

Peningkatan Aktivitas Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Agama Islam Melalui Media Animasi Berbantuan Aplikasi Canva

Anly Maria¹, Annisa Cahya Astuti Musthafa²

STAI AI Musaddadiyah Garut

anly.maria@stai-musaddadiyah.ac.id

annisa.cahya.2014@stai-musaddadiyah.ac.id

DOI: 10.37968/masagi.v3i1.661

Abstrak

Penelitian ini membahas tentang peningkatan aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran agama Islam melalui media animasi berbantuan aplikasi Canva. Aktivitas belajar merupakan kegiatan yang menuntut peserta didik untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Namun, kenyataannya aktivitas belajar peserta didik saat ini masih tergolong rendah. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil observasi yang menunjukkan hanya ada sekitar 35% dari 30 peserta didik bisa dikatakan sudah efektif dalam aktivitas belajar sehingga diperlukan stimulus belajar salah satunya dengan menggunakan media belajar yaitu media animasi yang bisa dibuat melalui aplikasi Canva. Canva merupakan satu di antara banyaknya aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam mendesain media pelajaran termasuk media animasi, di dalamnya tersedia banyak sekali *template* yang dapat digunakan dengan mudah. Tujuan penelitian ini adalah terdeskripsikannya signifikansi penggunaan media animasi berbantuan aplikasi Canva untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran agama Islam. Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau sering disebut dengan CAR (*Classroom Action Research*). Teknik pengumpulan data dengan cara observasi, angket, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan teknik analisa statistik, dalam PTK hanya menggunakan rumus-rumus statistik sederhana untuk mencari nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan sebanyak dua siklus maka terjadi peningkatan kegiatan aktivitas belajar pada siklus I menjadi 57%, kemudian mengalami peningkatan lagi pada siklus II menjadi 86%. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa terdapat peningkatan aktivitas belajar peserta didik dengan signifikansi sebesar 22% dari pra siklus ke siklus I dan sebesar 29% dari siklus I ke siklus II. Maka, secara keseluruhan terdapat peningkatan aktivitas belajar peserta didik dengan signifikansi sebesar 51% dari pra siklus hingga siklus II.

Kata Kunci: Aktivitas Belajar; Media Animasi; Pembelajaran Agama Islam

Abstract

This research discusses increasing students' learning activities in learning about Islam through animation media assisted by the Canva application. Learning activities are activities that require students to play an active role in the learning process. However, in reality, students' learning activities are currently still relatively low. This is proven by the results of observations which show that only around 35% of the 30 students can be said to be effective in learning activities so that a learning stimulus is needed, one of which is using learning media, namely animation media which can be created through the Canva application. Canva is one of the many applications that can be used to design learning media, including animation media, in which there are lots of templates available that can be used easily. The aim of this research is to describe the significance of the use of animation media assisted by the Canva application to increase students' learning activities in Islamic religious learning. This research uses a type of Classroom Action Research (CAR) or often called CAR (Classroom Action Research). Data collection techniques include observation, questionnaires, interviews and documentation. The data analysis technique uses statistical analysis techniques, in PTK only uses simple statistical formulas to find the average value and percentage of learning completeness. Based on the results of classroom action research carried out in two cycles, there was an increase in learning activities in cycle I to 57%, then there was an increase again in cycle II to 86%. Thus, it can be understood that there is a significant increase in student learning activities of 22% from pre-cycle to cycle I and 29% from cycle I to cycle II. So, overall there was an increase in student learning activities with a significance of 51% from pre-cycle to cycle II.

Keywords: Learning Activities, Animation Media, Islamic Religion Instruction.

1. Pendahuluan

Ilmu pendidikan Islam merupakan ilmu tentang pengetahuan, pembelajaran, dan pemahaman yang bersandar pada Islam itu sendiri serta berlandaskan pada Al-Qur'an dan As-Sunnah. Maksud dari pendidikan agama Islam di sini adalah upaya memberikan pengasuhan dan bimbingan kepada peserta didik agar mereka dapat memahami dan menerapkan ajaran Islam sebagai landasan hidup mereka (Muhammad, 2021). Bahri mengemukakan bahwa: Apabila berbicara soal ilmu pendidikan Islam, Islam sebagai agama yang tertulis dalam kitab suci Al-Qur'an dan As-Sunnah, maka dapat didefinisikan bahwa ilmu pendidikan Islam adalah sekumpulan pengetahuan yang bersumber dari Al-Qur'an dan As-Sunnah, kemudian dijadikan landasan kependidikan. Mentrasformasikan nilai-nilai Islam kepada peserta didik dan lingkungan sekolah, termasuk lingkungan keluarga dan masyarakat adalah bentuk praktik dari pendidikan Islam itu sendiri (Hanafi, 2019). Peserta didik adalah sosok individu yang memiliki banyak potensi untuk dikembangkan (Y. Y. Nurjani & Faizah, 2023).

Pemahaman manusia menurut Islam ini sangat berkaitan dengan prinsip dasar pendidikan Islam yang dapat dilihat pada tiga aspek, yaitu: (1) Manusia sebagai makhluk yang mulia karena memiliki akal dan perasaan, ilmu pengetahuan dan dengan akal pengetahuannya mampu membentuk kebudayaan; (2) Manusia sebagai khalifah yang akan memelihara, mengolah dan mengurus alam semesta termasuk manusia yang dilakukan secara sadar dan bertanggung jawab; (3) Manusia sebagai makhluk pedagogic yang memiliki potensi (fitrah) yang dapat dididik dan mendidik sesuai dengan hakekat kemanusiaan dan ajaran Islam (Salamudin & Lestari, 2023).

Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah pengajaran yang menyampaikan beragam materi tentang agama Islam kepada individu yang ingin memahami agama ini, baik dalam aspek akademis maupun praktis sehari-hari. Pembelajaran ini bisa dilakukan oleh individual atau lembaga pendidikan dan merupakan bagian integral dari pendidikan. Dalam konteks pendidikan, pembelajaran didefinisikan sebagai interaksi antara guru, peserta didik, dan sumber belajar dalam lingkungan belajar yang direncanakan, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Syafirin et al., 2023).

Proses belajar memerlukan adanya aktivitas, ini sangat penting karena tanpa aktivitas, proses belajar tidak akan berjalan dengan optimal. Dalam pelaksanaannya, aktivitas pembelajaran harus mencakup semua aspek peserta didik seperti pemikiran, emosi, gerakan fisik, serta dimensi spiritual dan mental. Pentingnya aktivitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yaitu efektifnya dapat membawa nilai yang besar bagi proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. Aktivitas belajar yang maksimal ditandai dengan situasi pembelajaran yang berlangsung dengan baik dan optimal sehingga pembelajaran terasa lebih berkualitas. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan bagi peserta didik untuk mandiri atau melakukan aktivitas sendiri (Syafirin et al., 2023).

Permasalahannya adalah aktivitas belajar peserta didik belum sepenuhnya bisa dikatakan baik dan efektif terutama dalam pembelajaran agama Islam, hal ini diperoleh berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran PAI. Sejalan dengan pentingnya aktivitas belajar dalam pembelajaran PAI, maka guru memiliki peranan penting pula dalam keberhasilan pelaksanaan pembelajaran untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan peserta didik demi mencapai tujuan pendidikan. Guru sebagai pembimbing dan teladan bagi peserta didik dituntut untuk memiliki kecakapan yang baik dalam kegiatan pembelajaran agar kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan baik (Y. Y. Nurjani & Mustopa, 2023). Maka, guru harus bisa memiliki kemampuan dalam memilih model, strategi, dan media pembelajaran yang tepat dan inovatif untuk bisa meningkatkan aktivitas belajar peserta didik menjadi lebih menarik namun tetap efektif dan efisien.

Bertalian dengan hal tersebut, perlu dilakukan pemilihan media belajar yang diharapkan dapat menarik perhatian peserta didik untuk bisa lebih fokus pada materi yang diajarkan sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Sebagaimana menurut Hamalik, yang telah dikutip oleh Azhar Arsyad, bahwa pemakaian media belajar dalam proses pembelajaran mampu membangkitkan keinginan dan minat yang baru dalam belajar, membangkitkan rangsangan, dan motivasi dalam belajar, serta membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Selain membangkitkan motivasi dan minat

peserta didik, media belajar juga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman (Zaim, 2020). Ketepatan pemilihan media pembelajaran bisa mendukung pengajar dalam penyampaian materi, akibatnya proses belajar dan mengajar menjadi lebih efektif dan materi yang dijelaskan dapat dipahami secara tuntas oleh peserta didik (Izzan & Nuraeni, 2023).

Berdasarkan hal tersebut, terdapat banyak jenis media pembelajaran salah satunya media animasi. Pemilihan media animasi ini dinilai cukup menarik untuk diterapkan dalam pembelajaran agama Islam. Pemilihan media animasi ini dinilai cukup menarik untuk diterapkan dalam pembelajaran agama Islam. Selain itu, apabila kita mengingat pada macam-macam gaya belajar, setiap peserta didik memiliki karakteristik masing-masing dan telah diketahui bahwa terdapat 3 modalitas (tipe) dalam gaya belajar yaitu visual, auditorial dan kinestetik. Pelajar visual belajar melalui apa yang mereka lihat, auditorial belajar dengan cara mendengarkan, dan kinestetik belajar lewat gerak dan menyentuh (Nuralan et al., 2022). Gaya belajar setiap individu tidaklah sama, setiap peserta didik mempunyai gaya belajar dalam menyerap dan mengolah materi pelajaran (Salamudin & Multazam, 2023).

Pada media animasi ini, guru bisa memfasilitasi ketiga jenis gaya belajar peserta didik tersebut melalui gambar yang ditayangkan, audio yang dimunculkan maupun intruksi gerakan yang diarahkan oleh karakter animasi yang telah dibuat. Animasi adalah bentuk presentasi visual yang sangat menarik, berupa simulasi gambar bergerak yang menunjukkan perpindahan atau pergerakan suatu objek. Pemanfaatan media animasi dalam proses pembelajaran dapat memotivasi peserta didik untuk lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran (Putra, 2020).

Pembuatan media animasi untuk pembelajaran agama Islam dapat dibuat melalui berbagai macam aplikasi desain, salah satunya adalah aplikasi Canva. Alasan dipilihnya aplikasi Canva dalam pembuatan media pembelajaran agama Islam ini yaitu karena aplikasi Canva merupakan aplikasi yang mudah diakses menggunakan *handphone* maupun laptop, juga dapat digunakan untuk segala usia, sekalipun bukan usia milenial karena dalam penggunaannya yang mudah dipahami ditambah dengan fitur yang mudah diakses. Canva yaitu suatu program desain secara *online* yang menyediakan berbagai macam kebutuhan untuk kegiatan pembelajaran, wirausaha, perkantoran, dan lain-lain seperti resume, presentasi, video, grafik, brosur, pamflet, logo, infografis, spanduk, bulletin, penanda buku, sertifikat, undangan, kartu ucapan, dan lain sebagainya di mana itu semua tersedia pada aplikasi Canva (Admelia et al., 2022).

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti ingin mengetahui peningkatan aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran agama Islam menggunakan media animasi berbantuan aplikasi Canva.

Berdasarkan deskripsi tersebut, maka peneliti dapat merumuskan masalah dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran agama Islam?
2. Bagaimana penerapan media animasi berbantuan aplikasi Canva dalam pembelajaran agama Islam?

3. Bagaimana signifikansi penggunaan media animasi berbantuan aplikasi Canva untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran agama Islam?

Adapun tujuan penelitian ini, terdeskripsikannya:

1. Aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran agama Islam
2. Penerapan media animasi berbantuan aplikasi Canva dalam pembelajaran agama Islam
3. Signifikansi penggunaan media animasi berbantuan aplikasi Canva untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran agama Islam

1.1 Aktivitas Belajar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), aktivitas adalah kegiatan. Pembelajaran di kelas merupakan salah satu bentuk aktivitas yang dilakukan peserta didik. Hal ini sesuai dengan pendapat Oemar Hamalik bahwa pembelajaran yang efektif yaitu pembelajaran yang menyediakan kesempatan mandiri dalam belajar atau melakukan aktivitas sendiri kepada peserta didik. Peserta didik bisa belajar sambil bekerja untuk memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan aspek-aspek tingkah laku lainnya, serta mengembangkan keterampilan yang bernilai untuk kehidupan bermasyarakat (Hamalik O. , 2016). Kemandirian dalam belajar juga dapat mendorong seseorang untuk berprestasi, berinisiatif, dan berkreasi, oleh karena itu dengan aktif dan mandiri maka peserta didik dapat menjadi lebih produktif (Salamudin & Utami, 2023).

Sardiman mengatakan, bahwa aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting dalam berinteraksi pada pembelajaran, dengan kata lain tidak ada belajar apabila tidak ada aktivitas. Maka aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik (jasmani) maupun mental (rohani) sehingga terjadi perubahan tingkah laku (Nirta, 2019). Berdasarkan pendapat yang ada, dapat dipahami bahwa aktivitas belajar adalah kegiatan yang menuntut peserta didik untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran, baik itu mengeluarkan pendapat, bertanya, memberi tanggapan, dan berperan aktif dibidang lainnya.

Menurut Paul D. Dierich yang dikutip Oemar Hamalik yang termasuk indikator aktivitas belajar di antaranya: (1) *Visual activities*, seperti membaca dan memperhatikan gambar; (2) *Oral activities*, seperti bertanya dan mengeluarkan pendapat; (3) *Listening activities*, seperti percakapan diskusi dan ceramah; (4) *Writing activities*, seperti menulis karangan dan menyalin catatan; (5) *Drawing activities*, seperti menggambarkan konsep; (6) *Motor activities*, seperti melakukan percobaan dan membuat konstruksi. (7) *Mental activities*, seperti mengingat, memecahkan soal dan menganalisis; (8) *Emotional activities*, seperti menaruh minat, gembira, berani, tenang (Hamalik O. , 2016).

Menurut Syaiful Bahri Djamarah dalam bukunya Psikologi Belajar, jenis-jenis aktivitas yaitu (1) Mendengarkan; (2) Memandang; (3) Meraba, membau, dan mencicipi/mengecap; (4) Menulis atau mencatat; (5) Membaca; (6) Membuat ikhtisar atau ringkasan atau menggarisbawahi; (7) Mengamati tabel-tabel, diagram-diagram dan bagan-bagan; (8) Menyusun paper atau kertas kerja; (9) Mengingat; (10) Berpikir; (11) Latihan atau praktek (Djamarah, 2011).

Jadi, dengan pengelompokan aktivitas seperti yang diuraikan tersebut, menunjukkan bahwa aktivitas belajar cukup kompleks dan bervariasi. Jika berbagai macam kegiatan tersebut dapat diciptakan pada saat pembelajaran, maka pembelajaran akan lebih dinamis, tidak membosankan dan benar-benar menjadi pusat aktivitas belajar yang maksimal dan bahkan mempelancar peranannya sebagai pusat dan transformasi kebiasaan. Tetapi sebaliknya ini semua merupakan tantangan yang menuntut jawaban dari pertanyaan guru. Kreativitas guru mutlak diperlukan agar dapat merencanakan kegiatan peserta didik yang sangat bervariasi itu.

1.2 Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

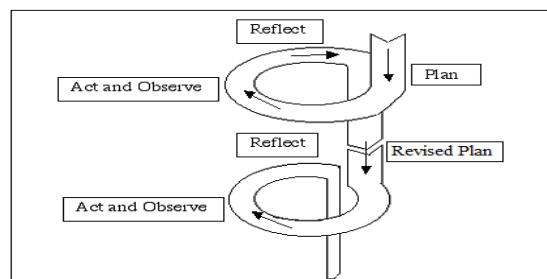
Media pembelajaran berbasis teknologi adalah alat atau *platform* yang menggunakan teknologi, seperti komputer, internet, atau perangkat digital lainnya untuk menyajikan informasi dan materi pembelajaran. Seiring dengan berkembangnya zaman, tuntutan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi kebutuhan yang sangat mendesak di dunia pendidikan saat ini. Salah satu bentuk media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat menjalankan fungsi demikian ialah media animasi yang dapat dibuat melalui sebuah aplikasi seperti Canva (Al Fatakh, 2010).

Animasi merupakan salah satu multimedia interaktif yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebab cukup efektif meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Media animasi merupakan media yang berupa gambar bergerak dan disertai dengan suara. Penggunaan animasi tidak terlepas pada peran alat bantu komputer (Saputra, 2015). Kelebihan dari media animasi dalam pembelajaran, diantaranya sebagai *imagery*, menggabungkan semua unsur media menjadi terintegrasi, dapat mengakomodasi peserta didik sesuai dengan modalitas belajarnya, dan mengembangkan materi pembelajaran terutama membaca juga mendengarkan secara mudah (Al Fatakh, 2010). Meskipun demikian, media animasi juga tidak terlepas dari kekurangan seperti memerlukan keterampilan yang memadai dan memerlukan *software* khusus (Arania, 2021). Menurut M. Ikhwanudin Al Fatakh, untuk merancang dan memproduksi program animasi atau multimedia, perlu memperhatikan beberapa indikator berikut: (1) Kemudahan navigasi; (2) Kandungan kognisi; (3) Integrasi media; (4) Nilai estetika; (5) Nilai fungsional (Al Fatakh, 2010).

Pada penelitian kali ini, peneliti menggunakan aplikasi Canva sebagai alat bantu untuk membuat media pembelajaran animasi. Canva merupakan program desain *online* yang memenuhi berbagai kebutuhan untuk sekolah, kantor, startup dan kebutuhan lainnya. Canva merupakan satu diantara banyaknya aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam mendesain media pelajaran. Fitur-fitur yang tersedia dapat dikembangkan sekreatif mungkin dan membuat kegiatan pembelajaran di kelas menjadi lebih komunikatif dan visual menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Dalam aplikasi canva tersedia banyak sekali *template* yang dapat digunakan dengan mudah yakni *template* untuk poster, pamflet, logo, dokumen, untuk postingan di instagram, wallpaper, laporan, kolase foto, surat kabar, *cover* majalah, pengumuman, video, sampul buku, kartu bisnis, brosur, infografis, *story board*, *template* untuk mempost foto atau video di sosial media, undangan dan lain-lain, yang tentunya dapat dikirim ke berbagai *platform* sosial media (Wulandari & Mudinillah, 2022).

2. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau sering disebut dengan CAR (*Classroom Action Research*) dengan metode penelitian eksperimen. Penelitian tindakan kelas bukan bertujuan mengungkap penyebab berbagai permasalahan pembelajaran yang dihadapi seperti kesulitan peserta didik mempelajari pokok pembahasan tertentu, tetapi lebih penting lagi adalah memberikan pemecahan masalah berupa tindakan tertentu untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar (Rusman, 2020). Hal ini sesuai dengan penelitian ahli bahwa tujuan penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu untuk meningkatkan kualitas praktik pendidikan sehingga menjadi lebih baik (Y. yan Nurjani & Jamilah, 2023). Jenis PTK yang akan peneliti ambil yaitu PTK partisipan. PTK partisipan adalah kegiatan melakukan penelitian dimana peneliti harus terlibat secara langsung dalam prosesnya dari awal hingga akhir penelitian. Penelitian tindakan kelas yang akan peneliti lakukan dengan menggunakan model Kemmis & McTaggart, model ini merupakan pengembangan dari konsep dasar yang diperkenalkan oleh Kurt Lewin. Model tersebut terdiri dari empat komponen, yaitu: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Keempat komponen yang berupa untaian tersebut dipandang sebagai suatu siklus (Rusman, 2020).



Gambar 2.1 Siklus PTK menurut Kemmis & Taggart

- Perencanaan: Merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan menetapkan kriteria atau indikator aktivitas belajar peserta didik serta memilih model/metode pembelajaran yang bisa disandingkan dengan media animasi;
- Tindakan: Pelaksanaan pembelajaran dengan media animasi berbantuan aplikasi Canva pada pembelajaran agama Islam;
- Pengamatan: Pengamatan selama proses pembelajaran dan mengamati tinggi dan rendahnya atau efektif atau tidaknya aktivitas belajar peserta didik;
- Refleksi: Analisis dan diskusi dengan guru tentang kelebihan dan kekurangan pembelajaran.

Jenis data yang digunakan oleh peneliti yaitu data primer dan data sekunder. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan teknik observasi, angket, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data digunakan yaitu teknik analisa statistik, dalam PTK hanya menggunakan rumus-rumus statistik sederhana untuk mencari nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar. Di samping itu, indikator keberhasilan yang menjadi acuan atau patokan keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas. Apabila indikator keberhasilan telah tercapai, maka penelitian dianggap tuntas atau selesai dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya. Indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas dapat

berpedoman pada indikator keberhasilan belajar siswa. Penelitian ini dianggap tuntas atau selesai jika 75% dari peserta didik telah mencapai skor minimal 75 dan 80% peserta didik aktif serta terlibat dalam kegiatan pembelajaran (Marhamad, 2022). Jika indikator keberhasilan ini belum tercapai, maka peneliti melanjutkan penelitiannya pada siklus berikutnya sampai dengan tercapainya indikator keberhasilan penelitian ini.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian aktivitas belajar dan lembar kerja peserta didik dalam pembelajaran agama Islam pada sub materi Ibadah Haji melalui media animasi berbantuan aplikasi Canva menunjukkan hasil yang memuaskan sesuai dengan yang diharapkan. Adapun data perbandingan antara hasil dari pra siklus, siklus I, dan siklus II yaitu sebagai berikut:

a. Aktivitas Belajar Peserta Didik

Tabel 3.1 Perbandingan Hasil Penelitian Aktivitas Belajar Peserta Didik

Kategori	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
	Frekuensi	Presentase Capaian Indikator	Frekuensi	Presentase Capaian Indikator	Frekuensi	Presentase Capaian Indikator
Sudah Efektif	±10	35%	18	57%	30	86%
Belum Efektif	±20	65%	12	43%	0	14%

(Sumber Data: Diolah oleh Peneliti, 2023)

Dari tabel perbandingan hasil penelitian aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran agama Islam melalui media animasi berbantuan aplikasi Canva menunjukkan bahwa peserta didik mengalami peningkatan yang cukup signifikan dari pra siklus ke siklus I hingga siklus II. Hal ini dilihat berdasarkan kriteria penilaian yaitu apabila peserta didik mencapai skor akhir 0 – 1,00 dikategorikan BE (Belum Efektif) dan apabila peserta didik mencapai skor akhir 1,1 – 2,00 dikategorikan SE (Sudah Efektif) melalui perhitungan:

$$\text{Skor akhir} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 2$$

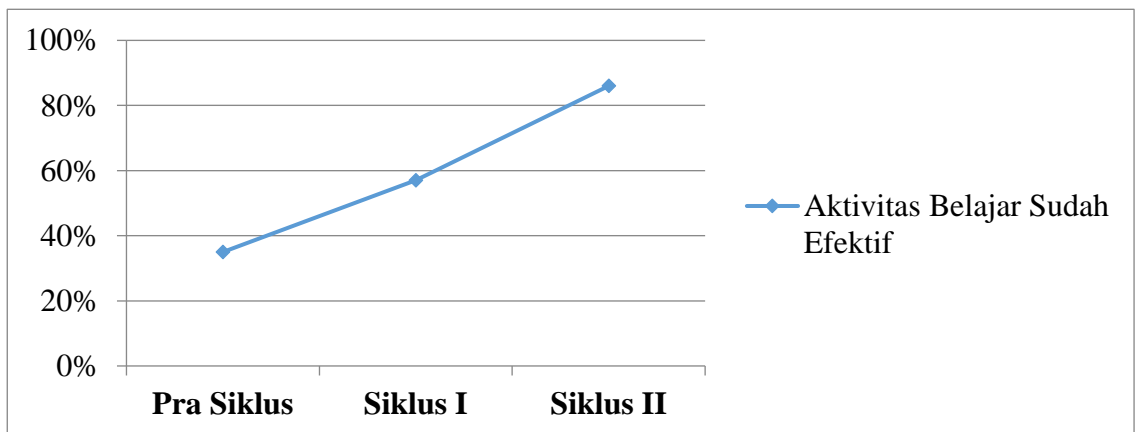
Kemudian berdasarkan hasil rata-rata aktivitas belajar peserta didik dapat disimpulkan hasil keseluruhan aktivitas belajar peserta didik dengan rumus persentase berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah peserta didik berdasarkan rata-rata}}{\text{jumlah seluruh peserta didik}} \times 100$$

Dapat dilihat pada tabel 3.1 kategori sudah efektif yang awalnya pada pra siklus terdapat ±10 peserta didik dengan persentase 35% mengalami peningkatan pada siklus I menjadi 18 peserta didik dengan persentase 57%, kemudian mengalami peningkatan lagi pada siklus II menjadi 30 peserta didik dengan persentase 86% berdasarkan hasil capaian indikator aktivitas belajar.

Walaupun pada siklus II seluruh peserta didik sudah masuk ke dalam kategori SE (Sudah Efektif), namun dalam hal ketercapaian dari masing-masing indikator aktivitas belajar masih terdapat 14% dari peserta didik yang belum mampu mencapai atau memenuhi seluruh (13) indikator aktivitas belajar yang ada, bisa dilihat pada hasil penelitian bahwa indikator aktivitas belajar yang dianggap masih rendah diantaranya dalam hal mengajukan pertanyaan, mengeluarkan pendapat, mempraktekkan salah satu tata cara ibadah haji, dan menganalisis serta memecahkan soal tentang ibadah haji.

Adapun grafik dari perbandingan hasil penelitian aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran PAI pada saat pra siklus, siklus I dan siklus II sebagai berikut:



Gambar 3.1 Komparasi Aktivitas Belajar Peserta Didik

Dari grafik di atas, dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan aktivitas belajar peserta didik dengan signifikansi sebesar 22% dari pra siklus ke siklus I dan sebesar 29% dari siklus I ke siklus II. Maka, secara keseluruhan terdapat peningkatan aktivitas belajar peserta didik dengan signifikansi sebesar 51% dari pra siklus hingga siklus II.

b. Penilaian Lembar Kerja Peserta Didik

Tabel 3.2 Perbandingan Hasil Penilaian Lembar Kerja Peserta Didik

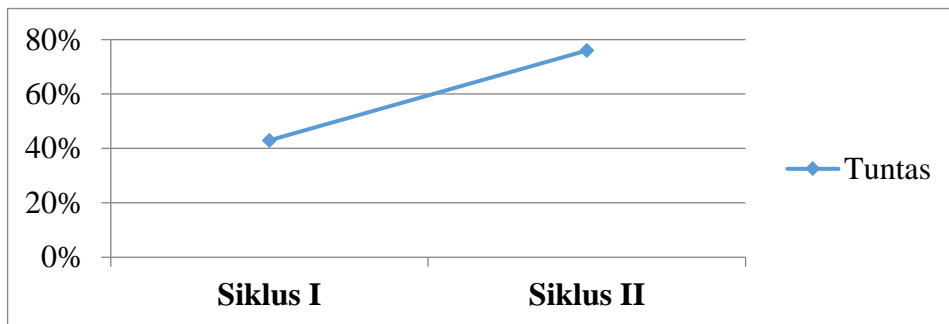
Kategori	Siklus I		Siklus II	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Tuntas	13	43%	23	76%
Tidak Tuntas	17	57%	7	24%

(Sumber Data: Diolah oleh Peneliti, 2023)

Dari tabel perbandingan hasil penilaian lembar kerja peserta didik dalam pembelajaran agama Islam pada sub materi Ibadah Haji melalui media animasi berbantuan aplikasi Canva mengalami peningkatan yang cukup baik pula dari siklus I hingga siklus II.

Dapat dilihat pada tabel 3.2 kategori tuntas yang awalnya pada siklus I terdapat 13 peserta didik dengan persentase 43% mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 23 peserta didik dengan persentase 76%.

Adapun gambar grafik dari peningkatan aktivitas belajar dalam segi perolehan nilai lembar kerja peserta didik pada siklus I dan siklus II sebagai berikut:





Dari grafik di atas, dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan dalam perolehan nilai lembar kerja peserta didik dengan signifikansi sebesar 33% dari ke siklus I ke siklus II.

c. Perbandingan Hasil Pembuatan Media Animasi Berbantuan Aplikasi Canva

Berikut merupakan perbandingan dari hasil pembuatan media animasi pembelajaran PAI berbantuan aplikasi Canva yang didesain oleh peneliti pada siklus I dan siklus II:

Tabel 3.3 Perbandingan Hasil Pembuatan Media Animasi Berbantuan Aplikasi Canva

Aspek	Siklus I	Siklus II
Font	Bobby Jones, Roca Two, Aurora, Auroral	Aurora, Auroral, Arno, Helium
Background	Warna putih dengan motif kotak-kotak kecil	Ruangan kelas dengan warna kuning gading + coklat
Animasi	2D dan 3D <i>green screen</i> guru muslimah (khusus <i>download</i> melalui YouTube)	2D dan 3D guru (peneliti) bersama keempat peserta didik (dibuat dengan memanfaatkan teknologi D-ID AI Presenters pada aplikasi Canva)
Audio	<i>Full volume</i> , efek suara Jessie	<i>Max volume</i> , efek suara Asli, Jessie, Bestie, <i>Deep</i>
Rasio	16:09	16:09
Durasi video	4 menit 48 detik	6 menit 31 detik
Tema	<i>Aesthetic</i> dengan pemilihan warna yang disesuaikan dan	<i>Interest</i> dengan pemilihan warna yang disesuaikan dan masih tetap

	memperhatikan perpaduan warna latar dengan teks serta elemen-elemennya	memperhatikan perpaduan warna latar dengan teks serta elemen-elemennya
Desain		

(Sumber Data: Diolah oleh Peneliti, 2023)

Dapat diketahui bahwa media animasi pembelajaran PAI pada siklus I dan II yang dibuat oleh peneliti telah memenuhi kriteria ataupun indikator dari media animasi sendiri seperti yang dikemukakan oleh Al Fatakh. Melihat dari proses pembuatannya, peneliti telah mengembangkan media animasi pembelajaran yang dipakai dari siklus I ke siklus II dengan menambahkan durasi tayangan sehingga tidak terkesan terlalu cepat dan mudah dicerna oleh peserta didik, mulai memanfaatkan teknologi AI (*Artificial Intelligence*) yang sudah tersedia di Canva, video dikemas menjadi lebih menarik namun tetap memperhatikan kualitas isi kandungan dari materi yang disampaikan. Bertalian dengan hal tersebut, peserta didik banyak mengalami peningkatan dan terlihat antusias dengan adanya tayangan video animasi sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil perbandingan dari ketiga aspek tersebut yang meliputi aktivitas belajar peserta didik, penilaian lembar kerja peserta didik, dan pembuatan media animasi berbantuan aplikasi Canva dalam pembelajaran agama Islam pada pra siklus, siklus I dan siklus II, semuanya menarik kesimpulan yang sama yaitu penggunaan ataupun pemanfaatan media animasi berbantuan aplikasi Canva dalam pembelajaran agama Islam pada sub materi Ibadah Haji dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Selain itu, hasil perhitungan dan pengolahan data telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan oleh peneliti yaitu 75% dari peserta didik telah mencapai skor minimal 75 dan 80% peserta didik aktif serta terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut bahkan telah dilampaui pada siklus II yaitu 76% dari peserta didik telah mencapai skor minimal 75 dan 86% peserta didik telah aktif serta terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Maka, penelitian ini dikatakan berhasil dan dihentikan pada siklus II karena telah terjadi peningkatan aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran agama Islam melalui media animasi berbantuan aplikasi Canva.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data, penelitian, dan pembahasan yang telah dilakukan mengenai “Peningkatan Aktivitas Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Agama Islam melalui Media Animasi Berbantuan Aplikasi Canva”, peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran agama Islam sebelum diberikan tindakan dapat dilihat dari hasil observasi kondisi awal dan catatan guru PAI masih tergolong rendah. Terdapat 65% peserta didik yang masih belum efektif dalam aktivitas belajar dan 35% yang sudah efektif dalam aktivitas belajar dengan jumlah 30 peserta didik. Artinya, aktivitas belajar peserta didik belum sepenuhnya bisa dikatakan baik dan efektif terutama dalam pembelajaran agama Islam. Berdasarkan pengamatan, hal ini disebabkan karena berbagai faktor seperti kurangnya kreativitas dan inovasi guru dalam pemilihan metode, strategi, dan media pembelajaran sehingga peserta didik merasa tidak memiliki semangat dan minat dalam belajar khususnya pembelajaran agama Islam.
- 2) Penerapan media animasi berbantuan aplikasi Canva dalam pembelajaran agama Islam dilakukan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, peneliti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan digunakan sebagai acuan dalam pembelajaran baik di siklus I maupun II. Peneliti juga memilih model pembelajaran *discovery learning* dengan metode ceramah, diskusi dan tanya jawab. Kemudian mempersiapkan media animasi pembelajaran tentang Ibadah Haji yang dalam pembuatannya menggunakan bantuan aplikasi Canva dan tetap berpijak pada lima indikator media animasi diantaranya: (1) kemudahan navigasi, (2) kandungan kognisi, (3) integrasi media, (4) nilai estetika, (5) nilai fungsional. Pada siklus II, peneliti juga memanfaatkan teknologi AI (*Artificial Intelligence*) yang sudah terhubung pada aplikasi Canva itu sendiri. Pada tahap pelaksanaan, peneliti menayangkan video animasi pembelajaran tentang materi Ibadah Haji yang telah dibuat kemudian mengelola pembelajaran di kelas secara efektif dan efisien. Pada tahap evaluasi, peneliti memberikan soal berupa lembar kerja tertulis kepada peserta didik. Hasilnya, penerapan media animasi berbantuan aplikasi Canva dalam pembelajaran agama Islam dinilai dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.
- 3) Signifikasi penggunaan media animasi berbantuan aplikasi Canva untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran agama Islam terdeskripsikan sebagai berikut:
 - Aktivitas belajar yang masuk ke dalam kategori sudah efektif pada pra siklus terdapat ±10 peserta didik dengan persentase 35%, mengalami peningkatan pada siklus I menjadi 18 peserta didik dengan persentase 57%, kemudian mengalami peningkatan lagi pada siklus II menjadi 30 peserta didik dengan persentase 86%. Dapat dipahami bahwa terdapat peningkatan aktivitas belajar peserta didik dengan signifikansi sebesar 22% dari pra siklus ke siklus I dan sebesar 29% dari siklus I ke siklus II. Maka, secara keseluruhan terdapat peningkatan aktivitas belajar peserta didik dengan signifikansi sebesar 51% dari pra siklus hingga siklus II.
 - Perolehan nilai lembar kerja peserta didik kategori tuntas yang awalnya pada siklus I terdapat 13 peserta didik dengan persentase 43% mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 23 peserta didik dengan persentase 76%. Dapat dipahami bahwa terdapat peningkatan dalam perolehan nilai lembar kerja peserta didik dengan signifikansi sebesar 33% dari ke siklus I ke siklus II.

- Hasil perhitungan dan pengolahan data telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan oleh peneliti yaitu 75% dari peserta didik telah mencapai skor minimal 75 dan 80% peserta didik aktif serta terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut bahkan telah dilampaui pada siklus II yaitu 76% dari peserta didik telah mencapai skor minimal 75 dan 86% peserta didik telah aktif serta terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan seluruh data yang telah diperoleh selama penelitian, maka peneliti menyimpulkan bahwa peningkatan aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran agama Islam melalui media animasi berbantuan aplikasi Canva dinyatakan “berhasil” dan dihentikan pada siklus II.

Daftar Pustaka

- Admelita, M., Farhana, N., Agustiana, S. S., Fitri, A. I., & Nurmalia, L. (2022). Efektifitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan modul pembelajaran interaktif Hypercontent di Sekolah Dasar Al Ikhwan. *Kacaneegara Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 177–186.
- Al Fatakh, M. I. (2010). *Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Asam-Basa Terintegrasi Nilai*.
- Arania. (2021). *Penggunaan Media Animasi Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Semester 2 SDN Sukawangi*.
- Djamarah, S. B. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Halid Hanafi, L. A. (2019). *Ilmu Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Deepublish.
- Hamalik, O. (2016). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Marhamad, S. (2022). Pengaruh Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar PD Pada Materi Identifikasi Sifat Asam, Basa, dan Garam di Kelas VII SMP Negeri Gunung Meriah. *Jurnal Ilmiah Ikatan Guru Indonesia (IGI)*, 22.
- Izzan, A., & Nuraeni, N. (2023). MEDIA PEMBELAJARAN PERSPEKTIF AL- QUR ' AN. *Jurnal MASAGI*, Vol. 02(No. 01), Hlm. 3.
- Muhammad. (2021). Ruang Lingkup Ilmu Pendidikan Islam. *AT-TA'LIM Jurnal Kajian Pendidikan Agama Islam*, 3(No. 1), 56. www.ejournal.an-nadwah.ac.id
- Nirta, I. K. (2019). UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV SD NEGERI 14 CAKRANEGARA SEMESTER DUA TAHUN PELAJARAN 2017/2018 MELALUI PENERAPAN PENDEKATAN COOPERATIVE LEARNING TIPE JIGSAW. *Jurnal Paedagogy*, 6, 8–13.
- Nuralan, S., Ummah, M. K., & Haslinda. (2022). Analisis Gaya Belajar Siswa Berprestasi di SD Negeri 5 Tolitoli. *PENDEKAR JURNAL*, Vol. 1((1)), 17.

- Nurjani, Y. Y., & Faizah, F. U. (2023). MENINGKATKAN KECERDASAN LOGIS-MATEMATIS ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI PERMAINAN UNO 2 KARTU DI TK.AR-RAHIM GARUT. *Jurnal Anaking*, Vol. 02(No. 01), 2.
- Nurjani, Y. Y., & Mustopa, E. F. A. (2023). IMPLIKASI KUALIFIKASI AKADEMIK GURU TERHADAP OEMBELAJARAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI DI KB MIFTAHUL HUDA CISURUPAN. *Jurnal Anaking*, 02(No. 01), 5.
- Nurjani, Y. yan, & Jamilah, M. S. (2023). PERMAINAN MONKEY BAR DALAM PENGEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 2-4 TAHUN DI KELOMPOK BERMAIN MANDALA. *Jurnal Anaking*, Vol. 02(No. 01), 4.
- Putra, I. G. D. (2020). Hasil belajar IPS menggunakan Kolaborasi Model Discovery Learning Berbasis Media Animasi. *Journal of Education Technology*, Vol. 4, 103–109.
- Rusman, A. &. (2020). *Classroom Action Research Pengembangan Kompetensi Guru* (Cetakan Pe).
- Salamudin, C., & Lestari, I. P. (2023). STRATEGI PEMBELAJARAN PENGENDALIAN DIRI DALAM MENINGKATKAN KARAKTER TAWADHU PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PAI DI SMP CILEDUG AL MUSADDADIYAH GARUT. *Jurnal MASAGI*, Vol. 02(No. 01), 4–5.
- Salamudin, C., & Multazam, R. R. (2023). PENGARUH GAYA BELAJAR VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAK. *Jurnal MASAGI*, Vol. 02(No. 01), Hlm. 4.
- Salamudin, C., & Utami, S. R. (2023). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH (PROBLEM-BASED LEARNING) TERHADAP KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK (STUDI EKSPERIMEN DI KELAS VIII MTS MUHAMMADIYAH TAROGONG GARUT). *Jurnal MASAGI*, Vol. 02(N0. 01), 3.
- Saputra, B. A. (2015). *Penerapan Media Ajar Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK Kelas V Semester I di SD Negeri Ngajaran 3* (Nomor November).
- Syafrin, Y., Kamal, M., Husni, A., & Bukittinggi, N. I. (2023). Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *EDUCATIVO: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 72–77.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI / SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118.
- Yuliana, N. (2018). PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING DALAM PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1), 21–28.
- Zaim, M. (2020). Media Pembelajaran Agama Islam di Era Milenial 4.0. *POTENSIA: Jurnal Kependidikan Islam*, Vol. 6(No. 1), Hlm. 2.