

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN CANVA DALAM
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
KELAS XI DI SMA NEGERI 10 BULUKUMBA**

Rahmat Hidayat¹, Mustamin², Abdul Wahab³, Akhmad Syahid⁴, Syarifa Raehana⁵
Universitas Muslim Indonesia, Jl.Urip Sumaharjo Km. 5 Makassar 90231,
Indonesia.

¹ 10120210002@student.umi.ac.id, ² mustamin@umi.ac.id, ³
Abdulwahab79@umi.ac.id, ⁴ akhmad.syahid@umi.ac.id, ⁵ raehana@umi.ac.id.

ABSTRACT

This thesis is entitled *“The Implementation of Canva as a Learning Media to Increase Students’ Learning Motivation in Islamic Religious Education Subject for Grade XI at SMA Negeri 10 Bulukumba.”* The main problems examined are: (1) How the implementation of Canva learning media can improve students’ learning motivation in Islamic Religious Education subject for Grade XI-8 at SMA Negeri 10 Bulukumba, and (2) Whether the implementation of Canva learning media can increase students’ learning motivation in Islamic Religious Education subject for Grade XI-8 at SMA Negeri 10 Bulukumba. To answer these questions, a classroom action research was conducted in the 2024/2025 academic year. This research employed Classroom Action Research (CAR) consisting of two cycles, each cycle comprising two meetings. Each cycle consisted of planning, implementation, observation, and reflection. The study was carried out in class XI-8 of SMA Negeri 10 Bulukumba with 32 students. Data were collected qualitatively through observation during the learning process and quantitatively through student questionnaires in each cycle. The data were analyzed qualitatively by describing the results of each action during the learning process, and quantitatively using descriptive statistics such as mean scores and percentages. The results showed that students’ learning motivation increased. The quality of learning was marked by the improvement of students’ motivation and activeness in the classroom, as observed during the research process. Questionnaire results indicated that students’ learning motivation improved from the pre-cycle (65.93), to cycle I (73.62), and further to cycle II (90). Thus, students’ learning motivation significantly increased through the use of Canva as a learning media.

Keywords: Learning Media, Canva, Learning Motivation.

ABSTRAK

Skripsi ini berjudul "Penerapan Media Pembelajaran Canva Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI di SMA Negeri 10 Bulukumba". Adapun permasalahan pokok yang diteliti adalah

mencakup, Bagaimana penerapan media pembelajaran canva dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI 8 di SMA Negeri 10 Bulukumba dan Apakah penerapan media pembelajaran canva dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI 8 di SMA Negeri 10 Bulukumba, maka perlu dilakukan penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada tahun ajaran 2024/2025. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari 2 siklus, setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Masing-masing siklus terdiri dari kegiatan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penelitian dilaksanakan di kelas XI 8 SMA Negeri 10 Bulukumba dengan jumlah peserta didik 32 orang. Pengumpulan data dilakukan secara kualitatif yang di peroleh dari pengamatan pada saat berlangsungnya proses pembelajaran selama penelitian, dan data kuantitatif yang diperoleh dari angket siswa pada tiap siklus. Selanjutnya data di analisis secara kualitatif, yaitu menjelaskan tiap-tiap hasil tindakan selama proses pembelajaran, dan secara kuantitatif dengan menggunakan statistik deskriptif yaitu skor rata-rata dan presentase. Hasil penelitian menunjukan bahwa ada peningkatan motivasi belajar peserta didik. Dan kualitas pembelajaran ditandai dengan meningkatnya motivasi belajar dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran sesuai dengan hasil observasi selama tindakan kelas berlangsung. Hasil angket motivasi belajar peserta didik dari pra siklus, siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Peningkatan motivasi belajar siswa pada proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dari pra siklus 65,93, siklus I 73,62, dan siklus II 90. Sehingga hasil angket motivasi belajar peserta didik mengalami peningkatan melalui Media pembelajaran canva.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Canva, Motivasi Belajar.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan elemen penting dalam pembangunan bangsa, dan salah satu tujuannya adalah membentuk manusia yang cerdas, berakhlak mulia, dan memiliki keterampilan. Dalam upaya mencapai tujuan tersebut, kualitas pembelajaran menjadi salah satu faktor utama yang perlu diperhatikan (Widiatmoko et al., 2024). Pendidikan merupakan suatu yang penting untuk kemajuan bangsa

disamping ekonomi yang sehat, kebudayaan yang beraneka ragam, toleransi antar umat beragama. Hal itulah yang harus dipenuhi dalam upaya meningkatkan taraf hidup bangsa Indonesia agar tidak sampai tertinggal dengan bangsa lain (Syahid & Bachri, 2019).

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu peserta didik memahami konsep secara mendalam,

meningkatkan minat belajar, serta mempermudah penyampaian materi yang kompleks. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad yang menyatakan bahwa media pembelajaran mampu menjembatani kesenjangan antara pengalaman nyata dan materi pembelajaran abstrak yang sulit dipahami peserta didik (Arsyad, 2014). Kegiatan pembelajaran yang masih bersifat konvensional akan berdampak pada kejenuhan peserta didik dan pemahaman konsep dasar yang tidak maksimal (Wahab et al., 2023).

Penggunaan media dalam proses belajar seseorang tidak lagi bergantung pada sumber-sumber belajar yang terbatas. Media internet yang digunakan secara online telah memberi seseorang untuk memilih dan menggunakan isi informasi dan pengetahuan dari beragam sumber dan media yang tersedia. Beragam informasi dan pengetahuan yang diperlukan dapat diperoleh dan digunakan dari beragam media yang tersedia (Pribadi, 2017).

media belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran

dan perasaan pembelajar dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Rudy Sumiharsono, 2017). Media pembelajaran memiliki fungsi dan peran yang sangat vital dalam menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran yang baik dan tepat penggunaannya, maka semakin memudahkannya dan membuat semangat peserta didik dalam belajar, juga membantu guru dalam melaksanakan tugas-tugasnya (Hermawati, 2022).

Pembelajaran merupakan sistem yang terdiri dari berbagai komponen. Dalam pembelajaran terdapat komponen tujuan, komponene materi atau bahan, komponen strategi, komponen alat dan media, serta komponen evaluasi (Sutiah, 2018).

Canva adalah website dan aplikasi yang paling populer saat ini khususnya di bidang desain grafis dan *brand builnding*. Canva merupakan sebuah perusahaan rintisan yang berbasis di Australia dan banyak membantu masyarakat untuk mendapatkan desain bagus serta menarik tanpa membutuhkan banyak usaha (Arifin, 2022).

Canva terdiri dari dua jenis layanan, yakni gratis dan berbayar. Canva tersedia dalam beberapa versi, *web, iPhone, dan Android*. Canva didirikan oleh Melanie Perkins tahun 2013. Melanie Perkins juga mendirikan *Fusion Books*, pererbit buku ternama di Australia. Di tahun pertama rilisnya, Canva melejit dengan membukukan rekor pengguna sebanyak 750.000 (Siregar, 2022).

Canva for Education dirancang agar mudah digunakan, memastikan bahwa bahkan pengguna dengan pengalaman desain grafis minimal pun dapat mengoperasikannya dengan efektif. Pentingnya pembelajaran visual dalam setting pendidikan sangat besar, dan *Canva for Education* memenuhi kebutuhan ini dengan menyediakan alat desain canggih yang mudah diakses oleh pendidik dan siswa (Yatimah, 2024).

Pemanfaatan Canva untuk memperkenalkan media pembelajaran yang dapat membantu dalam membayangkan materi pembelajaran sehingga siswa memahami materi pembelajaran. Melalui Canva, pengajar dapat memperkenalkan media pembelajaran yang berbeda, menarik, dan bernilai guna memberikan

gambaran materi pembelajaran yang lebih substansial bagi siswa (Izzah, 2025).

Esensinya belajar merupakan cara yang efektif membuka cakrawala pengetahuan dunia. Dengan mengikuti proses tahapan belajar maka Manusia yang sebelumnya tidak tahu akan menjadi tahu sehingga otaknya terus berkembang menjadi cerdas (Sabariah, 2021). Peradaban umat manusia telah lama terikat pada suatu sistem pembelajaran, dimulai dari metode yang sangat dasar hingga evolusi sistematis yang terorganisir untuk memenuhi beragam kebutuhan manusia yang semakin rumit (Hidayah et al., 2024).

Menurut di dalam buku (Wasono, 2020) motivasi belajar yang tinggi mempunyai ciri dan dapat kita kenali, yaitu tertarik kepada guru, tertarik pada mata pelajaran yang diajarkan, mempunyai antusias yang tinggi serta mengendalikan perhatiannya terutama kepada guru. Dalam proses belajar, motivasi sangat diperlukan, seseorang yang tidak memiliki motivasi dalam belajar tidak mungkin melakukan aktivitas belajar. Dalam hal ini, peran guru sangat penting. Bagaimana guru melakukan usaha-usaha untuk dapat

menumbuhkan dan memberikan motivasi agar anak didiknya melakukan aktivitas belajar dengan baik (Rahmat, 2018).

Motivasi mental, motivasi sosial, dan motivasi berprestasi rendah dapat dikondisikan secara bersyarat agar terjadi peran belajar siswa. Adapun acara-acara pembelajaran yang berpengaruh pada proses belajar dapat ditentukan oleh guru. Karena guru diharapkan memiliki pilihan untuk membuat suasana belajar yang menarik bagi peserta didik (Malik et al., 2022). Belajar adalah suatu kegiatan dimana peserta didik bersikap partisipasif dengan mandiri mencari dan menemukan pengertiannya berdasarkan pengalaman yang dilalui (Mustamin et al., 2023).

Kondisi eksternal yang berpengaruh pada belajar yang penting adalah bahan belajar, suasana belajar, media, sumber belajar, subjek pembelajaran itu sendiri (Husen, 2020). Motivasi belajar adalah suatu dorongan internal maupun eksternal yang mengarahkan, mempertahankan, dan meningkatkan intensitas usaha seseorang dalam mencapai tujuan pembelajaran. Motivasi ini dapat

berasal dari dalam diri siswa sendiri (motivasi intrinsik) maupun dari faktor luar seperti lingkungan, penghargaan, dan dukungan sosial (motivasi ekstrinsik). Motivasi yang kuat akan membuat seseorang lebih tekun dalam menghadapi tantangan belajar, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, serta mampu bertahan meskipun mengalami kesulitan dalam proses belajar (Sadirman, 2018).

Hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 8 Februari 2025 di SMA Negeri 10 Bulukumba, melakukan wawancara dengan ibu Rosnaeni S.Pd selaku guru Pendidikan Agama Islam, beliau mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran belum memanfaatkan media seperti *Canva* kemudian rancangan pembelajaran yang terjadi selama ini kurang menarik bagi peserta didik karena masih menggunakan metode ceramah dengan alat bantu papan tulis dan buku cetak, hal tersebut menyebabkan peserta didik cepat merasa bosan atau jenuh mengikuti pelajaran dan kurang menarik perhatian peserta didik. Hal ini ditunjukkan dengan kenyataan bahwa peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pun masih

belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang ditetapkan yakni 75. Adapun jumlah peserta didik yang nilainya dibawah KKM sebanyak 19 peserta didik dari 32 peserta didik dalam kelas khususnya kelas XI 8 jadi, terdapat 59,3 % peserta didik yang tidak tuntas atau berada dibawah KKM. Dan jumlah peserta didik yang tuntas adalah 13 orang dengan presentase 40,6 %.

Berdasarkan Rumusan masalah penelitian ini, dapat dikemukakan sebagai berikut: “Bagaimana penerapan media pembelajaran canva dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI 8 di SMA Negeri 10 Bulukumba? Dan Apakah penerapan media pembelajaran canva dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI 8 di SMA Negeri 10 Bulukumba?” Adapun tujuan penelitian adalah Untuk mengetahui bagaimana penerapan media pembelajaran canva dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI 8 di SMA Negeri 10 Bulukumba dan Untuk mengetahui apakah penerapan media

pembelajaran canva dapata meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI 8 di SMA Negeri 10 Bulukumba.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian tindakan kelas (PTK) atau *Classroom Action Research (CAR)* merupakan suatu penelitian yang di lakukan untuk memecahkan masalah di kelas. Oleh karena itu sebelum melakukan PTK harus melakukan pra penelitian (*need analysis*) untuk mengetahui masalah apa yang terjadi di dalam kelas. Masalah-masalah di kelas yang sering terjadi yang berkaitan dengan pengelolaan kelas, proses belajar mengajar, penggunaan sumber belajar dan keprofesionalan pendidik (Rukmaningsih, 2022).

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 10 Bulukumba, Sulawesi Selatan, Indonesia. Data primer dikumpulkan melalui wawancara dengan guru PAI dan siswa, sedangkan data sekunder diperoleh dari dokumen yang berkaitan dengan profil SMA Negeri 10 Bulukumba, observasi, foto, dan penelitian sebelumnya yang relevan. Subjek

penelitian meliputi guru PAI dan siswa.

Metode pengumpulan data meliputi Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara pengamatan terhadap objek diikuti dengan pencatatan secara cermat (Abdullah Sani, 2016), Angket teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2022), dan dokumentasi teknik mencari data yang diperoleh dari dokumen cara mengumpulkan informasi baik secara visual, verbal maupun tulisan. Teknik Analisis data penerapan media pembelajaran canva dan Analisis data peningkatan motivasi belajar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Bagaimana penerapan media pembelajaran canva dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI 8 di SMA Negeri 10 Bulukumba?

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti akan membahas mengenai kegiatan pra siklus dalam untuk

mengetahui hasil awal tentang motivasi belajar peserta didik kelas XI.8 SMA Negeri 10 Bulukumba sebelum di berikan tindakan. Pada Pra siklus dalam Penelitian ini dimulai pada tanggal 06 Mei 2025. Pada pra siklus peneliti hanya bertugas sebagai pengamat atau observasi untuk mengobservasi aktivitas peserta didik selama pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dalam proses pembelajaran saat guru menjelaskan materi masih siswa yang tidak banyak memperhatikan, mendengarkan dan terlihat beberapa siswa bermain, dan mengobrol dengan temannya. Ada peserta didik yang terlihat mengantuk, ada pula yang sibuk sendiri.

Selama proses pembelajaran berlangsung focus siswa hanya sebentar, siswa terlihat bosan dan jenuh saat mengikuti proses pembelajaran berlangsung. Adapun hasil peolehan angket motivasi siswa di pra siklus: Untuk mengentahui hasil rata – rata angket kelas maka digunakan rumus sebagai berikut: Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I perolehan angket angket motivasi belajar yang diberikan kepada 32 peserta didik, diperoleh bahwa sebanyak 3 peserta didik (9%)

berada pada kategori Baik, 17 peserta didik (53%) berada pada kategori cukup, dan 12 peserta didik (37%) berada pada kategori Kurang.

Pada saat pertemuan peserta didik sangat senang saat guru mengajar menerapkan dengan menggunakan media canva sebanyak 32 peserta didik atau 100%. Peserta didik yang mendengarkan saat guru menjelaskan materi pembelajaran pada saat pertemuan sebanyak 12 peserta didik atau 37,5%, peserta didik yang tekun dalam mengerjakan tugas pada pertemuan yaitu 10 peserta didik atau 31,25%, Peserta didik yang ulet dalam mengerjakan soal yang diberikan guru pada pertemuan yaitu 13 peserta didik atau 40,62%, Peserta didik menunjukkan minatnya selama proses pembelajaran pada pertemuan yaitu 15 peserta didik atau 46,87%, Peserta didik lebih senang mengerjakan soal mandiri pada pertemuan yaitu 10 peserta didik atau 31,25%, Peserta didik selalu bertanya tentang materi yang tidak dipahami pada pertemuan yaitu 12 peserta didik atau 37,5%, Media Canva membantu memudahkan pemahaman peserta didik terhadap materi PAI pada pertemuan yaitu 18 peserta didik atau

56,25%, Peserta tidak bermain sendiri saat guru menjelaskan materi pada pertemuan yaitu 12 atau 37,5%, Peserta didik dapat mempertahankan pendapatnya pada pertemuan yaitu 14 peserta didik atau 43,75%.

Pertemuan pertama pada siklus I ini dimulai pada hari Senin, 08 Mei 2025 selama 1 jam 20 menit pembelajaran. Adapun materi pelajaran PAI pada pertemuan pertama ialah menguatkan iman dengan menjaga kehormatan, dengan jumlah peserta didik 32 orang. Pada penelitian ini peneliti sebagai peneliti sekaligus observasi di kelas XI 8. Untuk memudahkan observasi dalam mengobservasi atau mengamati peneliti menyiapkan lembar pedoman observasi. Selanjutnya peneliti memulai pembelajaran dengan mengucapkan basmalah dan mengajak peserta didik untuk berdo'a bersama-sama. Setelah itu, peneliti mengabsen masing-masing peserta didik dan menyampaikan indikator dan tujuan pokok pembahasan pembelajaran yang akan dipelajari.

Pada siklus I pertemuan kedua peneliti membuka pembelajaran dengan membaca do'a bersama-sama lalu mengabsen. Sebelum memulai pembelajaran peneliti melatih daya

ingat peserta didik tentang materi yang dipelajari sebelumnya dengan cara memberikan kuis pertanyaan seputar materi yang sudah dipelajari minggu lalu. Selanjutnya peneliti memulai pembelajaran. Pada pertemuan kedua ini peneliti menampilkan materi menguatkan iman dengan menjaga kehormatan. Diakhir pembelajaran peneliti memberikan lembar angket untuk diisi oleh peserta didik secara individu. Adapun hasil skor angket motivasi peserta didik yang di peroleh peserta didik sebagai berikut: Untuk mengentahui hasil rata – rata angket kelas maka digunakan rumus sebagai berikut: Berdasarkan tabel diatas pada siklus I perolehan angket angket motivasi belajar yang diberikan kepada 32 peserta didik, diperoleh bahwa sebanyak 3 peserta didik (9%) berada pada kategori Sangat Baik, 13 peserta didik (41%) berada pada kategori Baik, dan 16 peserta didik (50%) berada pada kategori Cukup.

Berdasarkan hasil penelitian pada pertemuan I dan pertemuan II. peserta didik yang senang saat guru mengajar menerapkan media canva masih sama sebanyak 32 peserta didik. Peserta didik yang mendengarkan saat guru menjelaskan

materi pembelajaran pada saat pertemuan I sebanyak 20 peserta didik atau 62,5%, kemudian pada pertemuan II meningkat menjadi 25 peserta didik atau 78,12%, peserta didik yang tekun dalam mengerjakan tugas pada pertemuan I yaitu 17 peserta didik atau 53,12%, sedangkan pada pertemuan II peserta didik yang tekun dalam mengerjakan tugas meningkat menjadi 27 peserta didik atau 84,37%. Peserta didik yang ulet dalam mengerjakan soal yang diberikan guru pada pertemuan 1 yaitu 20 peserta didik atau 62,5%, sedangkan pada pertemuan II peserta didik yang ulet mengerjakan tugas meningkat menjadi 28 peserta didik atau 87,5%. Peserta didik menunjukkan minatnya selama proses pembelajaran pada pertemuan I yaitu 18 peserta didik atau 56,25%, sedangkan pada pertemuan II peserta didik yang menunjukkan minatnya meningkat menjadi 26 peserta didik atau 81,25%. Peserta didik lebih senang mengerjakan soal mandiri pada pertemuan I yaitu 15 peserta didik atau 46,87%, sedangkan pada pertemuan II, peserta didik lebih senang mengerjakan soal mandiri meningkat menjadi 24 peserta didik atau 75%. Peserta didik selalu

bertanya tentang materi yang tidak dipahami pada pertemuan I yaitu 15 peserta didik atau 46,87%, sedangkan pada pertemuan II peserta didik yang selalu bertanya tentang materi yang tidak dipahami meningkat menjadi 20 peserta didik atau 62,5%. Media Canva membantu memudahkan pemahaman peserta didik terhadap materi PAI pada pertemuan I yaitu 27 peserta didik atau 84,37%, sedangkan pada pertemuan II Media Canva membantu memudahkan pemahaman peserta didik terhadap materi PAI meningkat menjadi 30 peserta didik atau 93,75%. Peserta tidak bermain sendiri saat guru menjelasakn materi pada pertemuan I yaitu 17 atau 53,12%, sedangkan pada pertemuan I peserta didik tidak bermain sendiri saat guru menjelasakn materi meningkat menjadi 27 peserta didik atau 84,37%. Peserta didik dapat mempertahankan pendapatnya pada pertemuan I yaitu 18 peserta didik atau 56,25%, sedangkan pada pertemuan II peserta didik dapat mempertahankan pendapatnya, meningkat menjadi 20 peserta didik atau 62,5%.

Pada siklus II, pertemuan pertama peneliti lebih memfokuskan dalam proses pembelajaran

Pendidikan Agama Islam dalam bentuk diskusi kelompok untuk memaksimalkan motivasi belajar peserta didik. Pertemuan kali ini, peneliti menerapkan Media canva diawal pembelajaran, dipertengahan pembelajaran, dan di akhir pembelajaran. Pada pertemuan ini peserta didik mulai menampakan perhatian dan keaktifannya dalam diskusi kelompok melalui media pembelajaran canva, hampir semua peserta didik mulai memperhatikan dan aktif selama proses pembelajaran.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 29 Mei 2025 materi yang diajarkan pada pertemuan kedua ini masih sama yaitu Malu dan Zuhud untuk pertemuan ini memiliki alokasi waktu 2 x 40 menit. Pada pertemuan ini motivasi peserta didik terhadap pelajaran semakin meningkat Hal ini terlihat semakin banyak peserta didik yang mendengarkan, memperhatikan dan aktif selama proses pembelajaran diskusi kelompok berlangsung peneliti menerapkan Media Canva diawal pembelajaran, dipertengahan pembelajaran dan diakhir pembelajaran. Peneliti lebih memfokuskan perhatian terhadap

kendala yang dihadapi peserta didik dalam memperhatikan pembelajaran. Pada akhir pembelajaran peneliti memberikan angket kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus II pertemuan I dan pertemuan II. Peserta didik yang hadir saat pembelajaran berlangsung 32 orang peserta didik. Pada saat pertemuan I peserta didik sangat senang saat guru mengajar menerapkan dengan menggunakan media canva sebanyak 32 peserta didik atau 100% sedangkan pada pertemuan II peserta didik yang senang saat guru mengajar menerapkan media canva masih sama sebanyak 32 peserta didik. Peserta didik yang mendengarkan saat guru menjelaskan materi pembelajaran pada saat pertemuan I sebanyak 20 peserta didik atau 62,5%, kemudian pada pertemuan II meningkat menjadi 28 peserta didik atau 87,5%, peserta didik yang tekun dalam mengerjakan tugas pada pertemuan I yaitu 20 peserta didik atau 62,5%, sedangkan pada pertemuan II peserta didik yang tekun dalam mengerjakan tugas meningkat menjadi 29 peserta didik atau 90,62%. Peserta didik yang ulet dalam

mengerjakan soal yang diberikan guru pada pertemuan 1 yaitu 27 peserta didik atau 84,37%, sedangkan pada pertemuan II peserta didik yang ulet mengerjakan tugas meningkat menjadi 30 peserta didik atau 93,75%. Peserta didik menunjukkan minatnya selama proses pembelajaran pada pertemuan I yaitu 25 peserta didik atau 78,12%, sedangkan pada pertemuan II peserta didik yang menunjukkan minatnya meningkat menjadi 32 peserta didik atau 100%. Peserta didik lebih senang mengerjakan soal mandiri pada pertemuan I yaitu 25 peserta didik atau 78,12%, sedangkan pada pertemuan II, peserta didik lebih senang mengerjakan soal mandiri meningkat menjadi 28 peserta didik atau 87,5%. Peserta didik selalu bertanya tentang materi yang tidak dipahami pada pertemuan I yaitu 20 peserta didik atau 62,5%, sedangkan pada pertemuan II peserta didik yang selalu bertanya tentang materi yang tidak dipahami meningkat menjadi 27 peserta didik atau 84,37%. Media Canva membantu memudahkan pemahaman peserta didik terhadap materi PAI pada pertemuan I yaitu 29 peserta didik atau 90,62%, sedangkan pada pertemuan II Media Canva

membantu memudahkan pemahaman peserta didik terhadap materi PAI meningkat menjadi 32 peserta didik atau 100%. Peserta tidak bermain sendiri saat guru menjelasakn materi pada pertemuan I yaitu 25 atau 78,12%, sedangkan pada pertemuan I peserta didik tidak bermain sendiri saat guru menjelasakn materi meningkat menjadi 29 peserta didik atau 90,62%. Peserta didik dapat mempertahankan pendapatnya pada pertemuan I yaitu 20 peserta didik atau 62,5%, sedangkan pada pertemuan II peserta didik dapat mempertahankan pendapatnya, meningkat menjadi 28 peserta didik atau 87,5%.

2. Apakah penerapan media pembelajaran canva dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI 8 di SMA Negeri 10 Bulukumba?

Berdasarkan hasil angket motivasi belajar siswa sebelum penerapan Media Canva selama pembelajaran berlangsung pada siklus I dan II menunjukan terjadinya peningkatan pada setiap siklusnya. Hal ini dapat terlihat melalui tabel berikut:

Tabel 3.1 Perbandingan Hasil Angket Motivasi Belajar Peserta Didik Pra Siklus Siklus I dan Siklus II

N O	Pra Siklus	II			
		Sik I	Sik II	Frek uens i	
1	Jumla h	2110	2356	2885	32
2	Rata-rata	65,93	73,62	90,0	70
3	Prese ntase %	43,75	62,5%	87,5%	100%

Berdasarkan tabel diatas hasil rata-rata skor angket motivasi belajar peserta didik dari tiap siklus mengalami peningkatan yaitu Pra siklus rata – rata 65,93%, siklus I rata - rata 73,62, dan siklus II rata - rata 90.

E. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian tindakan kelas yang berlangsung dengan pertemuan du siklus dapat disimpulkan bahwa: Penggunaan media pembelajaran Canva dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam: peneliti menampilkan media pembelajaran Canva sesuai dengan materi yang dibahas yaitu

menguatkan iman dengan menjaga Kehormatan, Ikhlas, Malu dan Zuhud.

Penerapan Media pembelajaran Canva dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI.8 SMA Negeri 10 Bulukumba. Setelah dianalisa dengan melakukan penelitian di lapangan, maka hasil angket motivasi belajar peserta didik siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Adapun nilai rata-rata pada pra siklus 65,93 siklus I adalah 73,62 dan nilai rata-rata pada siklus II adalah 90.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Sani, R. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas Pengembangan Profesi Guru, Cet. I*. Tsmart Printing.
- Arifin, M. (2022). *Media Pembelajaran Berbasis ICT, Cet. I*. Umsu Press.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Hermawati. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, Cet. I*. Merdeka Kreasi.
- Hidayah, A., Hakim, A., Syahid, A., Raehana, S., & Hasibuddin, M. (2024). Strategi Pendidikan Sekolah Menengah Islam Terpadu Di Tengah Peluang dan Tantangan Globalisasi. *Education and Learning Journal*, 5(1).
- Husen, M. Y. (2020). *Belajar Aktual Dengan Sowball Throwing Teaching, Cet I*. CV Jejak.
- Izzah. (2025). *Penulisan Bahan Ajar: Teori dan Implementasi, Cet I*. Bening Media Publishing.
- Malik, A., Purnamasari, P. D., & Syahid, A. (2022). Penerapan Metode Bernyanyi dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Education and Learning Journal*, 3(1), 61.
- Mustamin, Hasibuddin, M., & Putri, S. N. S. (2023). Efektivitas Teknik Ice Breaking terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Education and Learning Journal*, 4(2).
- Pribadi, B. A. (2017). *Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran, Cet I*. Kencana.
- Rahmat, P. S. (2018). *Psikologi Pendidikan, Cet I*. Bumi Aksara.
- Rudy Sumiharsono, H. H. (2017). *Media Pembelajaran, Cet. I*. Pustaka Abadi.

- Rukmaningsih. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Maheswari.
- Sabariah, H. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, Cet. I*. Azka Pustaka.
- Sadirman. (2018). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar, Cet XXIV*. Rajawali Pers.
- Siregar, B. H. (2022). *Teori & Multimedia Pembelajaran Interaktif, Cet. I*. Umsu Press.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Rd, Cet XXIV*. Alfabeta.
- Sutiah. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Cet. I*. Nizamia Learning Center.
- Syahid, A., & Bachri, S. (2019). Pengaruh Kompetensi Guru, Motivasi Berprestasi Dan Budaya Organisasi Terhadap Kinerja Mengajar Guru MI Mitra PGMI UMI Makassar. *Journal Ilmiah Islamic Resources*, 16(1).
- Wahab, A., Sudarmono, M. A., & ... (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Guru Pondok Tahfidz Ahlul Jannah Paddinging Sanrobone. *AMMA: Jurnal ...*, 2(10).
- Wasono, B. S. B. (2020). *Strategi Dalam Meningkatkan Semangat Belajar, Cet I*. Guepedia.
- Widiatmoko, C., Indriasari, R., Fajar Sidiq, F., & Kartini Mendrofa, D. E. (2024). PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER SEBAGAI WUJUD PENDIDIKAN BERKUALITAS DALAM UPAYA MENCAPAI TUJUAN PEMBANGUNAN BERKELANJUTAN (SDGs). *Jurnal Wahana Bina Pemerintahan*, 6(2), 40–47.
- Yatimah, D. (2024). *Pemanfaatan Platform Digital Untuk Pembelajaran Kreatif dan Inovatif, Cet. I*. Cv. Bayfa Cendekia Indonesia.