

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI-BP DI SD BERBASIS APLIKASI CANVA

Riono¹, Fauzi²

^{1,2}UIN Prof.K.H.Saiffudin Zuhri Purwokerto

¹abudzarriono@gmail.com

Abstract

The Covid-19 virus has had an impact on the education sector. Distance Learning (PJJ) makes it a challenge for teachers to innovate, be creative. Education is not just the transmission of knowledge. Education is embodied in the form of practice or practice for students. Learning PAI and BP in SD requires learning that is interesting, fun and not boring. This study aims to develop Canva-based learning media, during a pandemic. To find out the effectiveness and feasibility of PAI-BP learning media on the theme "The Beautiful Month of Ramadan" based on the Canva application so as to increase the motivation and learning achievement of students at SDN 1 Windunegara. This study uses Research and Development (R&D) research and the model used is the ADDIE development model. This product was validated by 1 media expert, and tested by 22 students of SDN 1 Windunegara. The validation results show that media experts get an average of 78.75% which is included in the "Valid" category. Implementation of Canva media with a link sent via WA group class V. The results of student responses to the product, an average of 86.37%, indicate that the product is feasible to use. The results of the pretest and posttest show the effectiveness of the Canva application-based development media with the results of 100% increasing the value even though 13.6% has not been completed. It can be concluded that the development of Canva application-based media can increase students' motivation and learning achievement and can be used in the learning process.

Keywords: Development, Media, Canva

Abstrak

Virus Covid 19 berdampak pada sector pendidikan. Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) menjadikan tantangan kepada guru untuk berinovasi, kreatif. Pendidikan bukan sekedar penyampaian ilmu semata. Pendidikan diwujudkan bentuk amaliah atau praktek bagi peserta didik. Pembelajaran PAI dan BP di SD dibutuhkan pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan tidak membosankan. Penelitian ini bertujuan pada pengembangan media pembelajaran berbasis *Canva*, saat pandemic. Untuk mengetahui efektivitas dan kelayakan media pembelajaran PAI-BP pada tema "Bulan Ramadhan Yang Indah" berbasis aplikasi *Canva* sehingga meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik di SDN 1 Windunegara. Penelitian ini menggunakan penelitian Research and Development (R&D) dan model digunakan adalah model pengembangan ADDIE. Produk ini divalidasi oleh 1 ahli media, dan diuji coba oleh 22 peserta didik SDN 1 Windunegara. Hasil validasi menunjukkan ahli media memperoleh rata-rata 78,75% yang termasuk kategori "Valid". Implementasi media *canva* dengan link yang dikirim melalui WA grup kelas V. Hasil respon peserta didik terhadap produk, rata-rata 86,37%, hal tersebut menunjukkan produk layak digunakan. Hasil pretes dan postes menunjukkan keefektivan media pengembangan berbasis aplikasi *Canva* dengan hasil 100 % nilai meningkat walaupun 13,6% 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

Received : 2021-11-27

Approved : 2021-12-15

Revised : 2021-12-14

Published : 2022-01-31



Pendahuluan

Dunia saat ini dilanda musibah yaitu wabah Corona Virus Disease (Covid 19). Musibah tersebut memberikan tantangan bagi lembaga pendidikan dari pendidikan dasar sampai perguruan tinggi. Dalam rangka pencegahan penularan virus tersebut pemerintah telah mengeluarkan berbagai kebijakan, seperti isolasi, social and physical distancing, pembatasan social berskala besar (PSBB)(Jamaluddin dkk., 2020), New Normal hingga pemberlakuan pembatasan kegiatan masyarakat (PPKM).

Pemerintah Indonesia mengumumkan mengenai kasus pertama Covid 19 pada bulan maret 2020, kemudian Indonesia dihadapkan dimasa pandemic. Hampir semua sector kehidupan mengalami dampak tersebut(Güçyetmez dkk., 2020), tidak terkecuali di sector pendidikan. Covid 19 ini menular begitu cepat, sehingga Badan Kesehatan Dunia (WHO) menjadikan wabah ini sebagai pandemic global pada tanggal 11 Maret 2020. Di sector pendidikan, pemerintah melalui Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) telah menerapkan kebijakan learning from home atau belajar dari rumah (BDR)(Asmuni, 2020; Suwarno dkk., 2021).

Pembelajaran harus tetap berlangsung, walaupun melalui pembelajaran jarak jauh (PJJ). Pendidik harus memiliki kemampuan dan inovasi dalam mentransfer ilmu dan mengawasi peserta didik, sehingga pembelajaran jarak jauh (PJJ) memiliki banyak manfaat, membangun komunikasi dan diskusi yang sangat efisien antara pendidik dengan peserta didik, memudahkan interaksi antara pendidik dengan peserta didik dan orang tua, sarana yang tepat untuk ujian maupun kuis, pendidik mudah memberikan materi kepada peserta didik berupa gambar dan video selain itu peserta didik dapat mengunduh bahan ajar tersebut, serta memudahkan pendidik membuat soal dimana saja dan kapan saja(Yunitasari & Hanifah, 2020).

Problematika yang dihadapi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) pada saat pembelajaran online antara lain: Guru sulit menyampaikan materi PAI-BP karena keterbatasan jarak dan waktu; Peserta didik kurang aktif karena guru hanya memberikan perintah hanya untuk membaca materi di buku saja melalui WA grup kelas; pembelajaran bersifat monoton, sehingga peserta didik kurang tertarik untuk mengikuti pelajaran PAI-BP dan merasa bosan, akhirnya peserta didik mencari kegiatan yang lain; kurangnya guru dalam pemanfaatan media pembelajaran; peserta didik merasa materi yang disampaikan pernah ia dengar, baik di jenjang sebelumnya maupun di masyarakat sehingga beranggapan pembelajaran PAI-BP biasa saja. Menurut Tafonao dalam penelitiannya mengatakan masih banyak dijumpai guru-guru yang belum menerapkan media pembelajaran secara inovatif, bukan hanya tidak menerapkan media tersebut, namun sama sekali tidak ada media pembelajaran di sekolah(Tafano, 2018).

Fakta lain dari obeservasi awal berdasarkan wawancara dengan guru PAI-BP di SDN 1 Windunegara yakni peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran; peserta didik merasa bosan karena guru kurang kreatif dalam memberikan materi secara daring; guru memberikan foto materi melalui grup WA kelas, tanpa ada penjelasan sehingga peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru; hasil penilaian harian terdapat 60 % tidak sesuai kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Pembelajaran jarak jauh memerlukan adanya media pembelajaran yang mampu menjadikan proses pembelajaran yang inovatif dan efisien sehingga dapat meningkatkan

partisipasi aktif peserta didik serta tidak membutuhkan waktu yang lama dalam memdesain media pembelajaran (Arsyad, 2005). 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, instgram cover dan facebook cover (Muliandi dkk., 2021).

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 (Tanjung & Faiza, 2019). 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 (Pelangi, 2020).

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 (Tanjung & Faiza, 2019); (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* (Melinda & Saputra, 2021); (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 (Hapsari & Zulherman, 2021); (4) Garis Pelangi meneliti tentang pemanfaatan Aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran Bahasa dan sastra Indonesia Jenjang SMA/MA (Pelangi, 2020).

Keterbaruan dari penelitian ini, peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) pada tema "Bulan Ramadhan Yang Indah" dengan tujuan untuk melakukan suatu inovasi pembelajaran guna menjawab permasalahan peserta didik untuk meningkatkan pemahaman pembelajaran PAI-BP dan meningkatkan daya tarik kepada peserta didik dalam pembelajaran PAI-BP sehingga motivasi dan hasil pembelajaran meningkat.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Windunegara Korwilcam Dindik Wangon Banyumas Jawa Tengah, yang dilaksanakan dari 1-30 Agustus 2021. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V di SDN 1 Windunegara sejumlah 22 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 (Sugiono, 2019).

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

Untuk menganalisis penerapan pengembangan media berbasis aplikasi *canva* saat pandemic untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik kelas V di SDN 1 Windunegara sejumlah 22 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, dan respon peserta didik. Data validasi ini kumpulan melalui penyebaran angket berupa google form yang diisi melalui link secara online dengan 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-Posttests

No	Indikator	No Soal	Jumlah Soal
1	Pengertian puasa	1,2	2
2	Dalil tentang puasa Ramadhan	3	1
3	Syarat wajib puasa	4,5	2
4	Rukun puasa Ramadhan	6	1
5	Syarat sah puasa Ramadhan	7	1
6	Amalan- amalan yang bisa dikerjakan pada saat puasa	8	1
7	Hal- hal yang membatalkan puasa	9	1
8	Hal- hal yang bisa merusak pahala puasa	10	1
Jumlah			10

Menurut Ponza tes objektif atau pilihan ganda ini digunakan pada uji efektifitas produk hasil belajar peserta didik (Ponza dkk., 2018). 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 “Bulan Ramadhan Yang Indah” yaitu 75.

Teknik analisis data hasil validasi dari ahli IT atau media menggunakan persentase interval (Jannah, 2018):

Tabel 3. Persentase Kriteria Validitas

Presentase	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

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

Hasil dan Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran PAI- BP di SDN 1 Windunegara 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 dan 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 (Asmuni, 2020); 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 Covid-19 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).

Pembelajaran daring juga dipengaruhi oleh kondisi orang tua peserta didik, misalnya latar belakang social ekonomi orang tua peserta didik. Sebagian orang tua, mereka bekerja di

luar rumah, baik di sector pemerintah, swasta maupun wiraswasta, hingga orang tua tidak bisa memantau dan mendampingi anak-anaknya belajar, apalagi membimbing langsung dan memecahkan kesulitan yang mereka hadapi saat belajar. Sisi lain, sebagian orangtua mengeluh karena pembelajaran online menambah biaya pengeluaran. Karena itu mereka berharap pemerintah segera mengubah kebijakannya kebelajar tatap muka meskipun dijdwalkan dengan system shif(Asmuni, 2020).

Dari beberapa permasalahan dan analisis kebutuhan yang telah dilakukan 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 sekaligus meningkatkan daya tarik kepada peserta didik dan menghilangkan rasa bosan dalam pembelajaran PAI-BP sehingga motivasi dan hasil belajar peserta didik meningkat.

Analisis Pembelajaran

Berdasarkan analisis pembelajaran PAI-BP diketahui bahwa isi materi pada kompetensi dasar pelajaran PAI-BP peserta didik dituntut untuk memahami dan mengamalkan bukan sekedar kognitif saja. Pembelajaran saat ini yang mengharuskan peserta didik untuk belajar dari rumah, membuat minat belajar peserta didik menjadi rendah. Akibatnya 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 dari rumah 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-BP. 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 "Bulan Ramadhan Yang Indah" kelas V. Selanjutnya dilakukan penyusunan RPP, model pembelajaran daring dengan menggunakan WA grup kelas V dalam proses pembelajaran PAI-BP Kelas V, kemudian dilakukan perancangan identitas media pembelajaran dan memilih video animasi yang sesuai melalui youtube serta menyusun pertanyaan untuk mengevaluasi dari hasil pembelajaran melalui google form.

Tahap Development (Pengembangan)

Pada tahapan ini dilakukan pengembangan media pembelajaran PAI-BP SD Kelas V tema "Bulan Ramadhan Yang Indah". 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 BP di SDN 1 Windunegara menggunakan laptop dalam pembuatan media dan memanfaatkan akun belajar.id yang diberikan oleh kemendikbud. Alasannya menggunakan akun belajar.id, semua fitur-fitur aktif, gratis kusus 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 BP SDN 1 Windunegara memasukan video animasi dari youtube tentang bulan

Ramadhan yaitu memanfaatkan film Syamil dan Dodo kedalam template tersebut yang akan dipresentasikan ke peserta didik. Diakhir template presentasi guru measukan link evaluasi pembelajaran tema “Bulan Ramadhan Yang Indah” melalui aplikasi google form; *Ketiga*, menyimpan hasil pengembangan yang telah didesain dari *Canva* dengan cara klik panah kebawah yang berada di pojok kanan atas, secara otomatis tersimpan dalam galeri maupun file.

Media pembelajaran yang telah selesai dikembangkan kemudian dilakukan validasi oleh ahli media atau ahli IT yaitu Bapak Nur Dwi Ramadhani, S.Kom. Berikut ini hasil uji validasi ahli media pada pengembangan media berbasis aplikasi *canva*.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	No.Butir	Rata- Rata Presentase	Kriteria
Audio	Suara yang disajikan jelas dan sesuai	1	80 %	Valid
Visual	Kesesuaian tampilan dengan background	2	75 %	Valid
	Kombinasi Warna yang menarik	3		
	Kesesuain setting gambar dengan materi yang dibahas	4		
	Ilustrasi mudah dipahami	5		
Kualitas	Kualitas Video bagus	6	80 %	Valid
Isi	Kesesuaian materi	7	80%	Valid
	Rata- Rata		78,75%	Valid

Berdasarkan hasil rata- rata persentase validasi pada table 5 secara keseluruhan menunjukkan kriteria “Valid” dengan rata- rata 78,75%.

Tahap Implementation

Pada tahap ini dilakukan uji coba hasil media pembelajaran yang telah divalidasi oleh validator. Uji coba media pembelajaran dilakukan kepada peserta didik SDN 1 Windunegara sebanyak 22 peserta didik, dengan cara melakukan pembelajaran dengan berbantu media pembelajaran berbasis *canva*. Guru mengcopy link dari media *canva* yang sudah di validasi oleh ahli IT atau ahli media, kemudian link tersebut dikirim ke WhatShap kelas. Guru menggunakan WA karena lebih efektif, simple dan mudah di jangkau oleh banyak orang dari anak- anak sampai manula. Menurut Hadi pembelajaran dengan media Whatshapp sangat simple dan mudah dilakukan oleh pengguna yaitu peserta didik(Hadi, 2021).

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 Prosentase	Kriteria
Materi	Bahasa dan maksud materi	1	87,5%	Sangat Baik
Komunikasi Software	Tampilan dan teks	2	86,36%	Baik
	Kemenarikan media	3	90,91%	Sangat Baik
Visual	Kemudahan Pengguna	4	79,59%	Baik
	Animasi dan video	5 dan 6	87,5%	Sangat Baik
Rata- Rata			86.37%	Baik

Berdasarkan hasil rata-rata respon peserta didik pada table 6 menunjukkan 86,37 % , sehingga media pembelajaran tersebut diperoleh katagori “Baik” . Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran PAI-BP 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 (Rahmatullah dkk., 2020).

Efektivitas Produk Media PAI-BP Berbasis Aplikasi Canva

Hasil belajar peserta didik dilakukan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran PAI-BP berbasis aplikasi *Canva*. Apabila hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan, maka media pembelajaran PAI-BP berbasis aplikasi *Canva* ini dikatakan efektif. Untuk mengetahui keefektifan media tersebut, guru melakukan pretest terlebih dahulu, sebelum guru mengirim link media pembelajaran PAI-BP berbasis aplikasi *Canva* di grup WA kelas. Lalu diakhir pembelajaran guru memberikan postests. Adapun hasil belajar uji coba pretest-posttest dapat dilihat pada table 7:

Tabel 7. Hasil uji coba pretes-posttet

No	Nama	Nilai		Keterangan
		Pretets	Posttets	
1	AR	80	90	Meningkat, terlampaui
2	AFS	60	80	Meningkat, terlampaui
3	CMW	60	90	Meningkat, terlampaui
4	FDM	70	100	Meningkat, terlampaui
5	FLA	30	60	Meningkat, belum tuntas
6	FAF	50	80	Meningkat, terlampaui
7	GJN	60	100	Meningkat, terlampaui
8	GAMH	40	80	Meningkat, terlampaui
9	HAR	60	90	Meningkat, terlampaui
10	KAR	50	70	Meningkat, belum tuntas
11	LBS	40	80	Meningkat, terlampaui
12	MAH	40	80	Meningkat, terlampaui
13	NAA	90	100	Meningkat, terlampaui
14	NFP	70	100	Meningkat, terlampaui
15	OJH	40	80	Meningkat, terlampaui
16	RAS	50	100	Meningkat, terlampaui
17	SFA	50	80	Meningkat, terlampaui
18	SBAA	80	100	Meningkat, terlampaui
19	VAP	80	100	Meningkat, terlampaui
20	WDS	20	60	Meningkat, belum tuntas
21	ZAN	40	80	Meningkat, terlampaui
22	ZAM	50	80	Meningkat, terlampaui

Hasil belajar soal pretest pada tabel 7 dari 22 peserta didik hanya 4 peserta didik yang tuntas. Adapun KKM Tema “Bulan Ramadhan Yang Indah” adalah 75. Sedangkan hasil posttest 3 dari 22 peserta didik atau 13,6 % peserta didik yang belum tuntas, namun 100% dari hasil posttes menunjukkan meningkat. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media *canva* pada pembelajaran PAI-BP Tema “Bulan Ramadhan Yang Indah” efektif dan dapat meningkatkan motivasi dan prestasi peserta didik khususnya di SDN 1 windunegara.

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 0,56 % yang termasuk dalam kategori “Sedang”, sehingga disimpulkan aplikasi *canva* dapat

meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik (Hapsari & Zulherman, 2021). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa pengguna media dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik atau mencapai sasaran yang diinginkan (Ananda, 2017). 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 (Rahmatullah dkk., 2020).

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 (Oktiani, 2017).

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 kuisioner sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada saat proses uji coba karena dilaksanakan secara daring melalui Whatshapp Kelas sehingga materi yang disampaikan secara konvensional dan media pembelajaran yang digunakan kurang maksimal. Selain itu masih didapati 3 peserta didik, media pembelajaran tidak bisa dibuka di HPnya sehingga mereka harus meminjam HP milik orang lain.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti tentang pengembangan media pembelajaran PAI- BP di SDN 1 Windunegara berbasis aplikasi *Canva* materi “Bulan Ramadhan Yang Indah”, dapat disimpulkan dari hasil analisis kebutuhan dalam pembelajaran PAI-BP di SD Negeri 1 Windunegara menjadi dasar dan acuan dalam pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Canva*. Setelah media didesain dan dikembangkan, media tersebut selanjutnya di validasi oleh ahli IT. Adapun hasil validasi ahli materi dengan rata-rata 78,75 menunjukkan kriteria valid. Selanjutnya media direspon oleh 22 peserta didik SD Negeri 1 Windunegara dengan hasil rata-rata respon peserta didik menunjukkan 86,37%, dengan kategori “Baik”. Hal tersebut dibuktikan hasil belajar pada soal pretest- posttest yaitu 3 dari 22 peserta didik yang belum tuntas, namun 100% dari hasil posttest 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 daring terkait pandemic 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

- 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.
- Arsyad, A. (2005). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Asmuni, A. (2020). Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan Solusi Pemecahannya. *Jurnal Paedagogy*, 7(4), 281–288.
- Güçyetmez, F. T., Andrabi, J. A., & Ridwan, M. (2020). Implications behind the Covid 19: A Profound Structural Change Out Of Catastrophy? *Britain International of Humanities and Social Sciences (BIOHS) Journal*, 2(3), 690–697.
- Hadi, M. J. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Mahasiswa PAI Berbasis Whatshap. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan*, 15(1), 1–14.
- 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), 2384–2394.
- Jamaluddin, D., Ratnasih, T., Gunawan, H., & Paujiah, E. (2020). Pembelajaran daring masa pandemik Covid-19 pada calon guru: Hambatan, solusi dan proyeksi. *LP2M*.
- 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).
- 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.
- Mulianti, M., Asisah, A., & Najamuddin, F. (2021). Webinar Pelatihan Media Pembelajaran di masa pandemi covid-19. *Journal Lepa-Lepa Open*, 1(2), 307–311.
- 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.
- Ponza, 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.
- 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*. Alfabeta.
- 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.

-
- Suwarno, S., Hidayat, M. A., Nikmah, S. Z., Nurfitriani, R., & Ramadan, R. (2021). Teacher Strategies in Learning during the Covid-19 Pandemic at Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Central Aceh. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences*, 4(3), 3465–3472.
- Tafano, T. (2018). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2).
- 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.
- Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Masa COVID 19. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2.