

**PENERAPAN MEDIA *POWERPOINT* BERBASIS *APLIKASI CANVA*
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA
(Pada Mata Pelajaran PAI & BP Kelas VI Di Sd Negeri 008 Banjar Nan Tigo
Kec. Inuman Kab. Kuantan Singingi)**

Isnawati¹, Ikrima Mailani², Alhairi³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Kuantan Singingi
Email : isnawati271002@gmail.com, ikrimamailani@gmail.com,
arybensaddez74@gmail.com

Abstrak:

Pemahaman siswa dalam pembelajaran PAI & BP di kelas VI SD Negeri 008 Banjar Nan Tigo masih rendah, terlihat dari kesulitan mereka dalam menafsirkan, mengklasifikasikan, meringkas, menyimpulkan, membandingkan, dan menjelaskan materi. Penelitian ini bertujuan meningkatkan pemahaman siswa melalui penerapan media PowerPoint berbasis aplikasi Canva. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 18 siswa kelas VI, sedangkan data dikumpulkan melalui lembar observasi indikator pemahaman siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman pada setiap tahap, yaitu pra-siklus dengan rata-rata 57,5% (kategori kurang), siklus I sebesar 74% (kategori cukup), dan siklus II mencapai 84,8% (kategori baik). Dengan demikian, penerapan media PowerPoint berbasis aplikasi Canva terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI & BP kelas VI di SD Negeri 008 Banjar Nan Tigo Kecamatan Inuman Kabupaten Kuantan Singingi.

Kata Kunci : PowerPoint, Canva, Pemahaman Siswa, PAI & BP.

Abstract:

Students' understanding in PAI & BP learning at the sixth grade of SD Negeri 008 Banjar Nan Tigo was relatively low, as indicated by difficulties in interpreting, classifying, summarizing, concluding, comparing, and explaining the material. This study aimed to improve students' understanding through the use of Canva-based PowerPoint media. The research applied Classroom Action Research (CAR), conducted in two cycles consisting of planning, implementation, observation, and reflection. The subjects were 18 sixth grade students, and the data were collected using observation sheets based on understanding indicators. The results showed a continuous improvement, with the average score in the pre-cycle reaching only 57.5% (low category), increasing to 74% (fair category) in the first cycle, and reaching 84.8% (good category) in the second cycle. Therefore, the use of Canva-based PowerPoint media is proven effective in improving students' understanding of PAI & BP subjects for sixth grade students at SD Negeri 008 Banjar Nan Tigo, Inuman District, Kuantan Singingi Regency.

Keywords: PowerPoint, Canva, Students' Understanding, PAI & BP.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha yang dilakukan dengan sengaja dan sistematis untuk memotivasi, membina, membantu, serta membimbing seseorang untuk mengembangkan segala potensinya sehingga ia mencapai kualitas diri yang lebih baik. Inti pendidikan adalah usaha pendewasaan manusia seutuhnya (lahir dan batin), baik oleh dirinya sendiri maupun orang lain, dalam arti tuntutan agar anak didik memiliki kemerdekaan berpikir, merasa, berbicara, dan bertindak serta percaya diri dengan penuh rasa tanggung jawab dalam setiap tindakan dan perilaku sehari-hari.¹

Bloom dan Utami munandar menyatakan dalam jurnal Devi Afriyuni Yonanda pemahaman adalah kemampuan untuk mengingat dan menggunakan informasi tanpa perlu menggunakannya dalam situasi baru dan berbeda, Bloom juga mengemukakan bahwa pemahaman merupakan salah satu sasaran kognitif yang berbeda ditingkat kedua setelah pengetahuan dalam pemahaman, ketrampilan yang diharapkan adalah keterampilan menerjemahkan, menghubungkan, dan menafsikan.² Pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran merupakan salah satu keberhasilan dalam proses belajar mengajar.

Dalam era digital saat ini, Perkembangan teknologi merupakan salah satu faktor yang mendorong terjadinya perubahan sosial pada

masyarakat maupun individu, Inovasi dan kemajuan teknologi berbasis informasi dan ilmu pengetahuan pada jejaring sosial yang terus berkembang seiring dengan 'Revolusi Industri 4.0' dengan dimulainya era kreatif. Pada era ini, kemajuan teknologi telah mengubah wajah dunia diberbagai bidang kehidupan, salah satunya bidang pendidikan, Perkembangan teknologi informasi semakin maju dan mendorong pembaharuan dalam proses belajar mengajar Hal ini ditandai semakin berkembangnya teknologi baru data sains, kecerdasan buatan hingga semakin bertambahnya penggunaan internet disegala lini kehidupan.³

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sangat diperlukan dalam hal mendesain, menganalisis, mengevaluasi, mengembangkan, dan mengimplementasikan materi dalam proses pembelajaran, Hal penting dalam proses desain pembelajaran yaitu media yang digunakan dalam pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran bukan semata sebagai pelengkap kegiatan belajar mengajar, tetapi berfungsi mempermudah penyampaian pengetahuan, Media pembelajaran akan mempermudah interaksi antara pengajar dengan peserta didik dan membantu proses belajar lebih optimal.⁴

Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran berperan penting dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih menarik, interaktif, dan efektif kepada siswa, Adopsi teknologi modern seperti Microsoft PowerPoint

¹ Tatang, Ilmu Pendidikan, Cet. ke-1 (Bandung : Pustaka Setia, 2012), hal. 14.

² Devi Afriyuni Yonanda, "Peningkatan Pemahaman Siswa Mata Pelajaran Pkn Tentang Sistem Pemerintahan Melalui Metode M2m (Mind Mapping) Kelas IV MI Mambaul Ulum Tegalgondo Karangploso Malang", Dalam Jurnal Cakrawala Pendas, Vol. 3, No.1, 2017, hal. 56.

³ Dyan Yuliana dkk, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif", dalam Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi JUKANTI, Vol. 6, No. 2, 2023, hal. 248.

⁴ Ibid.,

dalam pembelajaran mencerminkan evolusi kurikulum pendidikan untuk mengikuti perkembangan zaman.⁵ Powerpoint dirancang untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk penyimpanan data.⁶

Guru harus mampu beradaptasi dengan perubahan dalam pelaksanaan proses pembelajaran, terlebih dalam kegiatan mendesain media pembelajaran. Peneliti dalam penelitian ini menggunakan aplikasi Canva, canva adalah satu diantara banyaknya aplikasi yang dapat digunakan guru dalam membuat media pembelajaran, Canva merupakan aplikasi desain secara online, yang menyediakan beragam desain grafis yang terdiri atas; presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, edit foto dan cover facebook, Canva sangat mempermudah guru dalam mendesain media pembelajaran, canva mempermudah guru serta peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, beserta manfaat lain.⁷

⁵ Mainiwati dkk, " Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Powerpoint Untuk Meningkatkan Belajar Siswa Di Sdn 008 Seberang Pantai", dalam Jurnal Inovasi Pendidikan, Vol. 6, No. 1, Agustus 2024, hal. 137.

⁶ Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif dari teori ke praktik* (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), hal. 157.

⁷ Tri Wulandari dan Adam Mudinillah, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD", dalam Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA), Vol. 2, No. 1, Februari 2022, hal. 103.

Berdasarkan hal diatas, bahwa dalam proses pendidikan saat ini harus menggunakan teknologi, ada teknologi media powerpoint berbasis aplikasi canva yang dimana canva ini sangat mempermudah guru dalam mendesain media pembelajaran.

Namun, Realita yang ada saat sekarang ini guru belum memanfaatkan canva dengan baik, Padahal guru PAI & BP di SD Negeri 008 Banjar Nan Tigo sudah pernah mengikuti pelatihan penggunaan Canva, namun hasil pelatihan itu belum diimplementasikan dalam kelas secara konsisten. Hal ini menyebabkan kurangnya variasi dalam penyampaian materi, siswa terlihat pasif dan kesulitan dalam memahami pelajaran. sehingga pemahaman siswa dapat dikategorikan rendah seperti indikator-indikator yang ditemui dilapangan siswa belum mampu Menafsirkan, memberikan contoh, mengklasifikasikan, meringkas, menyimpulkan, membandingkan, dan menjelaskan.

Melalui wawancara dengan Ibu Indrawati, diperoleh informasi bahwa pada mata pelajaran PAI&BP Media ajar yang digunakan cenderung monoton dan didominasi oleh buku, dan papan tulis. PowerPoint memang sudah pernah digunakan dengan bantuan LCD proyektor, namun belum berbasis desain Canva yang lebih interaktif dan komunikatif. Dengan kata lain, potensi media pembelajaran modern sudah tersedia, tetapi belum dimanfaatkan secara maksimal.⁸ Ketidak terbiasaan dalam mengolah media dan kurangnya inisiatif dalam mengintegrasikan

⁸ Wawancara Dengan Indrawati, Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam, tanggal 08 November 2024, di SD Negeri 008 Banjar Nan Tigo Kec. Inuman .

teknologi menjadi kendala utama dalam peningkatan kualitas pembelajaran.

Permasalahan ini menunjukkan adanya kesenjangan antara ketersediaan media yang modern dan praktik penggunaannya di lapangan. Guru memiliki akses dan pelatihan, siswa membutuhkan variasi pembelajaran yang menarik, namun pembelajaran masih berjalan secara konvensional.

Penelitian serupa sudah banyak dilakukan oleh penelitian terdahulu seperti Penelitian Penelitian oleh Nurul Hikmah, menunjukkan bahwa penggunaan canva mampu meningkatkan kreativitas berpikir siswa.⁹ Amaliatus Sholikhah dkk, Membuktikan bahwa penggunaan Canva efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di sekolah dasar.¹⁰ Sementara itu, Siti Aisyah Ramadhani Fitri juga Membuktikan bahwa canva terbukti membuat pembelajaran lebih menarik dan membantu siswa memahami materi, sehingga nilai ketuntasan meningkat secara keseluruhan.¹¹

⁹ Nurul Hikmah, 2024, "Implementasi Media Interaktif Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Kreativitas Berpikir Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VIII di SMP Kharisma Bangsa Tangerang Selatan", Skripsi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.

¹⁰ Amaliatus Sholikhah dkk, 2025, "Pengaruh aplikasi canva sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI (SD AN-Najiyah Surabaya)", Jurnal Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

¹¹ Siti Aisyah Ramadhani Fitri, 2024, "Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VI SDN Cendrawasih I Makassar", skripsi Universitas Muhammadiyah Makassar.

persamaan penelitian tersebut Seluruhnya sama-sama menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan media Canva, Perbedaannya terletak pada jenjang sekolah, mata pelajaran, subjek, dan fokus penelitian, sebagian menekankan pada hasil belajar dan kreativitas, sedangkan penelitian penulis lebih khusus menitik beratkan pada indikator pemahaman siswa dalam mata pelajaran PAI & BP.

Berdasarkan hal tersebut maka seorang guru harus memanfaatkan powerpoint berbasis aplikasi canva itu dengan baik dan benar, Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengangkat judul **"Penerapan Media Powerpoint Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran PAI & BP Kelas VI di SD Negeri 008 Banjar Nan Tigo Kec. Inuman Kab. Kuantan Singingi"**

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian tindakan kelas (PTK) atau Classroom Action Research penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran dikelas.¹² Penelitian tindakan kelas ini memiliki model yang digambarkan oleh Suharsimi Arikunto sebagai siklus, yakni setiap siklus terdiri dari empat komponen, yaitu perencanaan (Planning), pelaksanaan (Action), pengamatan (Observation), dan refleksi (Reflection).

waktu penelitian dalam penelitian ini peneliti lakukan selama 3 bulan terhitung sejak 31 Mei - 31 Agustus, Penelitian ini

¹² Suharjono, Penelitian Tindakan Kelas, (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), hal. 124.

dilakukan di SD Negeri 008 Banjar Nan Tigo yang beralamat di Jl. Pelajar Desa Banjar Nan Tigo Kecamatan Inuman, Kabupaten Kuantan Singingi. Subjek dalam penelitian ini ialah seluruh siswa kelas VI yang berjumlah 18, L = 10, P = 8 di SD Negeri 008 Banjar Nan Tigo Kecamatan Inuman.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Yang dimana Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan observasi partisipatif. Dimana observer akan terjun langsung mengikuti kegiatan orang yang diobservasi untuk mendapatkan informasi tentang Penerapan Media *Powerpoint* Berbasis *Aplikasi Canva* Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa, selanjutnya Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik wawancara semiterstruktur dengan menyiapkan daftar pertanyaan yang terkait dengan Penerapan Media *Powerpoint* Berbasis *Aplikasi Canva* Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dan Dokumentasi yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini berupa Dokumentasi untuk memperoleh data yang bersifat dokumenter seperti profil SD Negeri 008 Banjar Nan Tigo, struktur organisasi sekolah, serta kegiatan pelaksanaan pembelajaran didalam kelas.

Selanjutnya Teknik analisis data penelitian ini ialah model Miles dan Huberman, yakni model analisis yang telah dimulai prosesnya sejak pengumpulan data sedang berlangsung dengan melakukan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Adapun tahapan teknik analisis data model miles dan huberman ialah sebagai berikut:

1. Data Collection (Pengumpulan Data)
Analisis data dalam penelitian kualitatif, dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Pada saat wawancara, peneliti sudah melakukan analisis terhadap jawaban yang di wawancarai. Bila jawaban yang di wawancarai setelah dianalisis terasa belum memuaskan, maka peneliti akan melanjutkan pertanyaan lagi, sampai tahap tertentu, diperoleh data yang dianggap kredibel.
2. Data Reducation (Reduksi Data)
Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.
3. Display Data (Penyajian Data)
Setelah data di reduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart dan sejenisnya. Dengan mendisplaykan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut.

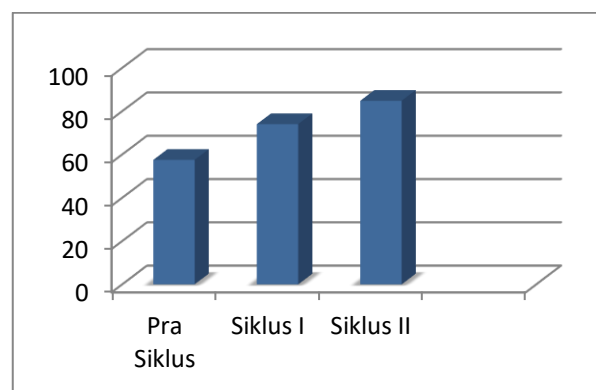
4. Conclucusion Drawing Verification (Penarikan Kesimpulan)

Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, di dukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemahaman siswa pada Pra-Siklus, Sebelum penerapan media PowerPoint berbasis Canva, proses pembelajaran masih bersifat konvensional. Guru hanya menggunakan buku teks dan papan tulis, sehingga siswa tampak pasif dan kesulitan memahami materi. Berdasarkan hasil observasi indikator pemahaman siswa, diperoleh rata-rata nilai 57,5% dengan kategori kurang. Sebagian besar siswa belum mampu menafsirkan, memberikan contoh, mengklasifikasikan, meringkas, menyimpulkan, membandingkan dan menjelaskan. Selanjutnya pada Siklus I guru mulai menerapkan PowerPoint yang didesain menggunakan aplikasi Canva dengan tampilan menarik, berisi gambar, warna, dan ilustrasi yang mendukung materi pelajaran. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa menjadi 74% dengan kategori cukup. Siswa terlihat lebih antusias dan aktif dalam proses pembelajaran. Mereka mulai mampu menafsirkan, memberikan contoh, mengklasifikasikan, meringkas, menyimpulkan, membandingkan dan menjelaskan

kembali materi menggunakan bahasa sendiri, meskipun masih ada sebagian siswa yang belum fokus dan memerlukan bimbingan. Dan Pada siklus II, perbaikan dilakukan berdasarkan refleksi dari siklus I. Guru menambahkan animasi dan memperbanyak elemen visual pada slide Canva agar lebih menarik. Selain itu, siswa lebih dilibatkan dalam kegiatan tanya jawab dan diskusi kelompok. Hasil observasi menunjukkan peningkatan rata-rata pemahaman siswa menjadi 84,8% dengan kategori baik. Hampir seluruh siswa aktif selama pembelajaran, dapat menafsirkan, memberikan contoh, mengklasifikasikan, meringkas, menyimpulkan, membandingkan dan menjelaskan.



Gambar 1. grafik hasil pemahaman siswa

Berdasarkan diagram diatas, terlihat peningkatan pemahaman siswa dari 57,5 % pada pra siklus menjadi 74 % pada siklus I, dan 84,8 % pada siklus II. Dengan demikian, terdapat kenaikan sebesar 16,5 poin persentase dari pra siklus ke siklus I, 10,8 poin persentase dari siklus I ke siklus II, dan peningkatan total sebesar 27,3 poin persentase dari pra siklus –siklus II

Selain peningkatan pemahaman siswa, observasi terhadap aktivitas guru selama proses pembelajaran juga menunjukkan perkembangan yang positif pada setiap siklus. Pada siklus I, guru

mulai beradaptasi dalam penggunaan media PowerPoint berbasis aplikasi Canva. Guru masih memerlukan waktu untuk menyesuaikan tampilan dan pengaturan slide agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Namun, pada siklus II, kemampuan guru meningkat secara signifikan. Guru telah mampu memanfaatkan fitur Canva secara optimal, seperti penggunaan elemen gambar, ikon, animasi, serta tata letak yang menarik dan sesuai dengan materi pelajaran. Peningkatan kemampuan guru ini berdampak langsung terhadap antusiasme siswa di kelas. Guru menjadi lebih percaya diri, aktif berinteraksi, dan mampu mengelola pembelajaran dengan lebih efektif. Dengan demikian, penggunaan media PowerPoint berbasis Canva tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga meningkatkan kompetensi guru dalam menciptakan pembelajaran inovatif dan interaktif.

penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media PowerPoint berbasis aplikasi Canva dapat meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas VI SD Negeri 008 Banjar Nan Tigo Kecamatan Inuman Kabupaten Kuantan Singingi. Hal ini terlihat dari peningkatan pemahaman siswa dari 57,5% pada pra-siklus, menjadi 74% pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 84,8% pada siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan adanya perubahan yang signifikan setelah penggunaan media pembelajaran berbasis Canva diterapkan.

Secara umum, media PowerPoint berbasis Canva memberikan pengaruh positif terhadap proses dan hasil pembelajaran. Media ini memadukan teks, gambar, warna, dan animasi yang menarik

sehingga siswa menjadi lebih fokus, antusias, dan mudah memahami isi pelajaran. Pembelajaran yang sebelumnya bersifat konvensional dan cenderung pasif berubah menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat langsung dalam kegiatan tanya jawab, diskusi, dan penarikan kesimpulan bersama.

Peningkatan ini dapat dijelaskan melalui pendapat Arsyad didalam buku mukti widayanti yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas penyajian pesan, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa.¹³ Canva sebagai aplikasi berbasis desain visual memberikan kemudahan bagi guru untuk menghadirkan materi yang menarik secara visual, sesuai dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar yang lebih mudah memahami gambar dan warna dibandingkan teks panjang.

Dari hasil observasi juga terlihat bahwa aktivitas guru meningkat pada setiap siklus. Guru semakin terampil menggunakan Canva untuk merancang slide PowerPoint yang kreatif, menyusun alur materi secara sistematis, serta mengelola kelas dengan lebih efektif. Peningkatan kemampuan guru ini turut berpengaruh terhadap motivasi dan pemahaman siswa selama pembelajaran berlangsung.

Jika dilihat dari aspek pemahaman kognitif, hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Anderson dan Krathwohl di dalam jurnal Yuyu Hendawati yang menjelaskan bahwa

¹³ Muhammad Khujer, pemanfaatan media berbasis aplikasi canva dalam pembelajaran abad 21 (Yogyakarta: pustaka egaliter, 2023), hal.24

indikator pemahaman meliputi kemampuan menafsirkan, memberi contoh, mengklasifikasikan, meringkas, menyimpulkan, membandingkan, dan menjelaskan.¹⁴ Setelah diterapkannya media PowerPoint berbasis Canva, siswa menunjukkan peningkatan dalam hampir semua indikator tersebut, terutama kemampuan dalam menjelaskan dan menyimpulkan isi materi.

Hasil penelitian ini juga konsisten dengan penelitian terdahulu oleh Amaliatus Sholikhah, yang menemukan bahwa penerapan media Canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PAI di sekolah dasar. Demikian pula penelitian Siti Aisyah Ramadhani Fitri, menunjukkan bahwa media Canva efektif meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa karena tampilannya yang menarik dan interaktif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media PowerPoint berbasis aplikasi Canva tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih bermakna, interaktif, dan menyenangkan. Guru menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi, sedangkan siswa lebih aktif, percaya diri, dan mudah memahami konsep pembelajaran yang diberikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil PTK yang telah dilaksanakan melalui penerapan media PowerPoint berbasis aplikasi Canva pada mata pelajaran PAI & BP kelas VI di SD Negeri 008 Banjar Nan Tigo Kecamatan Inuman Kabupaten Kuantan Singingi,

¹⁴ Yuyu Hendawati dan Cici Kurniati, "Penerapan Metode Eksperimen Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas V pada Materi Gaya Dan Pemanfatannya", hal. 17-18.

dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ini terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa. Tampilan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan komunikatif menjadikan siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Peningkatan pemahaman tersebut terlihat dari perubahan hasil belajar pada setiap siklus, yaitu pada pra siklus hanya mencapai 57,5%, kemudian meningkat menjadi 74% pada siklus I, dan akhirnya mencapai 84,8% pada siklus II dengan kategori baik. Perkembangan ini juga tercermin dari kemampuan siswa dalam menafsirkan, memberikan contoh, mengklasifikasikan, menyimpulkan, serta menjelaskan materi secara lebih baik. Selain itu, aktivitas belajar siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan fokus, sehingga suasana pembelajaran berlangsung lebih kondusif dan menyenangkan. Dengan demikian, penerapan media PowerPoint berbasis Canva dapat dijadikan sebagai alternatif inovasi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, khususnya pada mata pelajaran PAI & BP.

DAFTAR PUSTAKA

- Devi Afriyuni Yonanda. 2017. "Peningkatan Pemahaman Siswa Mata Pelajaran Pkn Tentang Sistem Pemerintahan Melalui Metode M2m (Mind Mapping) Kelas IV MI Mambaul Ulum Tegalondo Karangploso Malang". *Jurnal Cakrawala Pendas* 3, no.1 : 53-63 hal.
- Muhammad Khujer. 2023. *Pemanfaatan Media Berbasis Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta : Pustaka Egaliter. 83 hal.

Mudlofir Ali. 2017. *Desain Pembelajaran Inovatif dari teori ke praktik*. Jakarta: Rajawali pers. 267 hal.

Mainiwati. dkk. 2024. pengembangan media pembelajaran pai berbasis powerpoin untuk meningkatkan belajar siswa di sdn 008 seberang pantai. *Jurnall Inovasi Pendidikan* 6, no. 1: 136-157 hal.

Suharjono. 2017. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara. 124 hal.

Tatang. 2012. *Ilmu Pendidikan*. Bandung : Pustaka setia. 313 hal.

Tri Wulandari, and Adam Mudinillah. 2022. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA Sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD." *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)* 2, no. 1: 102-118 hal.

Yuyu Hendawati dan Cici Kurniati. "Penerapan Metode Eksperimen Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas V pada Materi Gaya Dan Pemanfatannya". 15-25 hal

Yuliana, Dyan, Achmad Bajjuri, Arico Ayani Suparto, Siti Seituni, and Sheilla Syukria. 2023. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif." *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)* 6, no. 2: 247-257 hal.

