



Penggunaan Media Hasil Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Didih Syakir Munandar, Mia Hermawati, Milki Barokah, Muhamad Ichsan Ardiansyah,
Pipit Khotijah

ABSTRAK

Penelitian ini di latar belakang oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, khususnya pada pokok bahasan Sejarah Kelahiran Nabi Muhammad SAW. Tujuan Penelitian ini adalah: (1) untuk meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media hasil canva pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pokok bahasan sejarah kelahiran nabi Muhammad SAW dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran dari hasil aplikasi canva di kelas III MIS Cijeungjing di Desa Pamalayan Kecamatan Cijeungjing Kabupaten Ciamis; (2) untuk meningkatkan kemampuan dalam proses pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas III MIS Cijeungjing di Desa Pamalayan Kecamatan Cijeungjing Kabupaten Ciamis; (3) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pokok bahasan sejarah kelahiran nabi muhammad saw dengan menggunakan media pembelajaran menggunakan media aplikasi canva di kelas III MIS Cijeungjing di Desa Pamalayan Kecamatan Cijeungjing Kabupaten Ciamis.

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model John Elliot. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan melakukan beberapa langkah mulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes, wawancara dan analisis deskriptif. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah instrumen hasil observasi terhadap penggunaan media hasil canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pokok bahasan sejarah kelahiran nabi muhammad saw, instrumen penelitian guru terhadap media hasil canva dan instrumen hasil belajar siswa. Setelah melaksanakan penelitian dapat di peroleh sebagai berikut : *Pertama* Peneliti melakukan perencanaan mebuat media hasil canva untuk di terapkan di kelas tiga untuk meningkatkan hasil belajar siswa lalu melakukan penilaian untuk menentukan hasil belajar siswa meningkat. Pelaksanaan dalam proses kegiatan belajar mengajar menggunakan media hasil canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam sudah meningkat berdasarkan penelitian yang sudah di lakukan. Hal ini dapat di lihat dari hasil observasi pelaksanaan penggunaan media hasil canva siklus 1 pertemuan 1 dengan nilai rata rata 81,79 , sedangkan pelaksanaan penggunaan media hasil canva siklus 1 pertemuan ke 2 mendapatkan nilai rata-rata nilai 85,79 pelaksanaan penggunaan media hasil canva siklus 2 pertemuan ke 1 dengan nilai rata-rata 86,83 pelaksanaan media hasil canva pada siklus 2 pertemuan ke 2 mendapatkan nilai rata-rata 91,43. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam pokok bahasan sejarah kelahiran nabi muhammad saw menggunakan hasil canva mengalami peningkatan. Berdasarkan hasil tes belajar pra-siklus mendapatkan nilai rata-rata pra- siklus 75,41 siklus 1 pertemuan ke 1 mendapat nilai 73,91 dan 83,3% tuntas 10 orang tuntas 2 belum tuntas hasil belajar pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam pokok bahasan sejarah kelahiran nabi muhammad saw silus 1 pertemuan ke 2 sebesar 75,91 dan 83% tuntas 10 tuntas 2 belum tuntas sedangkan siklus 2 pertemuan ke 1 hasil belajarnya mendapatkan nilai 82,5 dan 91,6% 11 tuntas 1 belum tuntas siklus 2 pertemuan 2 hasil belajarnya mendapatkan nilai 90 dan 100% tuntas semua.

Kata Kunci: Penggunaan *Media hasil canva, Sejarah Kelahiran Nabi Muhammad SAW, Hasil belajar siswa.*

A. Pendahuluan

Quraish shihab juga menekankan bahwa orang-orang yang berilmu memiliki kedudukan yang lebih tinggi dalam pandangan Allah SWT dan dimata manusia, karena ilmu pengetahuan membawa manfaat besar , baik untuk diri sendiri maupun orang lain. Beliau juga mengingatkan bahwa ilmu yang dimaksud di sini tidak hanya ilmu pengetahuan , agama tetapi mencakup ilmu yang bermanfaat.

Selain itu Quraish shihab menjelaskan bahwa ayat ini menekankan pentingnya menggunakan akal dan berpikir secara mendalam (ulu al-albab) untuk memahami dan mengambil pelajaran dari tanda-tanda kebesaran allah yang ada di alam semesta dan dalam kehidupan sehari-hari. Orang-orang yang menggunakan akalnya dengan baik akan lebih mudah menerima kebenaran dan hidayah dari allah.

Pentingnya belajar Sejarah Kebudayaan Islam karena di dalam materi atau mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam atau SKI bagi siswa akan menambah pengetahuan tentang Sejarah Kebudayaan Islam dan akan mendapatkan kajian urusan dunia dan kajian urusan akhirat sesungguhnya materi pelajaran sejarah menjadi cermin perbandingan dari masa ke masa sebab di dalam sejarah terdapat *hikmah* yang dapat di jadikan pengalaman berharga. Mata pelajaran Sejarah memiliki peran strategis untuk membentuk karakter atau akhlaq generasi penerus bangsa. Dengan mempelajari materi sejarah, pelajar mengetahui cerita tentang kesuksesan serta kegagalan merupakan sisi dari kehidupan masyarakat yang bisa dipelajari serta diambil manfaatnya sehingga dapat diimplementasikan di masa yang akan datang.

Proses penyaluran materi SKI akan lebih membangkitkan motivasi dan lebih menarik jika dikemas dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, seperti penggunaan multimedia, media audio visual, media cetak, dan media elektronik berbasis aplikasi. Inti dari penggunaan media pembelajaran ialah berkenaan terhadap kualitas pembelajaran yang pada akhirnya tercapailah tujuan pembelajaran yang diharapkan oleh seorang Guru. (Fauziah , Juni 2022).

Dalam hal ini penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran yang di lakukan. Hal ini karena, media merupakan sarana pendukung dalam proses pembelajaran siswa serta dapat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran lebih mudah. Salah satu yang dapat di lakukan guru untuk

meningkatkan mutu pendidikan pada era globalisasi ini adalah menggunakan aplikasi canva yang merupakan alat bantu untuk memudahkan dalam proses pembelajaran khususnya dalam pembelajaran SKI.

Aplikasi canva merupakan aplikasi yang digunakan untuk membuat poster, komik, brosur, PPT, dan video pembelajaran. Aplikasi canva banyak digunakan oleh guru karena di dalam aplikasi tersebut sudah ada *template*, gambar video, ataupun audio yang bisa di gunakan dalam media pembelajaran intraktif. Canva merupakan aplikasi dan website yang paling populer saat ini untuk bidang desain grafis. Layanan *desain grafis* yang ditawarkan secara gratis dan hanya membutuhkan koneksi internet dan *browser* seperti *Chrome*, *Firefox* dan *Microsoft Edge*. Selain itu, jika pengguna kesulitan mengakses di komputer, pengguna bisa mengakses di smartphone dengan cara mendownload aplikasi Canva di Google Play atau App Store². Aplikasi Canva dapat dijadikan referensi oleh para guru untuk membuat video pembelajaran, PPT, poster atau yang lainnya sesuai dengan keinginan dan kebutuhan. (Fauziah , Juni 2022).

Perbedaan aplikasi *Microsoft Office Powerpoint* dan *Canva Microsoft Office Powerpoint* menyediakan fasilitas slide untuk menampung pokok pembicaraan yang akan disampaikan kepada siswa. Dengan fasilitas animasi, setiap slide dapat dimodifikasi dengan sangat menarik. Begitu pula dengan fasilitas: gambar depan, suara, dan efek visual yang dapat digunakan untuk membuat slide yang baik dan menarik sehingga dapat menyesuaikan atau memperhatikan berbagai cara berbicara, menulis dan berintraksi dengan orang lain ini mencakup penggunaan kata-kata yang mudah di pahami, kalimat yang singkat dan jelas, serta penjelasan yang tidak terlalu rumit dan membuat informasi atau pesan lebih mudah dipahami oleh siswa dengan cara komunikasi atau penjelasan saat belajar siswa. (Abdussalam, Pratiwi, Hariyani, & Firmansyah, 2022).

Program ini dapat mengakomodir siswa yang mempunyai tipe audio, visual dan kinestetik. *Canva* merupakan program desain online yang menyediakan berbagai macam tools seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, banner, bookmark, buletin, dan lain sebagainya yang disediakan di aplikasi Canva. (Abdussalam, Pratiwi, Hariyani, & Firmansyah, 2022).

Hasil pengamatan yang dilakukan di MI Cijeungjing, terlihat bahwa seorang guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di dalam proses belajar mengajar selalu menggunakan metode ceramah dan metode tanya jawab, seorang guru wali kelas mata pelajaran sejarah kebudayaan islam di kelas III (Tiga) masih menggunakan media sederhana dan tidak ada inovasi kebaruan seperti penggunaan *with board* atau papan tulis dan spidol

kemudian bahan ajar berpacu pada LKS (Lembar Kerja Siswa), buku paket saja. Seorang guru hanya menyuruh siswanya untuk mengerjakan LKS di buku tulis lalu di kumpulkan tanpa adanya media yang menarik untuk belajar. (Hasil Observasi MI Cijeungjing 21 Mei 2024).

Untuk itu penelitian ini sangat penting dan menarik untuk diteliti agar siswa kelas III (Tiga) ketika belajar mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam tidak merasakan jenuh dan bosan begitu-begitu saja tanpa adanya inovasi baru dari seorang guru. Kemampuan siswa kelas III (Tiga) di MI Cijeungjing, dalam memahami materi pelajaran pokok bahasan Sejarah Kebudayaan Islam masih belum mencapai tujuan pembelajaran yang di harapkan. Nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah 65. Berdasarkan data yang diperoleh sebagian besar 60% sudah tuntas dan 40 % siswa yang belum tuntas (Hasil Observasi MI Cijeungjing 21 Mei 2024).

Fenomena-fenomena atau gejala-gejala yang ada di MI Cijeungjing, terlihat bahwa hasil belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam masih tergolong rendah. Memberikan penjelasan terkait dengan beberapa faktor yang mempengaruhi belajar seseorang yaitu: *pertama* faktor internal (faktor dari dalam diri siswa) yakni keadaan atau kondisi jasmani dan rohani siswa. *Kedua*, faktor eksternal yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa. *Ketiga*, faktor pendekatan belajar atau metode belajar yaitu terkait dengan jenis upaya belajar yang meliputi strategi yang digunakan untuk melakukan kegiatan kegiatan materi-materi pelajaran, termasuk belajar Sejarah Kebudayaan Islam. (Hasil Observasi MI Cijeungjing 21 Mei 2024).

Media pembelajaran saat ini sudah mulai berkembang terutama terkait dengan Media hasil canva. Media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva dapat diterapkan untuk menjawab permasalahan yang dihadapi oleh siswa MI Cijeungjing. Salah satu nya adalah media hasil canva berupa animasi kartun yang menjelaskan tentang sejarah kelahiran nabi muhammad SAW. Tujuannya untuk meningkatkan hasil belajar SKI. Dengan media pembelajaran dari aplikasi canva diharapkan siswa lebih aktif dalam mengikuti pelajaran, sehingga hasil belajar dapat meningkat.(Hasil Observasi MI Cijeungjing 21 Mei 2024).

Media pembelajaran menurut John Renold Siregar adalah salah satu unsur yang penting dan tidak dapat dipisahkan dalam mengembangkan proses kegiatan pembelajaran dalam keseluruhan program dan jenjang, sehingga kemampuan dalam mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran sangat dibutuhkan oleh seorang pendidik yang professional.

Menurut Munandi yang menjelaskan mengenai fungsi utama media pembelajaran, yaitu sebagai sumber belajar. Seorang guru merupakan bagian terpenting dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan sesuai dengan indikator yang telah dibuat dan disusun sesuai dengan kebutuhan siswa dengan memenuhi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, sehingga guru dalam pembelajaran secara daring ini harus mampu membuat media pembelajaran. Media pembelajaran yang dibuat guru juga harus berinovasi dan juga kreatif serta aktif atau interaktif, dengan demikian guru harus membuat mampu media pembelajaran secara interaktif.

Media pembelajaran interaktif yaitu gambaran dari media pembelajaran yang dapat menimbulkan keterkaitan antara individu dengan media pembelajaran yang dalam prosesnya akan memberikan pengaruh antara satu dengan lainnya dalam menyampaikan materi pembelajaran. Berdasarkan pengertian mengenai media pembelajaran interaktif yang telah dipaparkan dapat diketahui bahwa media pembelajaran interaktif yaitu salah satu media pembelajaran yang dapat membantu tenaga pendidik dalam menjelaskan atau menyampaikan materi pembelajaran yang memiliki sifat abstrak atau konkret di mana siswa akan mendapat pengaruh dengan saling memberikan respon antara satu dengan yang lainnya.

Kajian Teori

A. Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Kata "belajar" tidak asing lagi bagi kita, barangkali sudah ribuan kali kita mendengarnya mungkin kata itu mendatangkan kegembiraan diri, tetapi kemungkinan membawa kemurungan, kebosanan, ketegangan, dan sebagainya seribu rasa. Namun demikian pernahkah mempertanyakan kedalam diri kita, apakah makna belajar itu ? Mengapa selama hidup kita disarankan untuk belajar, dan belajar? Apakah hakikat belajar semasa kanak-kanak sama dengan saat dewasa?

Manusia di ciptakan dengan sungguh menakjubkan, apabila kita mencermati tubuh sangatlah luar biasa. Betapa lengkap dan canggihnya instrumen yang di bekalkan dalam tubuh manusia agar bisa belajar. Instrumen untuk informasi, mengolahnya, untuk menanggapi, untuk memberi respon instrumen untuk menangkap informasi yang kita miliki, sungguh kompleks, baik ragam, mekanisme, maupun fungsinya.

Hakikatnya proses belajar menurut sosial bandura ini bermula dari kupasan atas belajar *munatif* (peniruan) di mana di periksa pada teori-teori terdahulu. Tingkah laku dari lingkungan itu keduanya dapat diubah dan tidak satu pun menjadi penentuan utama dari terjadinya perubahan tingkah laku. (Suardi, M. (2018).

Menurut W. H. Buston memandang belajar sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu dan individu dan lingkungannya, Buston berpendapat bahwa utama dalam belajar adalah terjadinya perubahan pada seseorang. tersebut menyangkut aspek kepribadian yang tercermin dari perubahan yang bersangkutan, yang tentunya juga bersamaan dengan intraksinya dengan lingkungan dimana dia berada.

Menurut J. Neweg melihat dari dimensi yang dapat berbeda. Dia menganggap bahwa belajar adalah suatu proses di mana perilaku seseorang mengalami perubahan sebagai akibat pengalaman unsur. Paling tidak ada tiga unsur *pertama* dia melihat bahwa belajar itu sebagai suatu proses yang terjadi dalam diri seseorang. Sebagai suatu proses berarti ada tahap-tahap yang dilalui oleh seseorang. Unsur *kedua* adalah pengalaman. Belajar itu baru akan terjadi kalau proses seperti yang di sebutkan terdahulu dialami sendiri oleh yang bersangkutan. Belajar itu pada dasarnya mengalami perubahan, *learning by experience*. Unsur ketiga ialah terjadinya perubahan perilaku pada yang bersangkutan.

Skinner berpendapat lain, dia berpandangan bahwa belajar adalah suatu perilaku Pada seseorang yang belajar maka rensponnya akan menjadi lebih baik, sebaliknya bila tidak belajar, respons nya jadi menurun.

Lain lagi pendapat Sagne, ia berpendapat bahwa belajar adalah proses *kognitif* (pengetahuan) yang mengubah stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi menjadi kopabilitas baru, keterampilan pengetahuan, sikap dan nilai.

a. Hakikat belajar dan pembelajaran

Tugas pokok seorang guru membelajarkan siswa masalah utama yang di hadapi yang perlu di pecahkan ialah apakah yang dapat dan harus dilaksanakan. Selanjutnya bagaimana ia harus melakukannya. Sehubung dengan itu, seorang guru perlu memahami dan menghayati kinerja belajar dan pembelajaran (Faizah, S. N. (2017).

b. Tujuan belajar dan pembelajaran

Secara filosofis, tujuan pendidikan sama dengan tujuan hidup, pentingnya tujuan dalam pendidikan sama hal pentingnya pendidikan dalam proses pendidikan. Mungkin tidak ada tujuan pendidikan bagi orang yang tidak memiliki tujuan hidup. Perencanaan itu bagaikan mimpi yang tidak mungkin dilakukan. Tujuan pendidikan menggambarkan tentang idealisme, cita-cita keadaan individu atau masyarakat.

1. Pengertian Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Sejarah Kebudayaan Islam

Pengertian sejarah secara etimologis berasal dari kata bahasa arab "*syajarah*" yang memilikiarti "*pohon kehidupan*" dan yang kita kenal dengan bahasa ilmiah yakni *history*, dan makna sejarah memiliki dua konsep yaitu: *pertama* konsep sejarah yang memberikan

pemahaman akan arti objektif tentang masa lampau. *Kedua* sejarah menunjukkan makna yang subjektif, karena masa lampau tersebut telah menjadi kisah atau cerita.

Sejarah kebudayaan (Peradaban) Islam di artikan sebagai perkembangan atau kemajuan kebudayaan Islam dalam perspektif sejarahnya dan peradaban Islam mempunyai berbagai macam pengetahuan lain diantaranya: *pertama*, sejarah peradaban Islam merupakan kemajuan dan tingkat kecerdasan akal yang di hasilkan dalam satu periode kekuasaan Islam mulai dari periode nabi Muhammad Saw sampai perkembangan kekuasaan Islam sekarang. *Kedua*, sejarah peradaban Islam merupakan hasil yang dicapai oleh ummat Islam dalam lapangan kesastraan, ilmu pengetahuan dan kesenian. *Ketiga*, sejarah perdaban Islam merupakan kemajuan politik atau kekuasaan Islam yang berperan melindungi pandangan hidup Islam terutama dalamhubungannya dengan ibadah-ibadah, penggunaan bahasa, dan kebiasaan hidup bermasyarakat.

Sedangkan SKI adalah singkatan dari Sejarah Kebudayaan Islam yang merupakan sebuah mata pelajaran pendidikan agama Islam yang diarahkan untuk mengenal, memahami, menghayati sejarah Islam, yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya (*way of life*) melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, keteladan, penggunaan pengalaman dan pembiasaan. Kuntowijoyo dalam Saidah menjelaskan bahwa ilmu sejarah merupakan ilmu yang terbuka. Hakikat dan kemandirian ilmu sejarah merupakan kekuatan yang dapat menjelaskan sejarah, sehingga perlu dibedakan penafsiran ilmu-ilmu alam dan ilmu-ilmu sosial dengan ilmu sejarah. Karena sejarah adalah ilmu yang berdiri sendiri. Kemandirian berarti memiliki filosofi sains Anda sendiri, masalah Anda sendiri, dan interpretasi Anda sendiri. Berdasarkan pengertian di atas, maka metode pengajaran SKI merupakan cara-cara yang ditempuh oleh para guru dalam pelajaran SKI agar tujuan pelajaran SKI dapat tercapai.

Ada pribahasa yang mengatakan “bangsa yang besar adalah bangsa yang menghargai pahlawannya”. Atas dasar itulah betapa kedudukan sejarah amat penting dalam suatu Negara dan agama. Selain itu nilai sejarah (*history*) menjadi salah satu pondasi dasar dalam pembentukan pendidikan di suatu negara yang bertujuan untuk mengembangkan pendidikan secara optimal. (Razi Salim, F., Hamid, R., & Sukino, A. (2018).

2. Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah

- a. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai dan norma-norma Islam yang telah dibangun oleh Rasulullah SAW dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.
- b. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan.

- c. Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.
 - d. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam di masa lampau.
 - e. Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni, dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam. Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam mempunyai fungsi yang dapat menjelaskan ketercapaian yang tercantum dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan yang diterapkan di madrasah.
3. Ruang lingkup SKI Madrasah Ibtidaiyah.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata "media" berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari "medium" secara harfiah berarti perantara atau pengantar *Nasional Education Assosiation* (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang digunakan untuk kegiatan tersebut.

Media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab media pembelajaran adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Gerach dan Ely (1971) mengatakan media pembelajaran apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat pelajar (siswa) mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Dalam pengertian ini guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat grafis, fotografis, atau elektronis, untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

a. Pengertian Aplikasi Canva

Aplikasi Canva banyak digunakan oleh guru karena di dalam aplikasi tersebut sudah ada template, gambar, video atau pun audio yang bisa dimanfaatkan dalam media pembelajaran interaktif. Canva merupakan aplikasi dan website yang paling populer saat ini untuk bidang desain grafis. Layanan

desain grafis yang ditawarkan secara gratis dan hanya membutuhkan koneksi internet dan browser seperti *Chrome*, *Firefox* dan *Microsoft Edge*. Selain itu, jika pengguna kesulitan mengakses di komputer, pengguna bisa mengakses di smartphone dengan cara mendownload aplikasi Canva di Google Play atau App Store2.

Aplikasi Canva dapat dijadikan referensi oleh para guru untuk membuat video pembelajaran, PPT, poster atau yang lainnya sesuai dengan keinginan dan kebutuhan.

b. Penggunaan Aplikasi canva dalam pembelajaran

Cara membuat video pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi canva sebagai berikut:

- 1) Buka aplikasi canva
- 2) Pilih icon video
- 3) Pilih template sesuai keinginan pengguna
- 4) Tambahkan teks gambar yang diinginkan
- 5) kemudian simpan

Kemudian setelah membuat video pembelajaran, media pembelajaran bisa dikirim ke whatsapp group dan siswa dapat melihat dan belajar dengan pembelajaran tersebut usahakan membuat video pembelajaran yang menarik dan mudah dimengerti oleh siswa sehingga siswa merasa bersemangat dan tidak jenuh.

Dalam menggunakan media pembelajaran ada beberapa pendukung yang memudahkan penerapan media pembelajaran tersebut dalam menggunakan media pembelajaran diantaranya: *pertama* mudah di akses oleh siswa *kedua* aplikasi canva yang mudah di pakai untuk membuat video pembelajaran. *ketiga* Media pembelajaran dapat diakses secara berulang-ulang. Selain Faktor pendukung ada beberapa faktor penghambat penerapan video pembelajaran secara daring, diantaranya:

1. Kurangnya Minat siswa untuk melihat dan mendownload aplikasi pembelajaran.
2. Menggunakan koneksi internet yang baik dan ruang penyimpanan yang banyak.

c. Kelebihan dan kekurangan aplikasi canva

Berdasarkan hasil penelitian, implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran SKI di kelas III Madrasah Ibtidaiyah menggunakan media Canva berupa video pembelajaran saat pembelajaran daring, dan menggunakan teks bergambar serta brosur materi dalam pembelajaran luring. Siswa sangat tertarik ketika guru SKI melaksanakan proses pembelajaran dengan media pembelajaran tersebut.

Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Pernyataan tersebut selaras dengan penelitian

Rahmatullah, inanna, dan Andi Tenri Ampa yang menyatakan bahwa “media pembelajaran interaktif berbasis audio visual dengan aplikasi Canva sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Penggunaannya sangat efektif baik digunakan secara daring maupun luring” Penelitian yang selaras dengan ketertarikan dan kelayakan aplikasi Canva yaitu penelitian Yusnita Adelina Purba dan Amin Harahap yang menjelaskan bahwa “siswa dan guru tertarik menggunakan aplikasi Canva dalam proses pembelajaran, sehingga lebih mudah memahami materi dengan menggunakan desain Canva 10 Aplikasi Canva menyediakan template-template yang bisa digunakan untuk video pembelajaran, membuat PPT, komik, brosur, slogan yang tentu sangat membantu guru dalam menyiapkan atau pun menyampaikan materi yang baik dan mudah dipahami oleh siswa sehingga siswa bisa menyerap materi dengan mudah. Sehingga guru SKI kelas III memilih menggunakan aplikasi Canva untuk membuat media pembelajaran. Hal ini .

selaras dengan penelitian Tri Utami Nur Hidayati yang menyatakan bahwa “Aplikasi Canva merupakan salah satu referensi media pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan aplikasi yang efektif dan efisien berbasis digital sesuai dengan perkembangan abad 21”.

Aplikasi Canva sangat membantu guru dalam proses pembelajaran Media pembelajaran yang digunakan oleh guru adalah media berbasis Canva berupa video pembelajaran, teks bergambar, dan brosur. Implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Canva di Madrasah Ibtidaiyah memberi dampak positif bagi siswa diantaranya siswa bisa memahami materi dengan mudah, siswa lebih semangat untuk belajar, dan bisa melatih siswa agar bisa percaya diri dengan mempresentasikan materi melalui media pembelajaran.

Dampak positif bagi siswa selaras dengan jurnal yang dibuat oleh oleh Tri Wulandari dan Adam M bahwa “proses pembelajaran di sekolah dengan memanfaatkan media pembelajaran akan membawa dampak positif untuk siswa, baik dari segi proses pembelajaran, motivasi siswa.

C. Hasil belajar Siswa

a) Pengertian Hasil belajar

Hasil Belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Sudjana (2009: 3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dimayanti dan Mudjiono (2006:3-4) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu tindak belajar dan tindak mengajar di akhiri dengan proses

evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar. Sudirman (2010: 20) menyatakan bahwa hasil belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (Kognitif), Keterampilan (Psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif). Oleh karena itu, apabila siswa mempelajari pengetahuan tentang konsep, maka perubahan perilaku yang diperoleh adalah tidak hanya berupa penguasaan konsep saja tetapi juga keterampilan dan sikap. Hasil belajar merupakan uraian untuk menjawab pertanyaan

“Apa yang harus digali, dipahami, dan dikerjakan oleh siswa?” Hasil belajar ini merefleksikan keleluasaan, kedalaman, dan kompleksitas (secara bergradasi) dan digambarkan secara jelas serta dapat diukur dengan teknik-teknik penilaian tertentu. Perbedaan tentang kompetensi dan hasil belajar terdapat pada batasan dan patokan patokan kinerja siswa yang dapat diukur (Sugandi, 2006: 63).

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar (Anni, 2006: 5). Sedangkan menurut Hamalik (1983:155) hasil belajar tampak terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati, diukur dalam perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajar (Sudjana, 2002:22). Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang baru setelah melalui proses belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh pembelajar.

Menurut Darsono (2000:20), hasil belajar siswa merupakan suatu puncak proses pembelajaran. Hasil belajar tersebut terjadi terutama berkat evaluasi guru. Nana Sudjana (2006:22) menyatakan bahwa proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Oleh karena itu penilaian hasil belajar mempunyai peranan yang penting dalam proses belajar

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. perubahan perilaku atau kemampuan siswa setelah menerima pengalaman belajar yang dapat diukur. Perubahan dalam hal ini adalah perubahan menjadi lebih baik.

b) Indikator hasil belajar siswa

Hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar. Hasil belajar tersebut terjadi terutama berkat evaluasi guru. Hasil belajar dapat berupa dampak

pengajaran dan dampak pengiring. Kedua dampak tersebut bermanfaat bagi guru dan peserta didik. Hasil juga bisa diartikan adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Dari sisi peserta didik, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesikannya bahan pelajaran. Dalam sistem pendidikan nasional, hasil belajar dibagi menjadi tiga domain yaitu domain (ranah kognitif), domain (ranah afektif), domain (ranah psikomotor). Hal tersebut sesuai dengan pendapat Bloom (Hamzah B. Uno, 2008: 35) yang mengemukakan bahwa hasil belajar terdiri dari:

1. Domain Kognitif

Kawasan Kognitif adalah kawasan membahas tujuan pembelajaran dengan proses mental yang berawal dari tingkat pengetahuan ketingkat yang lebih tinggi yakni evaluasi. Kawasan kognitif terdiri dari 6 tingkatan, yaitu: a) Tingkat pengetahuan (*knowledge*), diartikan kemampuan seseorang dalam menghafal atau mengingat kembali atau mengulang kembali pengetahuan yang pernah diterimanya. b) Pemahaman (*comprehension*), diartikan kemampuan seseorang dalam mengartikan, menafsirkan, menerjemahkan, atau menyatakan sesuatu dengan caranya sendiri tentang pengetahuan yang pernah diterimanya. Tingkat penerapan (*application*), diartikan kemampuan seseorang dalam menggunakan pengetahuan dalam memecahkan berbagai masalah yang timbul di kehidupan sehari-hari. c) Tingkat analisis (*analysis*), diartikan kemampuan menjabarkan atau menguraikan suatu konsep menjadi bagian-bagian yang lebih rinci, memilah-milih, merinci, mengaitkan hasil rinciannya. d) Tingkat sintesis (*synthesis*), diartikan kemampuan menyatukan bagian-bagian secara terintegrasi menjadi suatu bentuk tertentu yang semula belum ada. e) Tingkat evaluasi (*evaluation*), diartikan kemampuan membuat penilaian *judgment* tentang nilai (*value*) untuk maksud tertentu. Keberhasilan belajar sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut dapat dikelompokkan menjadi dua kelompok yaitu faktor dalam diri siswa sendiri (*intern*) dan faktor dari luar diri siswa (*ekstern*) (Anitah, 2008: 2.7).

Faktor dari dalam diri siswa yang berpengaruh terhadap hasil belajar di antaranya adalah kecakapan, minat, bakat, usaha motivasi, perhatian, kelemahan dan kesehatan, serta kebiasaan siswa. Salah satu hal penting dalam kegiatan belajar yang harus ditanamkan dalam diri siswa bahwa belajar yang dilakukannya merupakan kebutuhan dirinya.

Minat belajar berkaitan dengan seberapa besar individu merasa suka atau tidak suka terhadap suatu materi yang dipelajari siswa. Minat inilah yang harus dimunculkan lebih awal dalam diri siswa. Minat, motivasi, dan perhatian siswa dapat dikondisikan oleh guru. Setiap individu memiliki kecakapan (*ability*) yang berbeda-beda. Kecakapan tersebut dapat dikelompokkan berdasarkan kecepatan

belajar yakni sangat cepat, sedang, dan lambat. Demikian pula pengelompokan kemampuan siswa berdasarkan kemampuan penerimaan, misalnya proses pemahamannya harus dengan cara perantara visual, verbal, dan harus dibantu dengan alat/media. Faktor dari luar diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar di antaranya adalah lingkungan fisik dan nonfisik (termasuk suasana kelas dalam belajar, seperti riang gembira, menyenangkan), lingkungan sosial budaya, lingkungan keluarga, program sekolah (termasuk dukungan komite sekolah), guru, pelaksanaan pembelajaran, termasuk penggunaan model atau metode bervariasi dan teman sekolah. Guru merupakan faktor yang paling berpengaruh terhadap proses maupun hasil belajar, sebab guru merupakan manajer.

c) Kerangka Pemikiran

Implementasi Implementasi media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva pada mata pelajaran SKI di kelas III Madrasah Ibtidaiyah dilaksanakan dengan berbagai perencanaan seperti menyiapkan materi berupa video pembelajaran, brosur, dan teks bergambar kemudian diedit menggunakan aplikasi Canva dan menyiapkan RPP. Pelaksanaan implementasi media pembelajaran interaktif berbasis canva di Madrasah ibtidaiyah dilaksanakan dengan sistem daring dan luring. Evaluasi implementasi media pembelajaran interaktif berbasis canva di Madrasah ibtidaiyah dilaksanakan dengan memberikan beberapa pertanyaan dan ulangan harian kepada siswa, sehingga muncul beberapa faktor pendukung dan penghambat pelaksanaan penerapannya. Media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva. yang digunakan dalam pembelajaran SKI yaitu berupa video pembelajaran pada materi proses terbentuknya

Daulah Abbasiyah dan ulama *Daulah Abbasiyah* yang mendunia, brosur materi pada materi kemajuan peradaban Islam masa Kedua, Faktor pendukung media pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi Canva berupa video pembelajaran, brosur materi, dan teks bergambar meliputi sarana prasarana yang memadai sehingga siswa bisa mengakses materi dengan mudah, aplikasi Canva bisa diakses di smartphone sehingga memudahkan guru SKI untuk mengedit, dan semangat siswa untuk belajar semakin bertambah dengan adanya media pembelajaran berbasis Canva. Sedangkan faktor penghambat media pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi Canva berupa video pembelajaran, brosur materi, dan teks

bergambar meliputi jaringan internet yang harus stabil untuk mengedit media pembelajaran, siswa yang masih belum maksimal ketika melakukan presentasi saat pembelajaran dengan menggunakan media tersebut, dan siswa kurang merespon saat ada sesi tanya jawab mengenai materi yang dibuat dengan menggunakan aplikasi Canva.

2. Hipotesis Tindakan

Bertitik tolak dari permasalahan dan kerangka pikir tersebut, maka dalam penelitian ini hipotesis tindakan penelitiannya adalah “Jika guru merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pokok bahasan sejarah kelahiran nabi Muhammad dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi canva efektif, maka hasil belajar peserta didik akan meningkat.

Metode Penelitian

A. Setting Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan di kelas III MI Cijeungjing di Desa Pamalayan, Kecamatan Cijeungjing Kabupaten Ciamis, dengan jumlah siswa 13 orang terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 5 siswi perempuan, dengan latar belakang yang berbeda-beda dan kemampuan tingkat berfikir yang berbeda-beda pula (Sumber: Daftar MIS Cijeungjing).

Peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Cijeungjing di Desa Pamalayan Kecamatan Cijeungjing Kabupaten Ciamis. Ada alasan memilih lokasi tersebut sebagai tempat penelitian : *pertama* letak yang strategis; *kedua* di lokasi ini peneliti menemukan masalah yang sedang diteliti dan sesuai dengan jurusan yang diambil oleh peneliti; *ketiga* lokasi penelitian sangat dekat dengan tempat tinggal peneliti, sehingga akan lebih efektif dan efisien dan ingin membantu meningkatkan kualitas pembelajaran di Cijeugjing di Desa Pamalayan Kecamatan Cijeungjing Kabupaten Ciamis. (Sumber: Daftar MIS Cijeungjing).

B. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah kelas III, dengan jumlah siswa 13 orang, yang terdiri dari 8 orang laki-laki dan 5 orang perempuan akan tetapi satu orang siswanya keluar serta dengan latar belakang dan kemampuan yang berbeda-beda. Sebagian besar siswa di kelas III Cijeungjing di Desa Pamalayan Kecamatan Cijeungjing Kabupaten Ciamis berasal dari keluarga menengah dan rata-rata. Adapun pendidikan orang tua siswa adalah lulusan SD/MI dan SLTP/Sederajat.

Dalam tahapan perencanaan tindakan ini ada beberapa langkah yang dilakukan oleh penulis dari awal sampai akhir.

1. Perencanaan

Tahapan perencanaan di mulai dengan meminta izin kepada Kepala Sekolah untuk melakukan penelitian tindakan kelas, kemudian mencari guru yang akan di jadikan observer terhadap proses penelitian Tindakan Kelas yang akan di lakukan. Menentukan indikator pembelajaran pembelajaran yang akan di capai beserta tolak ukur keberhasilan penelitian yang akan dilakukan, mulai dari materi, rencana pengajaran yang meliputi media pembelajaran berbasis teknologi dengan menggunakan aplikasi canva yang di persiapkan dengan matang.

2. Pelaksanaan

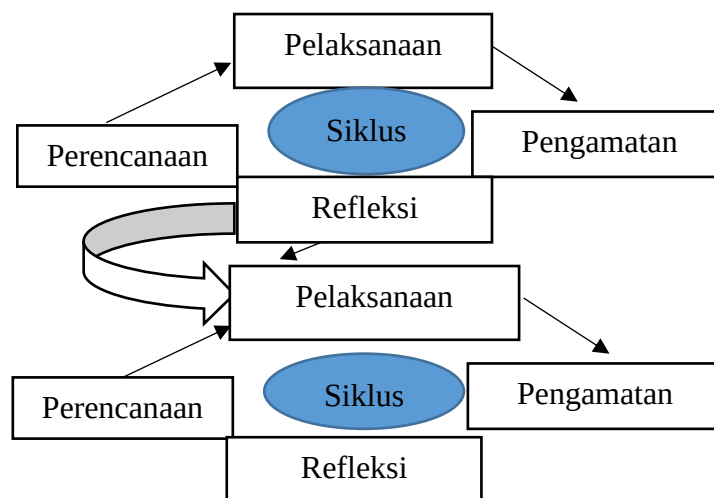
- a. Melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksaian Pembelajaran (RPP).
- b. Aktivitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi menggunakan aplikasi canva.
- c. Kegiatan siswa pada waktu pelaksanaan evaluasi

3. Pengamatan

- a. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan rencana pembelajaran.
- b. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi menggunakan aplikasi canva
- c. Melakukan analisis terhadap hasil evaluasi

4. Refleksi

- a. Pemeriksaan terhadap hasil evaluasi.
- b. Membantu siswa ketika menghadapi masalah



Komponen Siklus Model Jont Elliot (Wiraatmadja,2008:64).

C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik obsevasi

Dalam hal ini peneliti melakukan observasi terhadap kegiatan guru dan aktivitas peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung kegiatan observasi berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang di buat untuk di gunakan sebagai perangkat pengumpulan data,Mengamati aktivitas guru dalam pembelajaran,dan catan lapangan adapun hal-hal yang di observasi adalah :

- a. Observasi terhadap proses pembelajaran
- b. Observasi terhadap hasil yang di peroleh peserta didik

2. Teknik Tes

Salah satu cara untuk mengukur hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi menggunakan aplikasi canva menggunakan tes quis soal pada lembar kerja siswa.

3. Wawancara

Metode pengumpulan data yang dapat di gambarkan sebagai sebuah interaksi yang melibatkan antara pewawancara (orang yang bertanya) dengan yang di wawancarai (orang yang memberikan jawaban atas pertanyaan), dengan maksud mendapatkan informasi yang sah dan dapat di percaya.

4. Analisis Deskriptif

Dalam analisis deskriptif dilihat dari jenis data yang berkaitan dengan faktor pendukung dan penghambat atau kendala yang terkait dengan fokus penelitian yang ditemukan selama pelaksanaan penelitian. Analisis deskriptif ini merupakan sebuah cara menganalisis data dengan cara melukiskan secara sistematis fakta atau karakteristik dalam penelitian.

5. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penilaian digunakan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dalam menjawab dan memecahkan permasalahan, dalam hal ini penulis melihat penelitian yang akan digunakan oleh guru mitra (*observer*) Untuk Mengobservasi Penggunaan media dan kinerja siswa selama proses belajar mengajar berlangsung.

Hasil Penelitian

1. Hasil Penelitian Siklus 1

a. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Dalam siklus 1 pertemuan ke 1 masih ditemukan kesalahan dan kekurangan pada kinerja guru dalam menggunakan media hasil canva, salah satunya yaitu : siswa belum dapat memperhatikan dengan baik saat proses belajar mengajar berlangsung. Pada proses pembelajaran masih di temukan siswa yang belum tuntas dalam proses pembelajaran.

Untuk mengatasi kekurangan dan kelemahan di atas maka pada siklus 1 pertemuan ke 1 maka pada hari sabtu bulan mei 2024 peneliti dan guru merencanakan tindakan untuk siklus 1 pertemuan ke 2.

Akhirnya guru dan peneliti menyepakati beberapa hal yang sebaiknya dilakukan oleh guru pada pembelajara. Perbaikan dalam penggunaan media hasil canva yaitu melalui konsultasi dengan guru yang bersangkutan. Untuk mengatasi kekurangan pada proses pembelajaran maka perlu dilakukan hal-hal berikut: guru harus pandai memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada di sekolah agar hasil penerapan dalam penggunaan media hasil canva dapat maksimal dan kemampuan siswa meningkat.

Untuk selanjutnya peneliti akan melakukan perbaikan pada siklus 1 pertemuan ke 2 dengan cara: mempersiapkan bahan ajar dan sarana untuik menunjang keberhasilan proses belajar mengajar salah satunya yaitu laptop. Untuk mengatasi hasil belajar siswa meningkat maka akan dilakukan hal-hal berikut: meningkatkan pemahaman siswa dalam menguasai materi sejarah kelahiran nabi muhammad saw. Peneliti dan guru bersepakat melakukan penelitian pada hari senin bulan mei 2024.

b. Tahap Pelaksdanaan (*Action*)

Dalam tahap pelaksanaan pembelajaran di laksanakan seperti biasa sesuai dengan alokasi waktu pembelajaran yaitu 2x35 menit (8:25-09:35 WIB). Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai pengajar yang bermitra dengan guru yang bersangkutan sebagai observer. Adapun pelaksanaan nya sebagai berikut:

a) Kegiatan awal (10 menit)

Peserta didik harus kondisi siap menerima pelajaran. Guru mengucapkan salam dan berdoa bersama guru memeriksa kehadiran, kerapian berpakaian, serta posisi tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. Guru menyapa peserta didik misalnya “Apakabar anak-anak?” guru memberikan motivasi kepada peserta didik dengan menyampaikan tujuan pembelajaran. Guru apresiasi dengan mengajukan pertanyaan secara komunikatif tentang materi sejarah kelahiran nabi muhammad saw. langkah-langkah

dengan menggunakan media pembelajaran hasil canva guru menyiapkan lembar kerja dan modul.

b) Kegiatan Inti (50 Menit)

Guru menyampaikan kompetensi yang ingin di capai. Guru menyampaikan materi secara singkat. Mengamati (*observing*) siswa diminta membaca buku dengan waktu secukupnya. Menanyakan (*questioning*) guru mengajukan pertanyaan misalnya sudahkah kalian membaca kisah-kisah nabi muhammad? Bagaimana persaan kalian setelah membaca buku tentang kisah-kisah nabi muhammad? Mengumpulkan informasi /mencoba (*experimenting*) Guru membagi lembar kerja yang berupa paragraf yang kalimat-kalimat di dalamnya belum lengkap.

Siswa berdiskusi untuk melengkapi paragraf-paragraf tersebut dengan kunci jawaban yang tersedia. Mengomunikasikan (*communicating*) Siswa berdiskusi secara berkelompok. Setelah jawaban didiskusikan, jawaban yang salah diperbaiki. Menalar/Mengasosiasi (*associating*) Tiap siswa membaca sampai mereka mengerti atau hafal.

c) Kegiatan Penutup (10 menit)

Pada kegiatan akhir pembelajaran yang dilakukan adalah guru menilai hasil pekerjaan siswa secara berkelompok. Merefleksikan dengan pertanyaan atau tanggapan peserta didik dari kegiatan yang telah dilaksanakan sebagai bahan perbaikan. Guru mengadakan evaluasi pembelajaran. Guru memberikan Penilaian. Guru menganalisis hasil belajar siswa. Guru dan siswa menutup pembelajaran dengan membaca hamdalah serta salam

c. Tahap Pengamatan (*observation*)

Hasil observasi pembelajaran siklus 1 pertemuan ke 2 menggunakan media pembelajaran hasil canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pokok bahasan sejarah kelahiran nabi muhammad saw,

Simpulan

Dari hasil Pembahasan yang dilakukan peneliti mengenai penggunaan media hasil canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pokok bahasan sejarah kelahiran nabi muhammad SAW di kelas 3 MI Cijeungjing Desa Pamalayan Kecamatan Cijeungjing Kabupaten Ciamis dapat di simpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan media hasil canva sudah meningkat berdasarkan penilaian yang telah dilakukan pelaksanaan proses belajar mengajar dari siklus ke siklus mengalami peningkatan. Hal itu dapat di lihat dari hasil observasi siklus 1 pertemuan 1 dengan nilai

rata –rata 81,79 siklus 1 pertemua 2 dengan nilai rata-rata 85,79, siklus 2 pertemuan 1 dengan nilai rata-rata 86,,83, siklus 2 pertemuan ke 2 dengan nilai rata-rata 90.

2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pokok bahasan sejarah kelahiran nabi muhammad saw menggunakan media hasil canva mengalami peningkatan. Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan hasil nya semakin meningkat. Hasil tes belajar siswa siklus 1 pertemuan 1 mendapatkan nilai rata-rata sebesar 73,91 dan 83,3% tuntas pada perhitungan 10 orang tuntas 2 orang belum tuntas dari nilai kriteria ketuntasan yang telah di tentukan. Siklus 1 pertemuan 2 mendapatkan nilai rata-rata 75,91 dan 83,3% tuntas pada perhitungan 11 orang tuntas 1 orang belum tuntas. Siklus 2 pertemuan ke 1 82,5 dan 91,6 % dengan 11 orang tuntas 1 orang belum tuntas. Siklus 2 pertemuan ke 2 mendapatkan nilai rata-rata 90 100 % tuntas dengan 12 orang tuntas.

Saran-saran

Dalam Penelitian tindakan ini masih banyak kekurangan baik secara penulisan baik secara penelitian tiap siklus, berdasarkan pengalaman yang dihadapi selama pelaksanaan penelitian ini penulis menyampaikan saran-saran sebagai berikut:

1. Guru
 - a. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, guru harus bisa melakukan berbagai strategi, model,metode dan media yang tepat salah satunya menggunakan media hasil canva.
 - b. Guru perlu melakukan penelitian tindakan kelas untuk memperbaiki kualitas pembelajaran lebih lanjut.
2. Kepala Sekolah

Untuk meningkatkan kualitas pendidikan MIS Cijeungjing Desa Pamalayan Kecamatan Cijeunjing Kabupaten Ciamis, kepala sekolah perlu melakukan pelatihan khusus tentang penggunaan media pembelajaran hasil canva yang bervariasi guna meningkatkan kemampuan sehingga tercipta suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan sehingga siswa merasa tidak jenuh.

DAFTAR PUSTAKA

- Fauziah, Zumrotul, Ahmad Shofiyuddin, and Hidayatur Rofiana. "Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam." *Madinah: Jurnal Studi Islam* 9.1 (2022): 7-18.
- Fauziah, Z., Shofiyuddin, A., & Rofiana, H. (2022). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Madinah: Jurnal Studi Islam*, 9(1), 7-18.
- FAUZIAH, Zumrotul; SHOFIYUDDIN, Ahmad; ROFIANA, Hidayatur. Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Madinah: Jurnal Studi Islam*, 2022, 9.1: 7-18.
- Marlina, Leny, et al. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL PADA MATA PELAJARAN PAI DI SEKOLAH DASAR." *International Education Conference (IEC) FITK*. Vol. 1. No. 1. 2023
- Marlina, L., Hamzah, A., Hadayani, T., & Wahyudi, K. (2023, August). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL PADA MATA PELAJARAN PAI DI SEKOLAH DASAR. In *International Education Conference (IEC) FITK* (Vol. 1, No. 1, pp. 118-130).
- MARLINA, Leny, et al. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL PADA MATA PELAJARAN PAI DI SEKOLAH DASAR. In: *International Education Conference (IEC) FITK*. 2023. p. 118-130.
- Widi, Dedi Putra, and Rini Agustina. "Aplikasi Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam." *Rainstek: Jurnal Terapan Sains & Teknologi* 2.4 (2020): 287-293.
- Widi, D. P., & Agustina, R. (2020). Aplikasi Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Rainstek: Jurnal Terapan Sains & Teknologi*, 2(4), 287-293.
- WIDI, Dedi Putra; AGUSTINA, Rini. Aplikasi Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Rainstek: Jurnal Terapan Sains & Teknologi*, 2020, 2.4: 287-293.
- Annissa, Annissa, and Yusron Wikarya. "Penggunaan Media Canva Untuk Meningkatkan Kreatifitas dan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pustaka Data (Pusat Akses Kajian Database, Analisa Teknologi, Dan Arsitektur Komputer)* 2.2 (2022): 90-94.
- Annissa, A., & Wikarya, Y. (2022). Penggunaan Media Canva Untuk Meningkatkan Kreatifitas dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pustaka Data (Pusat Akses Kajian Database, Analisa Teknologi, Dan Arsitektur Komputer)*, 2(2), 90-94.
- ANNISSA, Annissa; WIKARYA, Yusron. Penggunaan Media Canva Untuk Meningkatkan Kreatifitas dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pustaka Data (Pusat Akses Kajian Database, Analisa Teknologi, Dan Arsitektur Komputer)*, 2022, 2.2: 90-94.

Sulistiyowati, Sulistiyowati, and Nur Fajrie. "Efektivitas Media Canva terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Bakaran Wetan 03 Pati." *Journal on Education* 5.3 (2023): 5883-5891.

Sulistiyowati, S., & Fajrie, N. (2023). Efektivitas Media Canva terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Bakaran Wetan 03 Pati. *Journal on Education*, 5(3), 5883-5891.

SULISTIYOWATI, Sulistiyowati, et al. Efektivitas Media Canva terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Bakaran Wetan 03 Pati. *Journal on Education*, 2023, 5.3: 5883-5891.

Isnaini, Khairunnisak Nur, Dina Fajar Sulistiyani, and Zezya Ramadhany Kharisma Putri. "Pelatihan desain menggunakan aplikasi canva." *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* 5.1 (2021): 291-295.

Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan desain menggunakan aplikasi canva. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291-295.

ISNAINI, Khairunnisak Nur; SULISTIYANI, Dina Fajar; PUTRI, Zezya Ramadhany Kharisma. Pelatihan desain menggunakan aplikasi canva. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 2021, 5.1: 291-295.

Pratiwi, Widya Putri, Edy Suprpto, and Siti Moeawanah. "UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI CANVA PADA SISWA KELAS VI SDN 2 GLINGGANGAN." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8.1 (2023): 4497-4509.

Pratiwi, W. P., Suprpto, E., & Moeawanah, S. (2023). UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI CANVA PADA SISWA KELAS VI SDN 2 GLINGGANGAN. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 4497-4509.

PRATIWI, Widya Putri; SUPRAPTO, Edy; MOEAWANAH, Siti. UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI CANVA PADA SISWA KELAS VI SDN 2 GLINGGANGAN. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2023, 8.1: 4497-4509.

Suardi, Moh. *Belajar & pembelajaran*. Deepublish, 2018. Suardi, M. (2018). *Belajar & pembelajaran*. Deepublish. SUARDI, Moh. *Belajar & pembelajaran*. Deepublish, 2018.