primer mencakup hasil pre-test dan post-test untuk mengukur efektivitas penggunaan Canva dalam proses pembelajaran, sementara data sekunder meliputi informasi umum tentang lokasi penelitian.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga metode utama: observasi, tes, dan dokumentasi. Instrumen penelitian diuji validitasnya menggunakan Korelasi *Product Moment* dan reliabilitas diuji menggunakan *Cronbach's Alpha*.¹⁰ Desain penelitian menggunakan *One Group Pre-test & Post-test Design*, dengan pengukuran dilakukan sebelum dan sesudah penggunaan media Canva. Hasil penelitian dianalisis menggunakan uji T sampel berpasangan untuk mengetahui perbedaan signifikan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan.¹¹

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas IXA di SMP Negeri 2 Martapura Timur. Data diperoleh melalui tes pre-test dan post-test yang dilakukan pada 26 siswa. Pre-test dilakukan sebelum penerapan media Canva, sedangkan post-test dilakukan setelah materi disampaikan menggunakan Canva. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran berbasis Canva.

Pada tahap awal, pre-test diberikan kepada siswa untuk mengukur pemahaman awal mereka terhadap materi pelajaran. Nilai rata-rata pre-test adalah 65,7, dengan nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 50. Setelah penggunaan media Canva dalam pembelajaran, nilai rata-rata post-test meningkat menjadi 85,9, dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 70. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media yang lebih interaktif dan menarik seperti Canva dapat memotivasi siswa untuk lebih fokus dan memperhatikan materi pelajaran.

Tabel berikut menyajikan rekapitulasi nilai pre-test dan post-test dari siswa kelas IXA:

Tabel 1: Data Rekapitulasi Nilai Pre-test dan Post-test Kelas IXA SMP Negeri 2 Martapura Timur

Jenis Nilai	Pre-Test	Post-Test
Nilai Tertinggi	85	100
Nilai Terendah	50	70
Jumlah	1710	2235
Rata-rata	65,7	85,9

Berdasarkan tabel di atas, nilai rata-rata siswa meningkat secara signifikan setelah pembelajaran menggunakan Canva. Perbedaan ini menunjukkan efektivitas penggunaan media berbasis teknologi yang interaktif dalam membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Variansi hasil juga menunjukkan perbedaan

¹⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: CV Alfabeta, 2019), Cet. 2, hal. 193

¹¹ Sudjana, *Metoda Statistika*, (Bandung: Tarsito, 2005), hal. 242

yang lebih besar pada post-test dibandingkan pre-test, yang menunjukkan bahwa penggunaan Canva dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa dengan cara yang lebih variatif.

Untuk memperkuat hasil penelitian, dilakukan uji statistik dengan metode *Paired Sample T-Test* guna membandingkan hasil pre-test dan post-test. Hasil uji menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua tes tersebut. Nilai *t stat* yang diperoleh adalah -2,661 dengan *p-value* sebesar $< 0,005$, yang berarti hasilnya signifikan. Ini menunjukkan bahwa hipotesis nol (tidak ada perbedaan signifikan) ditolak, dan hipotesis alternatif diterima, yang menyatakan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media Canva.

Selain itu, hasil uji validitas dan reliabilitas soal pre-test dan post-test menunjukkan bahwa semua soal yang digunakan valid dan reliabel. Nilai reliabilitas untuk pre-test adalah 0,892 dan untuk post-test sebesar 0,910, yang berarti soal-soal tersebut dapat diandalkan dalam mengukur kemampuan siswa. Dengan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini memiliki kualitas yang baik dan dapat dipercaya dalam mengukur efektivitas pembelajaran berbasis Canva.

Uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa data hasil pre-test dan post-test berdistribusi normal dengan nilai *W* sebesar 0,962 untuk pre-test dan 0,923 untuk post-test, yang lebih besar dari nilai tabel *W*, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk dilakukan uji hipotesis.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan yang signifikan dalam nilai rata-rata siswa antara pre-test dan post-test. Nilai rata-rata pre-test adalah 65,7 dan nilai rata-rata post-test meningkat menjadi 85,9. Uji hipotesis juga menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test dengan nilai signifikansi yang jauh di bawah 0,05. Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis Canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa diterima.

Penggunaan Canva memungkinkan penyajian materi pelajaran yang lebih visual, interaktif, dan menarik, sehingga mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Hal ini juga sejalan dengan pandangan para guru yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Canva membantu siswa lebih fokus dan tertarik dalam mempelajari materi yang disampaikan.

Terkait hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, terdapat beberapa saran sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi: Guru-guru disarankan untuk lebih sering menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Canva dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa dan memudahkan pemahaman materi.
2. Pelatihan Guru dalam Penggunaan Teknologi: Untuk memaksimalkan penggunaan media seperti Canva, diperlukan pelatihan bagi guru mengenai cara-cara efektif dalam mengimplementasikan media tersebut dalam pembelajaran. Pelatihan ini akan memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada guru dalam mengoptimalkan penggunaan Canva untuk berbagai mata pelajaran.
3. Penelitian Lanjutan dengan Sampel yang Lebih Besar: Penelitian ini hanya dilakukan pada satu kelas (kelas IXA), sehingga untuk memperluas generalisasi temuan, disarankan agar dilakukan penelitian lanjutan dengan melibatkan sampel yang lebih besar dan mencakup berbagai mata pelajaran lainnya.
4. Penggunaan Teknologi Secara Berkesinambungan: Integrasi teknologi dalam proses pembelajaran perlu terus ditingkatkan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman. Sekolah-sekolah juga disarankan untuk menyediakan infrastruktur yang mendukung pemanfaatan teknologi secara optimal dalam pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah, saya bersyukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan petunjuk-Nya dalam penulisan jurnal ini. Terima kasih sebesar-besarnya saya ucapkan kepada kedua orang tua dan keluarga atas dukungan dan motivasinya yang tiada henti. Ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada dosen-dosen di Institut Agama Islam Darussalam Martapura atas ilmu, bimbingan, dan arahan yang diberikan selama perkuliahan hingga selesainya jurnal ini. Semoga jurnal ini bermanfaat bagi dunia pendidikan dan penelitian.

DAFTAR RUJUKAN

Sumber Jurnal:

- Oktaviani Rina dan Rizki Maulana. "Problematika Perhatian Siswa di Kelas dan Solusinya", *Jurnal Inovasi Pendidikan*, Vol, 5, No. 2, 2024
- Resk, Niko. "Tingkat Minat Belajar Siswa Kelas IX SMPNY 11 Kota Sungai Penuh", *Jurnal Inovasi Penelitian*, Vol.1, No.11. 2021
- Sari Intan, dkk. "Analisis Perhatian Siswa dalam Pembelajaran di SMP", *Jurnal Pendidikan Indonesia*, Vol. 9, No. 1, 2024
- Sari W.M, dkk, "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X TJKT SMKN 1 Seluma", *Jurnal Computer and*

Informatics Education Review, Vol 4, No 2, 2023

Triningsih, Diah erna, "Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek Paper Knowledge". *Toward a Media History of Documents*, Vol. 15, No. 1

Sumber Buku:

Groves, Robert M, dkk, *Survey Methodology*, Hoboken: Wiley Interscience, 2009

Nata, Abudin. *Sosiologi Pendidikan Islam*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014

Sudjana, *Metoda Statistika*, Bandung: Tarsito, 2005

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, Bandung: Alfabeta, 2017

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Bandung: CV Alfabeta, 2019, Cet. 2