

PENGGUNAAN APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN PAI KELAS VII SMP NEGERI 5 DUA PITUE

Use Of The Canva Application To Increase Students' Creativity In Learning PAI Class VII SMP Negeri 5 Dua Pitue

Nurhalisa

Email: nurhalisa11123@gmail.com

Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam

Universitas Muhammadiyah Parepare

ABSTRAK

Nurhalisa. 2024. Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas peserta didik Dalam Pembelajaran PAI Kelas VII SMP Negeri 5 Dua Pitue (pembimbing I Muhammad Nur Maallah, S.Ag., M.A, pembimbing II Nuringsih, S.E.I., M.E), dengan rumusan masalah (1) Bagaimana penggunaan aplikasi Canva untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran PAI di kelas VII SMP Negeri 5 Dua Pitue. (2) Adakah peningkatan kreativitas peserta didik terhadap penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran PAI di kelas VII SMP Negeri 5 Dua Pitue. Tujuan penelitian ini yaitu (1) Untuk mengetahui penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran pendidikan agama Islam (PAI) di kelas VII SMP Negeri 5 Dua Pitue. (2) Untuk mengetahui peningkatan Kreativitas belajar peserta didik melalui penggunaan aplikasi canva dalam pembelajaran PAI di kelas VII SMP Negeri 5 Dua Pitue.

Hasil penelitian ini yaitu (1) Pelaksanaan penggunaan Aplikasi Canva diterapkan pada siklus II dengan materi yang sesuai dengan materi yang diajarkan yaitu nama-nama malaikat beserta tugasnya. (2) Terdapat peningkatan pada aktivitas belajar dan nilai hasil belajar peserta didik pada siklus I sampai siklus II, dengan perolehan nilai aktivitas belajar peserta didik sebelum penerapan penggunaan Aplikasi Canva sebesar 42,3% meningkat pada siklus II sebesar 82,6%, dan hasil belajar peserta didik dari tes pre-test sebelum penggunaan Aplikasi Canva sebesar 76,21% meningkat pada siklus II dari soal tes post-test sebanyak 84,94% .

Kata Kunci: Kreativitas, Peserta Didik, Aplikasi Canva.

ABSTRACT

Nurhalisa. 2024. Using the Canva Application to Increase Students' Creativity in Class VII PAI Learning at SMP Negeri 5 Dua Pitue (supervisor I Muhammad Nur Maallah, S.Ag., M.A, supervisor II Nuringsih, S.E.I., M.E), with problem formulation (1) How to use it Canva application to increase students' creativity in PAI learning in class VII SMP Negeri 5 Dua Pitue. (2) Is there an increase in students' creativity regarding the use of the Canva application in PAI learning in class VII of SMP Negeri 5 Dua Pitue. The purpose of this research is to (1) To determine the use of the Canva application in learning Islamic religious education (PAI) in class VII of SMP Negeri 5 Dua Pitue. (2) To determine the increase in students' learning creativity through the use of the Canva application in PAI learning in class VII SMP Negeri 5 Dua Pitue.

Research that is classified as Classroom Action Research (PTK) with research methods consists of (1) Research setting: Type of research and research location. (2) Research preparation: Implementation of learning, basic competencies and learning tools. (3) Research subjects: class VII 19 people. (4) Data source: Students and learning outcomes. (5) Data collection tools and techniques.

The results of this research are (1) The implementation of the use of the Canva application was implemented in cycle II with material that was appropriate to the material being taught, namely the names of angels and their tasks. (2) There was an increase in learning activities and students' learning outcomes in cycles I to II, with students' learning activity scores before implementing the use of the Canva application amounting to 42.3%, increasing in cycle II by 82.6%, and the results Student learning from the pre-test before using Canva application was 76.21%, increasing in cycle II from post-test questions by 84.94%.

Keywords: Creativity, Students, Use of the Canva Application.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu usaha atau kegiatan yang dilakukan secara sadar, teratur dan terencana melalui perubahan atau pengembangan tingkah laku yang diinginkan. Kegiatan belajar mengajar terdiri dari dua komponen utama: guru dan peserta didik, sekolah sebagai lembaga formal merupakan sarana untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut. Pembelajaran dalam pendidikan formal melibatkan perubahan positif sehingga pada akhirnya diperoleh keterampilan, kemampuan, dan pengetahuan baru peserta didik.

Sesuai firman Allah SWT dalam Q.S. An-Nahl/44, guru harus dibimbing selangkah demi selangkah dengan menggunakan sumber-sumber ajaran agama dalam melaksanakan tugasnya sebagai pendidik, yaitu:

وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Terjemahannya:

Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”.¹

Tujuan pendidikan nasional harus menjadi rujukan wajib para penyelenggara pendidikan dari semua jenis dan jenjang pendidikan, karena sudah menjadi amanat yang tercantum dalam Undang-undang Sisdiknas no 20 tahun 2003.²

¹Kementrian Agama RI, surah An-nahl ayat 44, *Al-qur'an Tajwid dan Terjemahannya*.

²Tajuddin Nur, “Rumusan Tujuan Pendidikan Nasional Pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20

Seiring dengan semakin meningkatnya perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang pembelajaran, maka di masa depan teknologi pendidikan akan semakin berkembang dan menguat sebagai bidang keilmuan dan profesi yang bermanfaat bagi pendidikan. Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran.³ Sekarang telah ada berbagai teknologi digital yang dapat digunakan untuk menambah dan meningkatkan strategi pekerjaan, pembelajaran dan kesehatan masyarakat.⁴

Pesatnya dunia digital dan internet tersebut, tentu juga berimbas pada segala bidang diantaranya adalah bidang pendidikan sekolah menengah. Memberikan materi bagaimana penggunaan Aplikasi Canva dalam membuat slide presentasi untuk menambah kreativitas bagi peserta

Tahun 2003” Jurnal ISSN No. 01. 2018, h. 123.

³Haris Budiman, “Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan” Jurnal Pendidikan Islam, 8. (Mei) 2017, h. 75.

⁴Rita Komalasari, “Manfaat Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Masa Pandemi Covid 19” Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi, No. 1 (Juni) 2020, h. 38.

didik Sekolah menengah di SMP Negeri 5 DUA PITUE.⁵ Aplikasi Canva adalah program desain online, dimana pada media tersebut telah tersedia beragam desain grafis seperti presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, editing foto dan *facebook cover*.⁶ Beberapa studi literatur menjelaskan bahwa penggunaan berbagai media termasuk aplikasi berbasis internet saat ini telah mendukung peningkatan belajar peserta didik. Diantaranya yaitu penelitian tentang penggunaan aplikasi Canva *for education* memberikan dampak yang signifikan bagi pelajar.⁷

Pemanfaatan Aplikasi Canva merupakan salah satu media pembelajaran visual yang sederhana untuk mempermudah cara belajar peserta didik, media ini dibuat dengan biaya yang relatif murah, mudah dipahami dan dimengerti, namun sangat diperlukan sebagai alat bantu yang dapat merangsang kreativitas belajar peserta didik. Melalui Aplikasi Canva ini peserta didik diharapkan lebih mudah menuangkan ide dan gagasan yang ingin mereka

sampaikan.⁸ Dengan Canva, guru juga bisa memakai templat dengan warna menarik dan tambahan *font* lainnya untuk memperindah latar belakang video pada saat ditampilkan. Begitu juga dengan poster, infografis, resume, lembaran, dan lain sebagainya yang dapat dipakai dan digunakan. Kembali lagi, tidak hanya guru yang dapat menggunakannya, peserta didik pun boleh karena itu, guru dapat memberi pengajaran menggunakan aplikasi Canva ini kepada peserta didiknya, bila mana guru disuruh untuk membuat suatu video, presentasi, poster, dan lain sebagainya yang berisi penjelasan, tutorial ataupun yang lainnya, peserta didik diharapkan bisa mengoperasikan dan membuat suatu desain yang menarik. Keuntungan yang didapat adalah, selain mendapat ilmu dalam pembelajaran, peserta didik juga belajar untuk terampil, kreatif, dan inovatif dalam mengembangkan suatu pelajaran atau materi yang di ampu.⁹

METODE PENELITIAN

A. *Setting* Penelitian

Jenis penelitian ini adalah “Penelitian Tindakan Kelas” yang berasal dari bahasa Inggris *Classroom Action Research*. Secara sederhana dapat dikatakan *Classroom Action Research* adalah kegiatan penelitian untuk mendapatkan kebenaran dan manfaat

⁵ Gytha nurhana Dhea Praadha Gitama, dkk, “kegiatan sosial meningkatkan kreativitas anak-anak dalam berkomunikasi melalui persentasi menggunakan canva” Jurnal Pengabdian Universitas Catur Insan Cendekia No. 3, 2022 h. 3.

⁶Rahma Elvira Tanjung, dkk. “Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika” Jurnal vokasional Teknik Elektronika dan Informatika No. 2. (Juni) 2019, h. 80.

⁷Neli Rahmaniah, dkk. “Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Inovasi Pembelajaran Mahasiswa Pgmi Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran Di Era Kurikulum Merdeka” Jurnal JMIE 6(1), 2022, h, 136.

⁸ Lailan Puspita Ayu, dkk, “Kemampuan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Pembelajaran Menulis Puisi” Jurnal ISSN No. 4. (Oktober) 2023, h, 1631.

⁹ Garris Pelangi, “Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Mediapembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia jengangsma/Ma” Jurnal Sasindo Unpam No. 2. (Desember) 2020, h. 89.

praktis dengan cara melakukan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif. Metode penelitian ini umumnya dilakukan oleh guru di dalam kelasnya untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran.

Penelitian tindakan kelas ditandai dengan adanya tindakan khusus untuk memperbaiki proses pembelajaran yang berlangsung antara pendidik dan peserta didik di dalam kelas. Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan di Kelas VII SMP Negeri 5 Dua Pitue.

B. Persiapan Penelitian

Sebelum penelitian ini dilaksanakan, dibuat berbagai input instrumental yang digunakan untuk memberikan perlakuan dalam PTK, yaitu pelaksanaan pembelajaran, kompetensi dasar dan perangkat pembelajaran.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah peserta didik Kelas VII SMP Negeri 5 Dua Pitue, yang terdiri dari 19 peserta didik.

D. Sumber data

Sumber data utama dalam penelitian ialah peserta didik dan hasil belajar peserta didik, untuk mendapatkan hasil belajar dan Aktivitas belajar peserta didik dapat dilihat dari peningkatan kreativitas belajar peserta didik terhadap penggunaan Aplikasi Canva dalam pembelajaran PAI.

E. Alat dan Pengumpulan data

1. Alat Pengumpulan Data

- a. Observasi, yaitu mengumpulkan data tentang aktivitas peserta didik dalam pembelajaran dengan melibatkan 2 pengamat, yaitu guru dan peneliti.

- b. Tes, menggunakan butir soal instrumen *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik.

2. Teknik Pengumpulan Data

- a. Observasi, menggunakan lembar observasi untuk meninjau tingkat aktivitas peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Keterangan :

- | | |
|--------------------|-----------|
| 1 = Kurang sekali, | (0-20%) |
| 2 = Kurang, | (20-40%) |
| 3 = Cukup, | (40-60%) |
| 4 = Baik, | (60-80%) |
| 5 = Sangat Baik, | (80-100%) |

- b. Tes, digunakan untuk mendapatkan data tentang perbedaan hasil belajar peserta didik dengan penggunaan Aplikasi Canva. Bentuk tes yang digunakan adalah tes pilihan ganda, dengan menggunakan butir soal instrumen *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur pengetahuan dan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran.

F. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan yang diukur dalam penelitian ini adalah: peningkatan nilai hasil Aktivitas belajar setelah menggunakan Aplikasi Canva, yang dilihat dari hasil belajar peserta didik pada siklus I ke siklus II.

G. Analisis Data

Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus penelitian dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan teknik persentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan analisis meliputi yaitu:

1. Penerapan Aplikasi Canva

Dengan menganalisis tingkat keberhasilan penerapan penggunaan Aplikasi Canva untuk

meningkatkan Kreativitas belajar peserta didik kemudian dikategorikan dalam klarifikasi:

- a. kurang sekali (0-20%)
 - b. Kurang (20-40%)
 - c. Cukup (40-60%)
 - d. Baik (60-80%)
 - e. Baik sekali (80-100%)
2. Peningkatan Kreativitas Peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam:

Dengan menganalisis tingkat kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam kemudian dikategorikan dalam klarifikasi:

- a. sangat rendah (0-49%)
- b. Rendah (49-69%)
- c. Sedang (70-79%)
- d. Tinggi (80-89%)
- e. Sangat Tinggi (90-100%)

H. Prosedur Penelitian

1. Siklus I

a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan hal-hal yang dibutuhkan dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas yaitu menyediakan Aplikasi Canva serta memperkenalkan Aplikasi Canva kepada peserta didik dan kolaborator. Mempersiapkan metode pengajaran, lalu membuat lembar observasi untuk mengamati proses pelaksanaan pembelajaran dan menyusun alat evaluasi.

b. Tahap pelaksanaan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melaksanakan skenario pembelajaran. Dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Pendahuluan yaitu guru menjelaskan pentingnya menggunakan Media Aplikasi Canva dalam proses

pembelajaran.

- 2) Guru menampilkan Aplikasi Canva dalam proses belajar mengajar.
- 3) Peserta didik diminta mempelajari cara penggunaan Aplikasi Canva.
- 4) Guru bersama peserta didik merangkum pelajaran dan guru mengadakan evaluasi sesi tanya jawab untuk mengetahui prestasi belajar peserta didik.

c. Tahap observasi

Observasi dilakukan selama kegiatan berlangsung, mengamati kegiatan peserta didik pada saat proses pembelajaran, melihat keaktifan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

d. Tahap refleksi

Refleksi ini merupakan kegiatan belajar mengajar yang telah mengalami perubahan dari kegiatan pembelajaran sebelumnya yang dianggap dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik ke siklus berikutnya.

2. Siklus II

a. Tahap perencanaan

Tahap ini peneliti merumuskan perencanaan siklus II sama dengan perencanaan siklus I dengan memperhatikan beberapa kekurangan yang dialami peserta didik pada siklus I.

b. Tahap pelaksanaan

Pada Siklus II, pendidik memberikan pengajaran sesuai dengan bahan ajar yang akan diajarkan. Kemudian pendidik menerapkan metode pengajaran dengan penggunaan Aplikasi Canva sesuai dengan materi yang diajarkan guna meningkatkan kreativitas dan pengetahuan peserta didik.

c. Tahap Observasi

Tahap observasi hampir sama dengan yang dilakukan sebelumnya. Kemudian melakukan evaluasi dalam hal ini sesi tanya jawab kepada peserta didik pada akhir siklus, untuk mengetahui peningkatan kreativitas dan pengetahuan peserta didik.

d. Tahap refleksi

Tahap refleksi ini dilakukan pada akhir siklus, hasil yang diperoleh pada tahap observasi dikumpulkan kemudian dianalisis, dengan hasil aktivitas belajar. Dari hasil yang diperoleh, peneliti dapat menarik kesimpulan tentang penggunaan penggunaan Aplikasi Canva yang dilakukan secara bersiklus.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Objek Penelitian

1. Sejarah SMP Negeri 5 Dua Pitue.

SMP Negeri 5 Dua Pitue adalah sebuah sekolah yang Alamatnya di JL. Pendidikan No 7 Barukku, Batu, Kec. Pitu Riase, Kab. Sidenreng Rappang, Sulawesi Selatan.. SMP Negeri ini mengawali perjalanannya pada tahun 1992. Pada saat ini SMP Negeri 5 Dua Pitue menggunakan kurikulum belajar SMP 2013. SMP Negeri Ini Memiliki sosok kepala sekolah yang bernama Sulaiman, S.Pd., M.Si. dan operator sekolah Bakhtiar, S.Pd. NPSN dari sekolah ini adalah 40305482 dengan kode pos 91691. Luas tanah sekolah ini adalah 22.900 m².

2. Visi Misi SMP Negeri 5 Dua Pitue

a. Visi

“MEWUJUDKAN SEKOLAH BERMUTU DENGAN LANDASAN AGAMA DAN BUDAYA YANG BERWAWASAN LINGKUNGAN”.

b. Misi

- 1) Menumbuh kembangkan penghayatan dan pengamalan ajaran agama yang dianut.
 - 2) Melaksanakan pembelajaran berbasis lingkungan yang efektif dan efisien.
 - 3) Melaksanakan manajemen sekolah yang peduli lingkungan.
 - 4) Mendorong peserta didik untuk hidup bersih, sehat cinta lingkungan dan mampu mengolah limbah menjadi barang yang bernilai dan bermanfaat.
 - 5) Meningkatkan hubungan dan menumbuh kembangkan kesadaran masyarakat dalam memajukan pendidikan yang peduli lingkungan.
 - 6) Menata lingkungan yang asri dan artistik sebagai bentuk pencegahan terjadinya bencana dan kerusakan lingkungan.
3. Daftar pendidik dan tenaga pendidik.
 4. Daftar jumlah Siswa SMP Negeri 5 Dua Pitue.

B. Hasil Dan Pembahasan

1. Bagaimana penggunaan aplikasi Canva untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran PAI di kelas VII SMP Negeri 5 Dua Pitu.

Penelitian ini telah dilaksanakan di SMP Negeri 5 Dua Pitue pada tanggal 04 Maret s/d 04 April 2024. Subjek penelitian yang diambil adalah peserta didik kelas VII yang berjumlah 19 orang dan 1 guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Pelaksanaan penelitian dengan jenis penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dengan menggunakan siklus didalamnya, yang diawali dengan

pendahuluan, perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi Canva dilakukan pada siklus II dengan Menggunakan *Laptop* dan *Hp* peserta didik, yang menampilkan materi nama-nama Malaikat beserta tugas-tugasnya dalam bentuk sebuah *power Point* yang telah diedit menggunakan Aplikasi Canva.

2. Adakah peningkatan kreativitas peserta didik terhadap Penggunaan Aplikasi Canva dalam pembelajaran PAI Kelas VII SMP Negeri 5 Dua Pitue.

Pembelajaran menggunakan Aplikasi Canva sangat efektif diterapkan di sekolah, sebagai salah satu penunjang keberhasilan pembelajaran tidak lepas dari pemilihan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Dengan penggunaan Aplikasi Canva dapat membangun suasana yang nyaman, tidak membosankan, dan dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat pada hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan setelah penerapan penggunaan Aplikasi Canva dari siklus I dengan nilai 76,21 yang meningkat pada siklus II sebesar 84,94.

Peneliti juga menggunakan lembar observasi untuk mengukur aktivitas belajar peserta didik dari siklus I sebesar 42,3% meningkat pada siklus II sebesar 82,6%. Berikut tahap-tahap yang dilakukan penelitian yang dilakukan:

Deskripsi Persiklus

1. Pendahuluan

1. Meminta izin kepada kepala sekolah untuk melakukan penelitian di SMP Negeri 5 Dua Pitue.

2. Wawancara dengan guru mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam mengenai pengalamannya selama mengajar dikelas VII serta menentukan jadwal penelitian.

3. Melakukan Observasi

4. Pelaksanaan siklus

SIKLUS I

1. Perencanaan

Sebelum melaksanakan penelitian peneliti dan guru membuat perencanaan untuk melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi Canva dan menyepakati 2 kali pertemuan pada siklus I yaitu pada tanggal 06 Februari dan 13 Februari 2024. Adapun hal-hal yang perlu dipersiapkan sebelum melakukan penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Memilih fitur Canva apa saja yang akan diajarkan.
- b. Mempelajari terlebih dahulu fitur-fitur Canva serta berbagai template yang dapat digunakan sebagai dasar untuk materi pengajaran Pendidikan Agama Islam.
- c. Siapkan lembar observasi pada setiap pertemuan.
- d. Menyusun tes belajar.

2. Pelaksanaan

Pertemuan I

a. Kegiatan Awal

Pertemuan pertama pada siklus 1 dilaksanakan pada hari Selasa, 06 Februari 2024, diawali dengan mempelajari tentang nama-nama malaikat beserta tugasnya. Setelah pembahasan materi tersebut dilanjutkan dengan pengenalan kepada peserta didik mengenai apa itu Aplikasi Canva dan apa saja kenggunaannya?. Hal-hal yang peneliti lakukan adalah sebagai

berikut:

- 1) Mengucapkan salam dan memperkenalkan diri seraya memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai seluruh rangkaian penelitian ini merupakan tugas akhir peneliti sebagai syarat menyelesaikan program sarjana, agar peserta didik tidak merasa kebingungan.
 - 2) Membaca do'a sebelum pembelajaran dimulai yang dipimpin oleh ketua tingkat, kemudian menunjuk satu peserta didik membacakan ayat Suci Al-Qur'an.
 - 3) Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran serta kompetensi yang ingin dicapai.
 - 4) Kemudian peserta didik diarahkan untuk mendownload Aplikasi Canva.
- b. Kegiatan Inti
- Hal-hal yang dilakukan peneliti pada kegiatan inti yaitu:
- 1) Menjelaskan materi nama-nama malaikat beserta tugasnya.
 - 2) Peneliti menjelaskan pengertian Aplikasi Canva, menampilkan beberapa fitur-fitur atau templet yang ada di Aplikasi Canva tersebut, menggunakan Laptop dikarekan LCD yang ada disekolah mengalami kerusakan sehingga tidak dapat digunakan.
 - 3) Memberikan kesempatan peserta didik untuk bertanya.
 - 4) Peneliti bertanya kepada peserta didik tentang apa saja

yang belum dimengerti.

- c. Kegiatan akhir
Peneliti menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dilakukan.
- Pertemuan II
- a. Kegiatan Awal
Siklus I, pertemuan kedua dilaksanakan pada hari selasa, 13 Februari 2024. Pada pertemuan kali ini, peneliti masih melanjutkan pembahasan materi nama-nama malaikat beserta tugasnya. Sebelum memulai pembelajaran peneliti menanyakan kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya, proses pembelajaran kegiatan awal pada pertemuan kedua sama dengan proses pembelajaran pertama.
 - b. Kegiatan inti
Proses pembelajaran ini sama pada pertemuan sebelumnya yaitu masih melanjutkan pembahasan mengenai materi nama-nama malaikat beserta tugasnya yang di paparkan menggunakan buku cetak bahan ajar PAI. Kemudian dilanjutkan dengan pembahasan manfaat dan kekurangan Aplikasi Canva. Pertemuan kedua ini sudah mulai teratur karena peserta didik sudah aktif dan mulai merespon serta mengajukan pertanyaan yang belum dipahami.
 - c. Kegiatan Akhir
Kegiatan akhir proses pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka dengan menunjuk salah satu kepada peserta didik berdiri dan menyimpulkan materi dari pertemuan pertama dan kedua. Kemudian peneliti mengambil alih dan menjelaskan kesimpulan dari pertemuan pertama dan kedua. Kemudian peneliti mengucapkan salam untuk menutup pembelajaran.
3. Tahap Observasi

Pelaksanaan pengamatan ini dilakukan oleh observer yaitu guru dan peneliti sendiri, untuk mengetahui aktivitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung sebelum penerapan penggunaan Aplikasi Canva. Kemudian data yang diperoleh menggunakan rumus frekuensi dan persentase.

Berdasarkan data pada tabel diatas terlihat bahwa rata-rata persentase Aktivitas belajar peserta didik sebelum penerapan penggunaan Aplikasi Canva dikelas VII yaitu 42,3% dengan kriteria Cukup berkisar antara 20-60%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan metode ceramah pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan materi nama-nama malaikat beserta tugasnya masih cukup.

Pertemuan ke dua pada siklus I peneliti juga memberikan tes (*pre-tes*) kepada peserta didik untuk mengetahui sampai dimanakah hasil belajar peserta didik dengan menggunakan rumus frekuensi dan persentase.

Berdasarkan data pada tabel tersebut, dapat di jelaskan bahwa:

- a. Peserta didik dengan hasil 0-49 dengan kriteria sangat rendah tidak ada, dengan persentase 0%.
- b. Peserta didik dengan hasil belajar 50-69 dengan kriteria rendah sebanyak 4 orang dengan persentase 21,05%.
- c. Peserta didik dengan hasil belajar 70-79 dengan kriteria sedang sebanyak 10 orang dengan persentase 52,63%.
- d. Peserta didik dengan hasil belajar 80-89 dengan kriteria sedang sebanyak 3 orang dengan

persentase 15,78%.

- e. Peserta didik dengan hasil belajar 90-100 dengan kriteria sedang sebanyak 2 orang dengan persentase 10%.

4. Tahap Refleksi

Hasil dari data yang diperoleh selama proses pembelajaran digunakan sebagai bahan dalam menentukan refleksi pada permasalahan yang di temukan untuk mencari solusi dan memperbaiki metode-metode yang digunakan selama proses pembelajaran pada siklus berikutnya. Adapun beberapa kekurangan pada siklus I yaitu sebagai berikut:

- a. Kurangnya keterampilan peserta didik dalam bertanya atau mengkritik.
- b. Kurangnya keaktifan peserta didik dalam bertanya.
- c. Peserta didik dalam menyimpulkan materi pembelajaran sangat minim.
- d. Peserta didik kurang menyimak penjelasan dari pendidik.

SIKLUS II

1. Perencanaan

Berdasarkan hasil obeservasi yang dilakukan pada siklus I, peneliti mengatur pelaksanaan yang akan dilaksanakan pada siklus berikutnya dengan melihat refleksi pada siklus sebelumnya untuk perbaikan di siklus II. Adapun tahap perencanaan pada siklus II yaitu:

- a. Menyiapkan beberapa desain-desain templet PPT.
- b. Memperlajari terlebih dahulu sebelum memulai pembelajaran.
- c. Menyiapkan lembar observasi.
- d. Menyusu tes belajar pada siklus II.

2. Pelaksanaan Pertemuan I

a. Kegiatan awal

Pertemuan pertama pada siklus II dilaksanakan hari selasa, 20 Februari 2024, dengan melanjutkan pembelajaran materi nama-nama malaikat beserta tugasnya dan bagaimana cara menggunakan Aplikasi Canva. Proses pembelajaran pada siklus II hampir sama dengan Siklus I. Langkah-langkah yang dilakukan yaitu:

- 1) Mengucapkan salam.
- 2) Membaca do'a sebelum pembelajaran dimulai yang dipimpin oleh ketua tingkat, kemudian menunjuk satu peserta didik membacakan ayat Suci Al-Qur'an.
- 3) Peneliti menyampaikan kepada peserta didik mengenai proses pembelajaran yang akan diterapkan berbeda dengan pertemuan sebelumnya, dimana sekarang belajar tentang penggunaan Aplikasi Canva.
- 4) Sebelum memulai pembelajaran peneliti melakukan apersepsi untuk merefresh kembali ingatan sebelumnya mengenai materi yang telah dipelajari.

b. Kegiatan inti

- 1) Peneliti menyiapkan alat yang akan digunakan yaitu *Laptop*.
- 2) Peneliti menjelaskan materi yang sebelumnya untuk mengingat kembali materi yang telah dipelajari.
- 3) kemudian peneliti menjelaskan bagaimana cara menggunakan Aplikasi Canva serta menampilkan beberapa contoh desain-desain templet Ppt yang mudah untuk digunakan oleh peserta didik.
- 4) Peneliti memberikan

kesempatan peserta didik untuk memberi tanggapan atau pertanyaan tentang apa saja yang belum mereka pahami.

c. Kegiatan akhir

Memberikan tugas kelompok kepada peserta didik untuk membuat desain *PowerPoint* sendiri dengan materi nama-nama malaikat beserta tugasnya dengan menggunakan Aplikasi Canva. Serta peneliti menekankan kepada peserta didik untuk menyelesaikan tugas tersebut. Kemudian peneliti mengucapkan salam untuk menutup pembelajaran.

Pertemuan II

a. Kegiatan awal

Pertemuan 2 pada siklus ini dilakukan pada selasa 27 Februari 2024, dengan materi yang masih sama dengan pertemuan sebelumnya yaitu masih dengan pembahasan pembuatan ppt menggunakan Aplikasi Canva.

b. Kegiatan inti

- 1) Peneliti memeriksa tugas kelompok peserta didik apakah sudah mampu untuk membuat Ppt sendiri.
- 2) Peneliti mempersilahkan kepada masing-masing kelompok untuk naik mempersentasikan hasil desain mereka.
- 3) Peneliti memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memberikan tanggapannya mengenai desain yang telah mereka buat sendiri.
- 4) Peneliti memberikan pertanyaan kepada peserta didik.

c. Kegiatan akhir

- 1) Peneliti menjelaskan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari.
- 2) Peneliti menyampaikan kepada

peserta didik bahwa ini adalah pertemuan terakhir peneliti mengajar disekolah.

- 3) Peneliti berfoto serta wawancara kepada peserta didik dan guru kelas VII.
 - 4) Pembelajaran ditutup dengan salam.
3. Tahap observasi

Proses pengamatan selama proses pembelajaran pada siklus II dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui sejauh manakah kreativitas pembelajaran peserta didik dengan menggunakan Aplikasi Canva dengan dibantu oleh guru PAI.

Berdasarkan data pada tabel diatas terlihat bahwa rata-rata persentase aktivitas belajar peserta didik setelah penerapan penggunaan Aplikasi Canva dikelas VII yaitu 82,6% dengan kriteria baik sekali berkisar antara 80-100%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi Canva sangat efektif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Pertemuan 2 pada siklus II peneliti juga memberikan tes (*post-test*) kepada peserta didik untuk mengetahui efektifitas pembelajaran dengan menggunakan media Aplikasi Canva.

Berdasarkan data pada tabel tersebut, dapat di jelaskan bahwa:

- a. Peserta didik dengan hasil belajar 0-49 dengan kriteria sangat rendah tidak ada dengan persentase 0%
- b. Peserta didik dengan hasil belajar 50-69 dengan kriteria rendah tidak ada dengan persentase 0%.
- c. Peserta didik dengan hasil belajar 70-79 dengan kriteria

sedang sebanyak 3 orang dengan persentase 15,78%.

- d. Peserta didik dengan hasil belajar 80-89 dengan kriteria tinggi sebanyak 11 orang dengan persentase 57,89%.
- e. Peserta didik dengan hasil belajar 90-100 dengan kriteria sangat tinggi sebanyak 5 orang dengan persentase 26,31%

4. Tahap Refleksi

Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari pelaksanaan siklus I dan siklus II dimana pada siklus I belum terjadi peningkatan karna belum diterapkan penggunaan Aplikasi Canva, sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan hasil nilai setelah diterapkan penggunaan aplikasi Canva.

Berdasarkan tabel diatas data persentase aktivitas belajar peserta didik pada siklus I dan siklus II yaitu:

- 1) Pada siklus I aktivitas belajar peserta didik sebelum penerapan Aplikasi Canva ialah 42,3% dengan kriteria cukup.
- 2) Pada pelaksanaan siklus II aktivitas belajar peserta didik setelah penggunaan Aplikasi Canva sebesar 82,6% dengan kriteria baik sekali.

Pelaksanaan siklus I belum diterapkan penggunaan Aplikasi Canva, metode yang digunakan metode ceramah dan peserta didik hanya membaca materi nama-nama Malaikat beserta tugasnya dari buku PAI, dengan perolehan rata hasil belajar senilai 76,21.

Pelaksanaan siklus II peneliti telah menerapkan penggunaan Aplikasi Canva pada proses pembelajaran dan memperoleh nilai hasil belajar sebesar 84,94.

Berdasarkan gambar I.3 bahwa perolehan nilai rata-rata peserta didik pada siklus I sebesar 76,21 sedangkan pada siklus II sebesar 82,94. Dengan demikian penggunaan Aplikasi Canva dapat meningkatkan kreativitas belajar peserta didik khususnya kelas VII SMP 5 Negeri Dua Pitue.

Pemilihan metode dalam pembelajaran sangat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik seperti fakta yang peneliti temukan di sekolah. Dengan penerapan penggunaan Aplikasi Canva pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sangat efektif digunakan terlebih sekarang adalah zaman milenial yang tidak lepas dari teknologi tanpa terkecuali di kampung yang terisolir dari jaringan sekalipun.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran PAI Kelas VII SMP Negeri 5 Dua Pitue dapat dilihat dari siklus I (42,3%) sampai pada siklus II (82,6%). Pembelajaran dengan menggunakan penggunaan Aplikasi Canva sangat efektif diterapkan di sekolah, dengan Penggunaan Aplikasi Canva dapat membangun suasana yang nyaman dan tidak membosankan bagi peserta didik. Hal ini terlihat pada hasil belajar peserta didik yang mengalami peningkatan setelah penerapan Penggunaan Aplikasi Canva dari siklus I dengan nilai 76,21% meningkat pada siklus II sebesar 87,94% dengan demikian penggunaan Aplikasi Canva dapat meningkatkan kreativitas belajar

peserta didik khususnya kelas VII SMP 5 Negeri Dua Pitue.

2. Penggunaan Aplikasi Canva juga memberikan perubahan aktivitas belajar peserta didik misalnya dari yang malu bertanya menjadi aktif dalam mengkritik materi yang diajarkan, hal ini terlihat pada perolehan nilai aktivitas belajar peserta didik yang meningkat dimana peneliti dan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sebagai observer di kelas melihat perubahan dari sikap dan perolehan nilai rata-rata yang di capai dari siklus I dan Siklus II.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah tercapai, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1) Untuk Guru

Pembelajaran dengan menggunakan metode yang tepat dapat mempengaruhi keberhasilan suatu sebuah pembelajaran, begitupun sebaliknya apabila penggunaan metode dalam pembelajaran tidak sesuai dengan materi atau bahkan hanya menggunakan satu metode saja atau yang banyak kita jumpai pada pembelajaran disekolah yaitu metode ceramah, maka akan membuat peserta didik jenuh dan bosan dengan kegiatan yang sama setiap hari hanya mendengar guru berbicara di depan. Oleh karena itu, pendidik harus kreatif dalam memilih metode dan menguasai berbagai macam metode pembelajaran berbasis elektronik.

2) Untuk Peneliti Selanjutnya

Pada penelitian selanjutnya yang ingin mengembangkan penelitian

penggunaan Aplikasi Canva diharapkan mampu menghasilkan penelitian yang jauh lebih baik lagi dan selektif dalam memilih film yang akan ditampilkan sehingga sesuai dengan materi yang di ajarkan.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Wahid, *“Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar”* Jurnal ISTIQRA No. 2. 2018.

Ahmad Ruslan, ddk. *“Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Di Abad 21 Refleksi Edukatika”* Jurnal Ilmiah Kependidikan No. 2. (Juni) 2023.

Amelia Putri Wulandari, ddk. *“Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar”* Jurnal E-ISSN No. 2. (Januari) 2023.

Difa Zalsabella P, dkk. *“Pentingnya Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Nilai Karakter dan Moral Anak di Masa Pandemi”* JIE No.1. (Juli) 2023.

Dyan Yuliana, dkk, *“Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif”* JUKANTI No. 2. (Nopember) 2023.

Eka Dudy Meinura, *“Konsep Pendidikan Islam dalam Perspektif Ahmad Tafsir”* Jurnal Jendela Pendidikan No. 2. (Agustus) 2022.

Garris Pelangi, *“Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Mediapembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia jenjangsma/Ma”* Jurnal Sasindo Unpam No. 2. (Desember)

2020.

Gytha nurhana Dhea Praadha Gitama, dkk, *“Kegiatan sosial meningkatkan kreativitas anak-anak dalam berkomunikasi melalui persentasi menggunakan canva”* Jurnal Pengabdian Universitas Catur Insan Cendekia No. 3, 2022.

Haris Budiman, *“Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan”* Jurnal Pendidikan Islam, 8. (Mei) 2017.

Kementrian Agama RI, *surah Al-Mujadalah ayat 11, al-qur’an Tajwid dan Terjemahannya*

Kementrian Agama RI, *surah An-nahl ayat 44, Al-qur’an Tajwid dan Terjemahannya.*

Lailan Puspita Ayu, dkk, *“Kemampuan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Pembelajaran Menulis Puisi”* Jurnal ISSN No. 4. (Oktober) 2023, h, 1631.

Luthfil Hakim Hasan, *“Peran Pendidik/Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas*

M. Zaki, ddk. *“Kajian tentang Perumusan Hipotesis Statistik Dalam Pengujian Hipotesis Penelitian”* Jurnal JIIP No. 2. (Maret) 2021.

Muhammad Afdhaluzzikri, *“Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II Jenjang Sekolah Dasar Negeri Reusak Kabupaten Aceh Barat”*.(Skripsi Sarjana, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Teknologi Informasi, Banda Aceh,

2022.

Muhammad Fadhil Alghi Fari Majid, ddk. “*Penerapan Teori Belajar Behavioristik Dalam Pembelajaran PAI*” Jurnal Ilmiah Bimbingan dan Konseling .

Neli Rahmaniah, dkk. “*Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Inovasi Pembelajaran Mahasiswa Pgmi Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran Di Era Kurikulum Merdeka*” Jurnal JMIE 6(1), 2022.

Peserta Didik” *Jurnal Pendidikan Islam*” No. 1. (April) 2020.

Rahma Elvira Tanjung, dkk. “*Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika*” Jurnal vokasional Teknik Elektronika dan Informatika No. 2. (Juni) 2019.

Rita Komalasari, “*Manfaat Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Masa Pandemi Covid 19*” Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi, No. 1 (Juni) 2020.

Sony Junaed, “*Aplikasi canva sebagai media pembelajaran daring untuk meningkatkan kemampuan kreativitas mahasiswa pada mata kuliah english for information communication and technology*” Jurnal Bangun Rekaprima No. 2. (Oktober) 2021.

Syamsul HudaRohmadi,
“*Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam*” Jurnal Araska No. 2. 2012.

Tajuddin Nur, “*Rumusan Tujuan Pendidikan Nasional Pasal 3 Undang-*

Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003” Jurnal ISSN No. 01.2018.