

ABSTRAK

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 6 PADA MATERI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA DI SDIT HADLONAH DARUSSALAM PONOROGO

Muhammad Wisnu Bilqisth

422021111099

Penelitian Tindakan kelas ini dilatar belakangi oleh rendahnya nilai belajar siswa kelas 6 di SDIT Hadlonah Darussalam, Ponorogo pada materi Pendidikan Agama Islam. Hal ini disebabkan oleh kurangnya keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar, kurangnya inovasi pengajar yang hanya menggunakan metode ceramah, yang menyebabkan murid menjadi cepat bosan dan jenuh sehingga proses pembelajaran tidak maksimal sehingga tidak mencapai target dan tujuan pembelajaran.

Tujuan penelitian ini adalah (1) untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas 6 pada materi pendidikan Agama Islam dengan menggunakan Media Pembelajaran berbasis Canva di SDIT Hadlonah Darussalam Ponorogo. (2) untuk meningkatkan Hasil belajar siswa kelas 6 pada materi pendidikan Agama Islam dengan menggunakan Media Pembelajaran berbasis Canva di SDIT Hadlonah Darussalam Ponorogo

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Dalam penelitian ini yang akan menjadi guru dan observer adalah peneliti. Penelitian ini terdiri dari Siklus pertama dan Siklus kedua yang terdiri atas: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik dan alat pengumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan Teknik analisis deskriptif terhadap data berupa dokumentasi hasil belajar siswa, lembar observasi dan hasil test.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis CANVA imemberi pengaruh pada suasana pembelajaran menjadi lebih aktif. Keaktifan siswa pada siklus pertama mencapai 46.29% dan pada siklus kedua meningkat menjadi 87.50%. Peningkatan yang terjadi dari siklus pertama ke siklus kedua sebesar 41.21%. Sedangkan untuk hasil belajar, pada siklus I nilai persentase ketuntasan 26%. dengan rincian 20 siswa belum mencapai KKM dan 7 siswa telah mencapai KKM. Karena itu peneliti memutuskan untuk melakukan siklus kedua. Pada siklus kedua terdapat peningkatan nilai dengan siswa yang telah mencapai KKM adalah sebanyak 23 siswa dengan persentase 82%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis CANVA dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan pembahasan diatas peneliti memberikan saran :1) bagi guru agar memiliki inovasi pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran yang dianggap bisa membantu proses pembelajaran dan agar mempersiapkan materi ajar dengan baik dan lengkap. 2) bagi peneliti selanjutnya yang menerapkan media pembelajaran CANVA agar dapat mengembangkan dengan variasi berbeda seperti template yang berbeda, elemen yang berbeda, atau mata pelajaran yang berbeda.

Kata Kunci : *keaktifan siswa, hasil belajar, pendidikan agama islam, media pembelajaran canva*

ABSTRACT

IMPROVING THE LEARNING OUTCOMES OF 6TH GRADE STUDENTS ON ISLAMIC EDUCATION LESSON THROUGH CANVA-BASED INTERACTIVE VIDEO LEARNING MEDIA AT SDIT HADLONAH DARUSSALAM PONOROGO

Muhammad Wisnu Bilqisth

422021111099

This class action research is based on the low learning score of grade 6 students at SDIT Hadlonah Darussalam, Ponorogo on Islamic Religious Education material. This is caused by the lack of student activity in the teaching and learning process, the lack of innovation of teachers who only use the lecture method, which causes students to get bored and bored quickly so that the learning process is not optimal so that it does not achieve the learning targets and goals.

The objectives of this study are (1) to increase the learning activity of grade 6 students in Islamic religious education materials by using Canva-based Learning Media at SDIT Hadlonah Darussalam Ponorogo. (2) to improve the learning outcomes of grade 6 students in Islamic religious education materials by using Canva-based Learning Media at SDIT Hadlonah Darussalam Ponorogo

This type of research is Classroom Action Research. In this study, the teacher and observer are the researchers. This research consists of the first cycle and the second cycle which consists of: planning, implementation, observation, and reflection. The data collection techniques and tools in this study are using descriptive analysis techniques on data in the form of documentation of student learning outcomes, observation sheets and test results.

The results of the study show that CANVA-based interactive learning media has an influence on the learning atmosphere to be more active. Student activity in the first cycle reached 46.29% and in the second cycle increased to 87.50%. The increase that occurred from the first cycle to the second cycle was 41.21%. As for learning outcome in cycle I, the percentage value of completeness was 26%. with details of 20 students who have not reached the KKM and 7 students who have reached the KKM. Therefore, the researcher decided to conduct a second cycle. In the second cycle, there was an increase in scores with 23 students who had achieved KKM with a percentage of 82%. Thus, it can be concluded that CANVA-based interactive learning media can increase student activity and learning outcomes.

Based on the discussion above, the researcher gives suggestions: 1) for teachers to have learning innovations by applying learning media that are considered to be able to help the learning process and to prepare teaching materials properly and flexibly. 2) for future researchers who apply CANVA learning media in order to develop with different variations such as different templates, different elements, or different subjects.

Keywords: *student activity, learning outcomes, islamic religious education, canva learning media*