

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

SKRIPSI

**OLEH:
MOCH FERNANDA SUBIANTO
NPM. 21801011079**



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS AGAMA ISLAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

2025

ABSTRAK

Subianto, Moch Fernanda 2025. *Penggunaan Media Pembelajaran Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII Pada Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Di SMP Negeri 30 Malang*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Malang. Pembimbing 1 : Dr. Fita Mustafida, M.Pd. Pembimbing 2 : Bahroin Budiya, M.PdI.

Kata kunci: Media Pembelajaran *Canva*, Pendidikan Agama Islam, Hasil Belajar

Pendidikan 4.0 di Indonesia sedang berupaya untuk menghasilkan dan mencetak sumber daya manusia yang siap untuk menghadapi tantangan revolusi industri 4.0. Sumber daya manusia yang berkualitas itu bisa dihasilkan melalui proses pembelajaran yang baik dan berkualitas juga. Namun, saat ini di SMP Negeri 30 Malang, masih menghadapi beberapa kendala, seperti kurangnya guru PAI dan Budi Pekerti, kemudian keterbatasan sarana dan prasarana, serta kurangnya inovasi media pembelajaran. Dari kondisi ini, itu cukup berdampak pada kurangnya hasil belajar peserta didik terutama pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti berusaha untuk menggunakan media pembelajaran *Canva* pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti, yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar pada peserta didik pada pembelajaran tersebut.

Dari latar belakang di atas, maka peneliti merumuskan masalah, yaitu bagaimana perencanaan media pembelajaran *Canva*, penggunaan media pembelajaran *Canva*, serta nanti evaluasi mengenai media pembelajaran *Canva* pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan perencanaan, penggunaan, serta evaluasi mengenai penggunaan media pembelajaran *Canva*. Dan berharap, dari penelitian ini bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti.

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Kemudian untuk prosedur pengumpulan data itu dilakukan dengan menggunakan metode observasi, yaitu berupa pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terhadap aktivitas proses pembelajaran, metode wawancara yaitu melakukan pengumpulan data melalui proses dialog tanya jawab secara lisan dengan sumber penelitian, dan metode dokumentasi yaitu metode yang digunakan dengan mencari data berupa dokumen, foto, dan sebagainya.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media pembelajarana *Canva* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. Dalam penggunaan media pembelajaran *Canva* ini, menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat memperbaiki hasil belajar peserta didik, serta mendorong semangat untuk lebih memperhatikan proses pembelajaran terutama pada pelajaran PAI dan Budi Pekerti.

Sebanyak 33 peserta didik kelas 7.4 SMP Negeri 30 Malang, menjadi subjek penelitian ini. Peneliti memberikan soal sebagai pengukuran hasil belajar peserta didik setelah belajar

menggunakan media pembelajaran *Canva*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dari peserta didik, dimana pada kegiatan belajar mengajar siklus 1, hasil belajar peserta didik rata-rata mencapai 70,45 %, dimana sebanyak 16 peserta didik gagal dalam mencapai hasil belajar yang ditentukan dan 17 peserta didik berhasil. Sedangkan pada kegiatan belajar mengajar siklus 2, itu mengalami peningkatan hasil belajar dengan rata-rata 80,15 %, dimana sebanyak 27 peserta didik itu mencapai hasil belajar yang telah ditentukan, dan 6 peserta didik masih belum mencapai kriteria nilai yang telah ditentukan. Melalui peningkatan hasil belajar tersebut, maka terbukti bahwa penggunaan media pembelajaran *Canva* untuk meningkatkan hasil belajar itu efektif digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.



ABSTRACT

Subianto, Moch Fernanda 2025. The Use of Canva Learning Media to Improve Learning Outcomes of Grade VII Students in Islamic Religious Education and Character Education at SMP Negeri 30 Malang. Thesis, Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Islamic Studies, Islamic University of Malang. Supervisor 1: Dr. Fita Mustafida, M.Pd. Supervisor 2: Bahroin Budiya, M.PdI.

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

Education 4.0 in Indonesia is striving to produce and cultivate human resources ready to face the challenges of the Industrial Revolution 4.0. These qualified human resources can be developed through a robust and high-quality learning process. However, SMP Negeri 30 Malang still faces several obstacles, such as a shortage of Islamic Religious Education (PAI) and Character Building (Culture), limited facilities and infrastructure, and a lack of innovative learning media. These conditions significantly impact student learning outcomes, particularly in Islamic Religious Education (PAI) and Character Building (Culture).

Based on these challenges, researchers attempted to use Canva as a learning tool in Islamic Religious Education (PAI) and Character Building (Culture), with the aim of improving student learning outcomes.

Based on the background above, the researcher formulated the problem: how to plan Canva learning media, its use, and the evaluation of Canva learning media in Islamic Religious Education (PAI) and Character Building (Budi Pekerti) learning. The purpose of this study is to describe the planning, use, and evaluation of Canva learning media. It is hoped that this research will improve student learning outcomes in Islamic Religious Education (PAI) and Character Building (Budi Pekerti).

This study employed classroom action research (CAR). Data collection procedures included observation, which involves the researcher observing the learning process; interviews, which involve collecting data through verbal question-and-answer dialogues with research sources; and documentation, which involves collecting data in the form of documents, photographs, and other materials.

In this study, researchers used Canva as a learning tool to improve student learning outcomes in Islamic Religious Education (PAI) and Character Education (Culture). Canva's use of learning tools has been shown to improve student learning outcomes and encourage greater attention to the learning process, particularly in Islamic Religious Education (PAI) and Character Education (Culture).

A total of 33 students in class 7.4 of SMP Negeri 30 Malang were the subjects of this research. Researchers provide questions as a measurement of students' learning outcomes after learning using Canva learning media. The research results showed an increase in student



learning outcomes, where in cycle 1 teaching and learning activities, student learning outcomes reached an average of 70.45%, where as many as 16 students failed to achieve the specified learning outcomes and 17 students succeeded. Meanwhile, in cycle 2 teaching and learning activities, learning outcomes increased by an average of 80.15%, where 27 students achieved the predetermined learning outcomes, and 6 students still did not reach the predetermined grade criteria. Through improving learning outcomes, it is proven that the use of Canva learning media to improve learning outcomes is effective as a learning media in PAI and Moral Education subjects.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan 4.0 di Indonesia saat ini sedang mengupayakan semaksimal mungkin untuk melahirkan lulusan atau sumber daya manusia yang dapat memenuhi kebutuhan revolusi industri 4.0. Perubahan jenis pekerjaan di era digital ini menuntut semua lulusan, baik dari sekolah maupun perguruan tinggi, untuk menguasai keterampilan tertentu (Ricky Firmansyah, 2023). Tuntutan dunia kerja di era industri 4.0 hanya dapat terpenuhi jika lulusan menjadi sumber daya manusia yang dibentuk melalui proses pendidikan sesuai standar Pendidikan 4.0, yang berbasis pada cyber system (Surani, 2019). Standar Pendidikan 4.0 sangat mengandalkan konektivitas internet, sehingga teknologi pendidikan memiliki peran penting dalam mendukung lulusan agar menjadi sumber daya manusia yang dihasilkan dari sistem pendidikan yang mampu memenuhi kebutuhan era revolusi industri 4.0 (Oktika, 2015).

Sumber daya yang berkualitas akan dapat dihasilkan melalui proses pembelajaran yang baik. Namun, hal ini tidak sejalan dengan hasil pengamatan pada saat proses pembelajaran di SMPN 30 Malang, yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum berjalan dengan maksimal. berdasarkan penyampaian dari kepala SMPN 30 Malang, bahwa kurang maksimalnya proses pembelajaran PAI dikarenakan kurangnya tenaga pendidik atau guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di sekolah tersebut. Hanya terdapat satu guru yang mengajar PAI dan Budi Pekerti dari kelas 7 sampai 9 yang berjumlah 11 kelas. Kurangnya guru PAI dan Budi Pekerti ini mengakibatkan

terjadi banyak hambatan yang dialami guru tersebut di sekolah tersebut dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Terdapat beberapa hambatan lain yang terjadi di SMP Negeri 30 Malang yang disampaikan oleh guru PAI dan Budi Pekerti SMP Negeri 30 Malang pada saat pelaksanaan proses pembelajaran, yaitu diantaranya keterbatasan sarana dan prasarana yang ada di sekolah serta kurangnya inovasi media pembelajaran. Adanya keterbatasan sarana dan prasarana di sekolah tersebut, salah satu faktor utamanya yaitu SMP Negeri 30 Malang termasuk sekolah yang baru berdiri sejak tahun 2022, sehingga sekolah belum memiliki sarana dan prasarana yang lengkap untuk mencukupi kebutuhan dari seluruh kelas di sekolah tersebut. Contohnya yaitu dengan pengadaan LCD proyektor yang masih sedikit, sehingga tidak semua kelas dapat menggunakan teknologi tersebut secara bersamaan. Selain itu penggunaan LCD proyektor selama ini masih dilakukan secara berpindah-pindah dan bergantian dengan guru mata pelajaran lainnya. Hambatan ini mengakibatkan guru di SMP Negeri 30 Malang, salah satunya guru PAI dan Budi Pekerti tidak bisa secara maksimal menggunakan media pembelajaran yang berkaitan dengan teknologi dalam menyampaikan materi pembelajaran. Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menyampaikan bahwa selama ini belum bisa melakukan inovasi media pembelajaran dengan berbasis teknologi secara maksimal dalam penyampaian materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Berbagai keterbatasan yang ada di SMP Negeri 30 Malang ini mempengaruhi kualitas dan hasil belajar peserta didik di SMP Negeri 30 Malang. Berdasarkan data hasil evaluasi pembelajaran pembelajaran PAI kelas

7 pada materi yang sudah diajarkan pada saat pengamatan di sekolah tersebut terdapat tiga kelas yang sebagian besar hasil belajarnya didominasi oleh peserta didik yang nilainya tidak memenuhi KKM 75, dan hanya satu kelas yang hasil belajarnya didominasi oleh peserta didik yang tuntas dalam mata pembelajaran tersebut.

Berdasarkan fenomena tersebut, peneliti ingin melakukan penelitian tentang penggunaan *Canva* sebagai media pembelajaran yang inovatif, kreatif, interaktif, dan dapat menjadikan proses pembelajaran itu menjadi lebih menarik serta tidak membosankan. *Canva* merupakan salah satu dari sekian banyak aplikasi yang dapat digunakan guru untuk membuat media pembelajaran (Wulandari et al., 2022). *Canva* adalah aplikasi desain online yang menawarkan berbagai desain grafis untuk presentasi, poster, flyer, grafik, spanduk, undangan, pengeditan foto, sampul facebook, dan banyak lagi (Tanjung & Faiza, 2019). Seperti yang diungkapkan oleh Triningsih et al.,(2021), *Canva* memudahkan gurudan peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, dan manfaat lainnya, meningkatkan hasil desain dengan menggunakan *Canva*. Meningkatkan aktivitas belajar dan meningkatkan motivasi peserta didik dengan menyajikan materi dan bahan ajar secara menarik sehingga merangsang minat peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik ini dapat menjadi pendorong untuk terwujudnya proses pembelajaran yang baik, dan nantinya akan menunjang keberhasilan belajar peserta didik dengan ditunjukkan adanya perubahan tingkah laku pada peserta didik. Robert (1975) dalam (Hatija, 2023) mempunyai pandangan tentang adanya perubahan tingkah laku individu

tertentu disebabkan karena adanya interaksi antara stimulus dan respon dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Fadhil & Suyadi (2020), bahwa proses pembelajaran yang dapat merangsang perkembangan peserta didik, itu akan terjadi ketika terjadinya pertemuan dua unsur, yaitu pendidik dan peserta didik. Maka dari itu untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif, maka pendidik harus mampu menerapkan satu teori pembelajaran, salah satunya yaitu teori behavioristik. Penerapan teori behavioristik dalam proses pembelajaran dapat dilakukan melalui adanya tujuan pembelajaran, materi, peserta didik, karakteristik, media serta fasilitas dalam pembelajaran (Shahbana et al., 2020).

Media pembelajaran *Canva* saat ini sedang marak digunakan oleh banyak tenaga pendidik karena memiliki pengaruh positif terhadap pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan hasil penelitian Amalia Yulianti, Nurul Fazriyah (2023) bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran *Canva* di dalam pembelajaran sekolah dasar, dan dibuktikan oleh nilai rata-rata hasil belajar kelas yang menggunakan media pembelajaran *Canva* lebih tinggi dibandingkan kelas dengan pembelajaran konvensional. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh Agustini (2021), juga menunjukkan pengaruh positif penggunaan media *Canva* dalam pembelajaran akuntansi yang ditunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dari sebelum tindakan nilai ketuntasan belajar peserta didik mencapai 8,6%, kemudian meningkat menjadi 68,5% pada hasil belajar siklus I, serta pada siklus II mencapai ketuntasan belajar 88,6%. Peningkatan yang terjadi ini membuktikan bahwa media pembelajaran *Canva* mendorong

peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan dalam proses pembelajaran. Hanifah (2022), menyampaikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Canva* mampu meningkatkan pencapaian hasil belajar peserta didik, sehingga memberikan efek positif terhadap proses pembelajaran. Dibuktikan dengan meningkatnya ketuntasan belajar peserta didik dalam pembelajaran materi kimia dari siklus I hingga II yaitu dari 57,69% saja yang tuntas dan pada siklus II meningkat menjadi 76,92% peserta didik yang tuntas dalam belajarnya. Beberapa penelitian diatas menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Canva* dapat menjadi solusi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dalam penelitian Hafsah (2024), juga mendapatkan hasil yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Canva* dalam pembelajaran memiliki efektivitas positif terhadap hasil belajar peserta didik pada materi yang disampaikan.

Berdasarkan kondisi yang ada pada proses pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMP Negeri 30 Malang yang belum maksimal, karena banyaknya keterbatasan dan kurangnya inovasi media pembelajaran, sehingga hal ini menyebabkan kurang maksimalnya hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, peneliti memilih aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan inovasi media pembelajaran yang ada di SMP Negeri 30 Malang dan juga untuk meningkatkan motivasi belajar serta hasil belajar peserta didik. Maka dari itu, untuk mewujudkan hal tersebut, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran *Canva* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas VII pada Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMP Negeri 30 Malang”.

B. Fokus penelitian

Berdasarkan konteks penelitian di atas, maka diperoleh fokus penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana perencanaan penggunaan *Canva* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII pada pembelajaran PAI di SMP Negeri 30 Malang?
2. Bagaimana pelaksanaan penggunaan *Canva* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII pada pembelajaran PAI di SMP Negeri 30 Malang?
3. Bagaimana evaluasi mengenai penggunaan *Canva* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII pada pembelajaran PAI di SMP Negeri 30 Malang?

C. Tujuan Penelitian

Setiap penelitian yang akan dilakukan mempunyai tujuan yang memberikan arah bagi pelaksanaan penelitian dan harapan tertentu yang ingin dicapai melalui penelitian tersebut. Berdasarkan fokus penelitian di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan perencanaan penggunaan *Canva* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII di SMP Negeri 30 Malang.
2. Mendeskripsikan pelaksanaan penggunaan *Canva* sebagai media pembelajaran pada pembelajaran PAI kelas VII di SMP Negeri 30 Malang.
3. Mendeskripsikan evaluasi mengenai penggunaan *Canva* sebagai media pembelajaran pada pelajaran PAI kelas VII di SMPN 30 Malang.

D. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini, diharapkan mampu untuk memberikan kegunaan dan manfaat bagi banyak orang. Berdasarkan tujuan di atas, maka manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara teoretis

Penelitian ini diharapkan menjadi sumber informasi dalam perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya penggunaan media *Canva*, sebagai media pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan menjadi salah satu motivasi untuk peserta didik agar hasil belajarnya meningkat.

2. Secara praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

- a. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan pemikiran terhadap upaya untuk meningkatkan hasil belajar pembelajaran PAI peserta didik kelas 7 SMPN 30 Malang, melalui penggunaan media *Canva* sebagai bagian dari upaya pengembangan kualitas pendidikan.

- b. Bagi guru

Temuan dalam penelitian ini diharapkan dapat menjadi pedoman bagi guru, terutama guru PAI dalam menggunakan *Canva* sebagai media pembelajaran yang efektif pada mata pelajaran PAI.

- c. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam upaya pemahaman materi yang disampaikan oleh guru dan meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran PAI.

d. Bagi peneliti lain

Sebagai upaya untuk menambah dan memperluas pemahaman, serta penguasaan peneliti terkait media *Canva*, serta diharapkan mampu menghasilkan proses belajar yang menarik.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadi kesalahpahaman terhadap judul penelitian di atas, maka penulis memberikan definisi operasional sebagai berikut :

1. Media Pembelajaran *Canva*

Media pembelajaran itu merupakan segala bentuk alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam memahami dan menguasai materi pembelajaran. Salah satu alat itu adalah media *Canva*, yaitu *platform* desain digital serbaguna yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai konten visual, membuat slide presentasi, grafik media sosial, dan sebagainya.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu hasil yang didapat oleh seorang peserta didik dari sebuah proses belajar mengajar bersama guru yang ditentukan dari kualitas keahlian dalam menjawab atau mengerjakan soal dan dinyatakan dalam bentuk angka.

3. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) adalah suatu pelajaran yang mengupayakan agar bisa membina dan mengasuh peserta didik dalam memahami ajaran agama Islam yang sesuai dengan pedoman dan menyeluruh. Dengan adanya pelajaran agama Islam ini juga bisa

menanamkan rasa keyakinan kepada Allah SWT dan akhirnya bisa mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup.



BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui observasi, wawancara, tes dan dokumentasi terkait penggunaan media pembelajaran *Canva* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti di SMP Negeri 30 Malang, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Perencanaan penggunaan media pembelajaran *Canva* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VII di SMP Negeri 30 Malang memiliki tahapan yaitu, melakukan observasi terhadap kegiatan pembelajaran Agama Islam di dalam kelas, mengadakan diskusi dengan guru mata pelajaran PAI untuk menentukan kelas penelitian, melakukan *pretest*, menyusun strategi perbaikan melalui rancangan modul ajar, media pembelajaran interaktif *Canva*, asesmen formatif dan sumatif, serta instrumen observasi. Perencanaan ini bertujuan meningkatkan belajar peserta didik melalui inovasi media pembelajaran yaitu penggunaan media pembelajaran *Canva*. Meskipun sempat terkendala waktu, seluruh proses berjalan lancar dan siap digunakan dalam pelaksanaan tindakan pada siklus I.
2. Pelaksanaan penggunaan media pembelajaran *Canva* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dibuktikan pada hasil analisis data pelaksanaan pra siklus, peserta didik yang tuntas dalam hasil belajar sebanyak 15 peserta

didik (45,45 %), peserta didik yang tidak tuntas dalam hasil belajar sebanyak 18 peserta didik (54,54 %), dengan nilai rata-rata 67,88% . Dibandingkan dengan hasil belajar pada pelaksanaan siklus I dan II. Pada siklus I, peserta didik yang tuntas dalam hasil belajar sebanyak 17 peserta didik (51,52 %), peserta didik yang tidak tuntas dalam hasil belajar sebanyak 16 peserta didik (48,48 %), dengan nilai rata-rata 70,45% . Sedangkan pada siklus 2 dari peserta didik yang tuntas dalam hasil belajar sebanyak 27 peserta didik (81,81 %), peserta didik yang tidak tuntas dalam hasil belajar sebanyak 6 peserta didik (18,18 %), dengan nilai rata-rata 80,15% .

3. Evaluasi penggunaan media pembelajaran *Canva* pada penelitian ini didapatkan berdasarkan hasil observasi dari tahap perencanaan hingga refleksi yang telah dilakukan pada kegiatan pra siklus, siklus I dan siklus II. Berdasarkan hasil observasi kegiatan peserta didik dapat dikatakan bahwa peserta didik mempunyai tanggapan yang baik terhadap proses belajar mengajar dan peserta didik memiliki keaktifan yang lebih ketika adanya penggunaan media pembelajaran *power point* berbasis *Canva*. Sedangkan apabila dilihat melalui peningkatan skor pada hasil belajar dan dilihat pada lembar observasi guru dan peserta didik maka terbukti bahwa penggunaan media pembelajaran *Canva* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disarankan beberapa hal antara lain sebagai berikut:

1. Bagi guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti, hendaknya lebih memperhatikan apa yang dibutuhkan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran, guru lebih kreatif dan inovatif dalam menentukan dan membuat media pembelajaran yang sesuai dengan minat peserta didik dan juga bervariasi agar tidak membuat peserta didik menjadi bosan dalam kegiatan belajar mengajar.
2. Bagi peserta didik, agar peserta didik lebih ikut andil dalam keterlaksanaan proses pembelajaran dengan selalu fokus dalam pembelajaran dan aktif dalam pembelajaran yang interaktif, serta lebih meningkatkan motivasi belajar lebih tinggi lagi.
3. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat menjadi acuan pertimbangan dan referensi sebagai penelitian, dan sebagai tolak ukur dengan lebih memfokuskan penelitian yang akan dilakukan dengan mempertimbangkan aspek apa yang akan diteliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, S. (2021). Penerapan Media Pembelajaran QR Code Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akutansi. 9, 1–10. <https://doi.org/10.26858/jnp.v9i1.20228>
- Amalia Yulianti, Nurul Fazriyah, A. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Hasil Belajar Peserta didik di Sekolah Dasar. 09, 104–111.
- Arifin, Z. (2009). Evaluasi Pembelajaran. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2002). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Arikunto, S. (2014). Penelitian Tindakan Kelas Edisi Revisi. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arsyad A. (2011). Media Pembelajaran. 23–35.
- Citradevi, C. P. (2023). Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA: Seberapa Efektif? Sebuah Studi Literatur. Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru, 8(2), 270–275. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i2.525>
- Dyan Yuliana, R. U. A. S. (2019). Penerapan Model Pembelajaran SAVI (Somatis, Auditori, Visual, dan Intelektual) Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik. 51–90.
- Eliyantika, Witono, A. H., & Jiwandono, I. S. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Guru Kelas IV SDN Kemiri Tahun Pelajaran 2021 / 2022.7(September), 1315–1326.
- Elma Sutriani, R. O. (2019). Analisis Data dan Pengecekan Keabsahan Data. Fadhil, M., & Suyadi. (2020). Penerapan Teori Belajar Behavioristik Dalam Pembelajaran PAI di SDN Nogopuro Yogyakarta. 2(2), 148–155.
- Gagah Daruhadi, P. S. (2024). Pengumpulan Data Penelitian. 3(5), 5423–5443.
- Hafsah, Winata, A., & Nirwana, S. (2024). Efektivitas Media Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII di SMP Negeri 2 Labuapi.9(2), 130–136.
- Hanifah, M., & Purbosari, P. P. (2022). Studi Literatur: Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Guided Inquiry (GI) terhadap Hasil Belajar Kognitif, Afektif, dan Psikomotor Siswa Sekolah Menengah pada Materi Biologi. Biodik, 8(2), 38–46. <https://doi.org/10.22437/bio.v8i2.14791>
- Hanifah, N. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kimia. 2(2), 226–233.
- Harahap, A., Wibowo, T. S., Sitopu, J. W., Solehuddin, M., & Napsin, N. (2022). Penggunaan dan Manfaat Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Ditingkat Madrasah Tsanawiyah. Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma

(Jpms), 8(2), 539–544. <https://doi.org/10.36987/jpms.v8i2.3782>

Hasan, M., Pd, S., & Pd, M. (2021). Media Pembelajaran.

Hatija, M. (2023). Implementasi Teori-teori Belajar Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. 17(02).

Ibrahim, Abdul Syukur. (2009). Metode Analisis Teks dan Wacana. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Ikhsan, K. N. (2022). Sarana Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 2(3), 119–127. <https://doi.org/10.51878/academia.v2i3.1447>

Irawati, I., Ilhamdi, M. L., & Nasruddin, N. (2021). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(1), 44–48. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i1.2202>

Janah, F. N. M., Nuroso, H., & Isnuryantono, E. (n.d.). *Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*.

Kartiwi, Y. M., & Rostikawati, Y. (2022). Pemanfaatan Media Canva Dan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Teks Fabel Peserta Didik Smp. *Semantik*, 11(1), 61–70. <https://doi.org/10.22460/semantik.v11i1.p61-70>

Kustiani, L., & Hariani, L. S. (2018). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta didik. 12(1), 14–22.

Lastri, L., Kartikowati, S., & Sumarno, S. (2020). Analysis of Factors that Influence Student Learning Achievement. *Journal of Educational Sciences*, 4(3), 679. <https://doi.org/10.31258/jes.4.3.p.679-693>

Liani, D. A., Achmad, A., & Martupang, R. R. T. (2016). Perbandingan Model Guided Discovery Learning Dengan Guided Inquiry Terhadap Hasil Belajar Siswa Dwi Agus Liani*, Arwin Achmad, Rini Rita T. Marpaung Pendidikan Biologi, FKIP Universitas Lampung. 4(2), 8–10. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JBT/article/view/11192/7890>

Maksumah, N. M., & Qibtiyah, M. (2025). *Penggunaan Media Pembelajaran Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*. 315–335.

Masfufah, R. A. (2022). Media Pembelajaran Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Kurikulum Merdeka. 2(November), 347–352.

Moto, M. M. (2019). Indonesian Journal of Primary Education Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. 3(1), 20–28.

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>

Mulyasa, H.E. (2010). *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Ningsih, L. Z., & Fitriani, W. (2022). *PENTINGNYA ASESMEN DALAM MENYUSUN PROGRAM PEMBELAJARAN DI SEKOLAH INKLUSI oleh : 12 Program Studi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam (BKPI) Program Pascasarjana UIN Mahmudyunus Batusangkar Email : leni.zn86@gmail.com ABSTRAK (Indonesia) Asesmen*. 29(2), 151–157.

Oktaviani, U., Kumawati, S., Apriliyani, M. N., Nugroho, H., & Susanti, E. (2020). Identifikasi Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Matematika Peserta Didik di SMK Negeri 1 Tonjong. *MATH LOCUS: Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Matematika*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.31002/mathlocus.v1i1.892>

Oktika, M. (2015). Digitalisasi era industri 4.0 berperan penting di dalam pendidikan.

Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*.

Ricky Firmansyah, Y. K. (2023). Digitalisasi sekolah sebagai metode pembelajaran di era pendidikan 4.0. 2(3), 49–55.

Rohma, A., & Sholihah, U. (2021). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 9(3), 292–306. <https://doi.org/10.23960/mtk/v9i3.pp292-306>

Saleh, M. S., & Azis, I. (2023). *Media Pembelajaran*.

Salsabila, Y., Harahap, A. A. S., Fitria, N., & Harahap, N. D. (2023).

Saputri, Y., & Ain, siti quratul. (2024). *Pengaruh media*. 09.

Pengaruh Perkembangan Kemampuan Pada Aspek Kognitif, Afektif Dan Psikomotorik Terhadap Hasil Belajar. *Algebra : Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Sains*, 3(1). <https://doi.org/10.58432/algebra.v3i1.741>

Sapriyah. (2019). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. 2(1), 470–477.

Sari, R. K., Hamzah, I., Wijaya, S. M., Ikbarfikri, A., Inggris, P. B., Inggris, S., & Teknokrat, U. (2023). Pelatihan Canva sebagai Media Pembelajaran di SMA N 5 Metro. 4(2), 208–213.

Seminar, S., & Gilang Alfinandika Rizanta, M. A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Masa Kini. 560–568.

Setiawan, A. (2019). Merancang Media Pembelajaran Pai Di Sekolah. *Darul Ulum: Jurnal Ilmiah Keagamaan, Pendidikan, Dan Kemasyarakatan*, 10(2), 223–240.

<https://ejournal.stitdukotabaru.ac.id/index.php/darululum/article/view/39>

- Setiawan, A., & Kurniawanto, E. (2016). Metode Pendidikan Islam Masa Kini Dalam. *Educasia*, 1(2), 137–154.
- Shahbana, E. B., Farizqi, F. K., & Satria, R. (2020). Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam Pembelajaran. 9(1), 24–34.
- Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(03), 283–294. <https://doi.org/10.59141/japendi.v1i03.33>
- Suprihatin, S. (2015). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 3(1), 73–82. <https://doi.org/10.31316/g.couns.v3i1.89>
- Surani, D. (2019). Studi Literatur : Peran Teknologi Pendidikan dalam Pendidikan 4.0. 2(1).
- Syafrin, Y., Kamal, M., Arifmiboy, A., & Husni, A. (2023). Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 72–77. <https://doi.org/10.56248/educativo.v2i1.111>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. 7(2).
- Tinggi, S., & Islam, A. (2022). *PENGEMBANGAN MODUL AJAR BERBASIS KURIKULUM MERDEKA Utami Maulida*. 5(2), 130–138.
- Triningsih, D. E., Karangploso, S. M. P. N., & Malang, K. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. 15(1), 128–144. <https://doi.org/10.30957/cendekia.v15i1.667>. Selama
- Widayati, A. (2008). Staf Pengajar Jurusan Pendidikan Akuntansi – Universitas Negeri Yogyakarta 87. VI(1), 87–93.
- Widodo, H., Cahyadi, N. T., Cahyadi, N. T., Sari, D. P., & Sari, D. P. (2021). Upaya Peningkatan Hasil Belajar PPKn melalui Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint pada Siswa Kelas VI C SD Negeri 064025 Medan. *Al-Irsyad*, 11(1), 155. <https://doi.org/10.30829/al-irsyad.v11i1.9505>
- Wulandari, T., Mudinillah, A., Islam, A., Batusangkar, N., Tinggi, S., & Islam, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI / SD. 2(1), 102–118.
- Yaumi, M. (2017). View metadata, citation and similar papers at core.ac.uk. 1–21.
- Zebua, N. (2023). Potensi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Praktis Bagi Guru. 2(1), 229–234.