

SKRIPSI

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

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



OLEH

**ISNAWATI
210307041**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN SAINS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI
TELUK KUANTAN
1447H / 2025 M**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Isnawati
Tempat/Tanggal Lahir : Pasar Inuman, 27 Oktober 2002
NPM : 210307041
Alamat : Desa Lebu Lurus, Kec. Inuman
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Pendidikan dan Sains Islam

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“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”** adalah karya tulis saya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya / pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali secara tertulis yang di acu dalam naskah ini dan disebut didalam daftar kepustakaan.

Jika kemudian hari terbukti bahwa skripsi saya bukan hasil karya saya pribadi atau merupakan jiplakan dari oranglain, maka saya bersedia menerima sanksi apapun yang berlaku di Universitas Islam Kuantan Singingi (UNIKS).

Teluk Kuantan, 24 September 2025

Hormat Saya



Isnawati
NPM. 210307041

Dr. IKRIMA MAILANI, S.Pd.I., M.Pd.I

DOSEN PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN SAINS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI (UNIKS)

NOTA DINAS

Perihal : Skripsi Isnawati

Kepada Yth :
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
dan sains islam
Universitas Islam Kuantan Singingi
Di –

Teluk Kuantan

Assalamualaikum Warahmatulahi Wabarakatuh

Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan perbaikan terhadap isi skripsi saudara :

Nama	: Isnawati
NPM	: 210307041
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi	: Penerapan Media <i>Powerpoint</i> Berbasis <i>Aplikasi Canva</i> Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Pai & Bp Kelas VI di Sd Negeri 008 Banjar Nan Tigo Kec. Inuman Kab. Kuantan Singingi

Maka dengan ini dapat di setuju untuk diuji dan diberikan penilaian dalam sidang Munaqasyah Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi (UNIKS)

Wassalamualaikum Warahmatulahi Wabarakatuh

Teluk Kuantan, 24 September 2025
Pembimbing I


Dr. Ikrima Mailani, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN. 1022108801

ALHAIRI, S.Pd.I.,M.Pd.I

DOSEN PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN SAINS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI (UNIKS)

NOTA DINAS

Perihal : Skripsi Isnawati

Kepada Yth :
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
dan sains islam
Universitas Islam Kuantan Singingi
Di –

Teluk Kuantan

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan perbaikan terhadap isi skripsi saudara :

Nama : Isnawati
NPM : 210307041
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : 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

Maka dengan ini dapat di setujui untuk diuji dan diberikan penilaian dalam sidang Munaqasyah Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi (UNIKS)

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Teluk Kuantan, 09 September 2025
Pembimbing II


Alhairi, S.Pd.I.,M.Pd.I
NIDN. 1010038901

PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN KETUA PRODI

Skripsi dengan judul : **“Penerapan Media *Powerpoint* Berbasis *Aplikasi Canva* Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pembelajaran PAI & BP Kelas VI di SD Negeri 008 Banjar Nan Tigo Kecamatan Inuman Kabupaten Kuantan Singingi”** yang ditulis oleh Isnawati, NPM. 210307041, telah disetujui untuk diseminarkan sebagai syarat skripsi pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi.

Teluk Kuantan, 24 September 2025

Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Ikrima Mailani, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN. 1022108801


Alhairi, S.Pd.I., M.Pd. I
NIDN. 1010038901

Mengetahui,
**Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam**



LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

Skripsi dengan judul : **"Penerapan Media *Powerpoint* Berbasis *Aplikasi Canva* Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pembelajaran PAI & BP Kelas VI di SD Negeri 008 Banjar Nan Tigo Kecamatan Inuman Kabupaten Kuantan Singingi"**. Yang ditulis oleh **ISNAWATI, NPM 210307041** telah diseminarkan pada tanggal 08 Oktober 2025 dapat diterima dan disetujui untuk diajukan sebagai syarat skripsi pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi.

Teluk Kuantan, 08 Oktober 2025

Mengesahkan,
Tim Sidang Munaqasyah
Ketua


Bustanur, S.Ag., M.Us
NIDN. 2120067501

Moderator


Dr. Ikrima Mailani, S.Pd.L., M.Pd.I
NIDN. 1022108801

Sekretaris


Alhairi, S.Pd.L., M.Pd.I
NIDN. 1010038901

Penguji I


Zulhaini, S.Pd.L., MA
NIDN. 1012098004

Penguji II


Helbi Akbar, S.Pd.L., MA
NIDN. 2118088502

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam
Universitas Islam Kuantan Singingi


Bustanur, S.Ag., M.Us
NIDN. 2120067501

MOTTO

Bismillahirrahmanirrohim

“Maka Sesungguhnya Beserta Kesulitan Ada Kemudahan.

Sesungguhnya Beserta Kesulitan Ada Kemudahan”.¹

¹ Q.s Al- Insyirah [94]: 5- 6, Al-Qur'an dan Terjemahannya, Departemen Agama Republik Indonesia, Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2005, hal. 596.

PERSEMBAHAN

*Alhamdulillah, atas Rahmat dan Hidayah – Nya
Saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik,
Dan Karya sederhana ini saya persembahkan untuk :*

Segenap Civitas Akademika Almamater Tercinta

Program Studi Pendidikan Agama Islam

Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam

Universitas Islam Kuantan Singingi

ABSTRAK

Isnawati, NPM: 210307041, “Penerapan Media *Powerpoint* Berbasis *Aplikasi Canva* Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pembelajaran PAI & BP Kelas VI di SD Negeri 008 Banjar Nan Tigo Kecamatan Inuman Kabupaten Kuantan Singingi.”

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

Isnawati, NPM: 210307041, “The Implementation of Canva-Based PowerPoint Media to Improve Students’ Understanding in Islamic Religious Education and Character Education (PAI & BP) for Sixth Grade Students at SD Negeri 008 Banjar Nan Tigo, Inuman District, Kuantan Singingi Regency.”

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.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Rabbil Alamiin, Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat, hidayah serta inayah-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul **“Penerapan Media *Powerpoint* Berbasis *Aplikasi Canva* Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pembelajaran PAI & BP Kelas VI di SD Negeri 008 Banjar Nan Tigo Kecamatan Inuman Kabupaten Kuantan Singingi”** dengan baik dan lancar. Penulisan Skripsi ini di susun sebagai salah satu syarat yang harus di tempuh untuk memenuhi syarat memperoleh gelar sarjanah strata satu (S1) Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi. Semoga dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan masyarakat pada umumnya.

Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bimbingan, pengarahan, bantuan dan dukungan yang sangat berarti dari berbagai pihak. Oleh karena itu, melalui kata pengantar ini penulis menyampaikan ungkapan terimakasih kepada:

1. **Ibu Dr. Ikrima Mailani, S.Pd.I.,M.Pd.I** selaku Rektor Universitas Islam Kuantan Singingi Sekaligus Dosen Pembimbing 1 Terimakasih telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan bimbingan, petunjuk dan pengarahan dalam penyusunan Skripsi ini.
2. **Bapak Bustanur, S.Ag.,M.Us** selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi.
3. **Bapak Alhairi, S.Pd.I.,M.Pd.I** selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Sekaligus Dosen Pembimbing II Terimakasih

telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan bimbingan, petunjuk dan pengarahan dalam penyusunan Skripsi ini.

4. Bapak/Ibu Dosen Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam yang telah membekali ilmu pengetahuan selama menempuh studi.
5. Seluruh karyawan tata usaha yang telah melancarkan segala urusan yang berkenaan dengan penyelesaian Skripsi ini.
6. Cinta pertama dan panutanku, ayahanda Marlius dan Pintu surgaku Ibunda Sukaimi. untuk beliau berdualah proposal skripsi ini penulis persembahkan, Terimakasih atas segala kasih sayang yang diberikan dalam membesarkan, membimbing, mendidik dan serta memberi support kepada penulis dari kecil hingga saat ini. Baik moril maupun materi yang tak terhingga dan do'a yang selalu terpanjatkan dengan penuh kasih sayang dan keikhlasan sehingga penulis dapat melanjutkan studi sampai perguruan tinggi.
7. Saudara kandung saya Abang Nurhadi, kakak Nurfitri santi Terimakasih selalu percaya pada mimpi-mimpi penulis, adik Armansyah, Aqila Nisya serta kakak ipar Deli Marni dan Abang ipar Yandi Saputra, yang turut memberikan Doa dan dukungannya. Tak lupa 1 keponakan saya yang selalu menghibur saya. Selanjutnya Terimah kasih pak etek Darmawan dan etek Novayanti serta adik Apdalino Rabsi dan Arifa Meisyanda telah mendukung serta mensupport penulis selama ini.

8. Penulis mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan dan perbaikannya di masa mendatang sehingga skripsi ini dapat memberikan manfaat Teman-teman dan sahabat penulis dibangku perkuliahan Ika putriyani, desvia, tetri wahyuni terimakasih atas kenangan indah bersama kalian selama ini, Rita beauty, Rositi, Wellianti, Adilla nisa, Sri yuliani, dan Deni heldirahma Terimakasih telah mendukung serta mensupport penulis dalam pengerjaan Skripsi ini
9. Bapak/Ibu Guru, Staf dan siswa SD Negeri 008 Banjar Nan Tigo kec.inuman yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melangsungkan penelitian pada kegiatan di sekolah, sekaligus telah membantu kelancaran penyusunan Skripsi ini.
10. Terima kasih untuk diri saya sendiri karena sudah berjuang sejauh ini dan terimah kasih juga untuk semua orang yang selalu memberi saya semangat selama ini.

Penulis tentunya menyadari bahwa Skripsi ini tidak akan luput dari berbagai macam kekurangandalam bidang pendidikan khususnya di dunia Pendidikan Agama Islam.

Teluk Kuantan, 29 September 2025



ISNAWATI
NPM. 210307041

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
NOTA DINAS.....	Error! Bookmark not defined.
PERSETUJUAN PEMMBIMBING DAN KETUA PRODI....	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI.....	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Kegunaan Penelitian.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
A. Kajian Teoritis.....	11
1. Media <i>Powerpoint</i> Berbasis <i>Aplikasi Canva</i>	11
2. Pemahaman Siswa.....	39
B. Penelitian Relevan	45
C. Kerangka Konseptual	49
D. Defenisi Operasional	51

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	54
A. Jenis Penelitian	54
B. Waktu dan Lokasi Penelitian.....	59
C. Subjek dan Objek Penelitian	59
D. Teknik Pengumpulan Data	60
E. Teknik Analisis Data	62
BAB IV PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA ...Error! Bookmark not defined.	
A. Tinjauan Umum Lokasi Penelitian.....Error! Bookmark not defined.	
B. Penyajian Data.....Error! Bookmark not defined.	
C. Analisis Data Error! Bookmark not defined.	
BAB V PENUTUP.....	65
A. Kesimpulan.....	65
B. Saran	66
DAFTAR PUSTAKA.....	67

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Penelitian Relevan	45
Tabel 2.2	Definisi Operasional	51
Tabel 3.1	Kriteria Pemahaman Siswa.....	64
Tabel 4.1	Daftar Nama Guru SD Negeri 008 Banjar Nan Tigo	68
Tabel 4.2	Jumlah Siswa Berdasarkan Jenis Kelamin	69
Tabel 4.3	Jumlah Siswa Berdasarkan Tingkat Pendidikan.....	69
Tabel 4.4	Keadaan Sarana dan Prasarana SD N 008 Banjar Nan Tigo	70
Tabel 4.5	Hasil Observasi Kegiatan Guru Pra Siklus.....	74
Tabel 4.6	Indikator Pemahaman Siswa	76
Tabel 4.7	Data Pemahaman Siswa Pra Siklus	77
Tabel 4.8	Hasil Observasi Kegiatan Guru Siklus I.....	83
Tabel 4.9	Data Pemahaman Siswa Siklus I	85
Tabel 4.10	Hasil Observasi Kegiatan Guru Siklus II	91
Tabel 4.11	Data Pemahaman Siswa Siklus II.....	94
Tabel 4.12	Rekapitulasi Hasil Observasi Pemahaman Siswa Kelas VI di Sd Negeri 008 Banjar Nan Tigo Kec.Inuman Tahap Pra Siklus- Siklus II	96
Tabel 4.13	Kriteria Pemahaman Siswa.....	107

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Membuat Akun Canva	28
Gambar 2.2	Tampilan Membuat Desain Canva.....	29
Gambar 2.3	Menu Template Di Canva	30
Gambar 2.4	Menu Elemen di Canva	30
Gambar 2.5	Menu Font di Canva	30
Gambar 2.6	Menu Teks di Canva.....	31
Gambar 2.7	Tombol Bagikan di Canva.....	32
Gambar 2.8	Ikon Panah Dibawah (Simpan Desain).....	32
Gambar 2.9	Kerangka Konseptual	50
Gambar 3.1	Konsep siklus PTK	55
Gambar 4.1	Peningkatan Pemahaman Siswa.....	104

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Modul Ajar
- Lampiran 2 : Observasi
- Lampiran 3 : Wawancara
- Lampiran 4 : Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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.² 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.³

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.⁴ Pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran merupakan salah satu

² Tatang, *Ilmu Pendidikan*, Cet. ke-1 (Bandung : Pustaka Setia, 2012), hal. 14.

³ Ibid.,

⁴ Devi Afriyuni Yonanda, "Peningkatan Pemahaman Siswa Mata Pelajaran Pkn Tentang Sistem Pemerintahan Melalui Metode M2m (Mind Mapping) Kelas IV MI Mambaul Ulum Tegalondo Karangploso Malang", Dalam Jurnal Cakrawala Pendas, Vol. 3, No.1, 2017, hal. 56.

keberhasilan dalam proses belajar mengajar.

Kegiatan belajar dan mengajar adalah suatu proses yang kompleks karena didalamnya ada interaksi antara seseorang dengan lingkungannya, Jika proses pembelajaran dilakukan secara formal, dilakukan di lingkungan sekolah, maka interaksi yang terjadi selama proses tersebut tentu dipengaruhi oleh lingkungan yang terdiri dari peserta didik, pendidik, bahan atau materi pelajaran, serta berbagai sumber dan fasilitas pendukung lainnya, Proses belajar juga merupakan proses komunikasi Dalam proses komunikasi selalu melibatkan pendidik, peserta didik, dan materi pembelajaran.⁵

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

⁵ Syafrianti, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam", dalam GUAU Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam, vol. 2, No. 2, 2022, hal. 467.

semakin bertambahnya penggunaan internet disegala lini kehidupan.⁶

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.⁷

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* dalam pembelajaran mencerminkan evolusi kurikulum pendidikan untuk mengikuti perkembangan zaman.⁸ *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

⁶ 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.

⁷ Ibid.,

⁸ 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.

penyimpanan data.⁹ Kurikulum yang mengadopsi teknologi tersebut akan memanfaatkan alat presentasi seperti *PowerPoint* untuk menyajikan materi pembelajaran secara lebih visual, interaktif, dan menarik bagi siswa.¹⁰

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.¹¹ hal ini dikarenakan hasil desain menggunakan *canva* mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa dengan penyajian bahan ajar serta materi secara menarik. Jadi dapat saya simpulkan bahwa media *powerpoint* berbasis *aplikasi Canva* ialah media pembelajaran berupa slide presentasi yang dibuat menggunakan platform desain grafis *canva*, media ini memadukan

⁹ Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif dari teori ke praktik* (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), hal. 157.

¹⁰ Ibid., hlm. 138.

¹¹ 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.

fitur presentasi *powerpoint* dengan keunggulan desain visual *canva*, seperti template yang menarik, ikon, ilustrasi, dan animasi, sehingga tampilan slide menjadi lebih interaktif, estetis, dan mampu menarik perhatian siswa. Dengan memanfaatkan *canva*, guru dapat menyampaikan materi secara lebih kreatif dan komunikatif dibanding *powerpoint* standar.

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 di lapangan 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.¹² Ketidak terbiasaan dalam mengolah media dan kurangnya inisiatif dalam mengintegrasikan 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 oleh Nurul Hikmah, menunjukkan bahwa penggunaan *canva* mampu meningkatkan kreativitas berpikir siswa.¹³ Amaliatus Sholikhah dkk, Membuktikan bahwa penggunaan *Canva* efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di sekolah dasar. ¹⁴ Sementara itu, Siti Aisyah Ramadhani Fitri juga Membuktikan bahwa *canva* terbukti membuat pembelajaran lebih menarik dan membantu siswa memahami materi, sehingga nilai ketuntasan

¹² Wawancara Dengan Indrawati, Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam, tanggal 08 November 2024, di SD Negeri 008 Banjar Nan Tigo Kec. Inuman .

¹³ 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.

¹⁴ 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.

meningkat secara keseluruhan.¹⁵ 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”**

¹⁵ 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.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Masih terdapat siswa yang kesulitan memahami materi PAI & BP sehingga pemahaman mereka tergolong rendah.
2. Sebagian siswa belum mampu menjelaskan kembali materi dengan bahasa mereka sendiri.
3. Siswa mengalami kesulitan dalam menghubungkan konsep pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari.
4. Kemampuan siswa dalam mengklasifikasikan atau mengorganisasikan informasi yang dipelajari masih terbatas.
5. Banyak siswa yang belum terbiasa meringkas materi secara runtut dan sistematis.
6. Siswa kurang percaya diri dalam mengemukakan pendapat atau menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang dipelajari.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah di dalam penelitian ini adalah 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.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan gejala yang penulis temukan dari pra penelitian di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

“Apakah Penerapan Media *Powerpoint* Berbasis *Aplikasi Canva* Dapat Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran PAI & BP Kelas VI di SD Negeri 008 Banjar Nan Tigo Kecamatan Inuman Kabupaten Kuantan Singingi?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah: Untuk mengetahui “Apakah Penerapan Media *Powerpoint* Berbasis *Aplikasi Canva* Dapat Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran PAI & BP Kelas VI di SD Negeri 008 Banjar Nan Tigo Kecamatan Inuman Kabupaten Kuantan Singingi”.

F. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Sebagai bahan kajian peneliti yang relevan untuk penelitian-penelitian sebidang serta sebagai sumber dalam menambah wawasan dan pengetahuan tentang penggunaan teknologi dalam pendidikan, khususnya *aplikasi canva* membuat media *powerpoint* untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI dan BP.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi SD Negeri 008 Banjar Nan Tigo

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan koleksi bacaan sehingga dapat dijadikan referensi atau acuan dalam meningkatkan dan menambah wawasan pengetahuan yang berkaitan dengan penggunaan teknologi dalam pendidikan, yang dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan juga tidak membosankan sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan serta efektif di SD Negeri 008 Banjar Nan Tigo.

b. Bagi Siswa

Memberikan pengalaman belajar yang menarik, menyenangkan, mudah, dan efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa yang lebih baik melalui penggunaan teknologi dalam pendidikan, khususnya *aplikasi canva* untuk membuat media *powerpoint* pada mata pelajaran PAI dan BP.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai penambah wawasan dan referensi khususnya yang berkaitan dengan masalah Pemanfaatan Media *Powerpoint* Berbasis *Aplikasi Canva* untuk meningkatkan pemahaman siswa Pada Mata Pembelajaran PAI & BP, selain itu, hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi almamater sebagai bahan referensi kajian untuk penelitian selanjutnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritis

1. Media Powerpoint Berbasis Aplikasi Canva

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti “perantara” atau “pengantar”.¹⁶ secara bahasa media berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan, Secara lebih khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.¹⁷

Sebagaimana yang di jelaskan oleh para ahli dalam buku Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur Rusydiyah, yaitu tentang beberapa defenisi media pembelajaran sebagai berikut:¹⁸

- 1) Smaldino, Menyebut Media berasal dari bahasa Latin dan dalam bentuk tunggal berasal dari kata medium. Media secara harfiah bermakna perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

¹⁶ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, Cet. Ke-1 (Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2012), hal. 27.

¹⁷ Ibid., hal. 28.

¹⁸ Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif dari teori ke praktik ...*, hal. 121- 122.

- 2) AECT (*Association for Education Communications and Technology*), mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi.
- 3) NEA (*National Education Association*), memberikan definisi media pembelajaran adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya.
- 4) Gagne, mendefinisikan media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat menumbuhkan sikap belajar.

Media pembelajaran secara umum adalah alat atau sarana atau perantara yang digunakan dalam proses interaksi yang berlangsung antara guru dan siswa untuk mendorong terjadinya proses belajar mengajar dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan serta membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berkualitas.¹⁹ Media pembelajaran merupakan alat bantu bagi guru yang bisa digunakan saat proses belajar mengajar berlangsung. Dengan media pembelajaran guru bisa menyampaikan materi ajarnya lebih tervisualisasikan.²⁰

¹⁹ Muhammad Khujer, *pemanfaatan media berbasis aplikasi canva dalam pembelajaran abad 21* (Yogyakarta: pustaka egaliter, 2023), hal. 9.

²⁰ Achmad Syarifudin, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam", dalam *Jurnal Ilmiah Edukatif*, Vol. 9, No. 2, 2023, hal. 82.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan kegiatan pembelajaran. Hal ini berarti bahwa media pembelajaran memegang peranan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Ketepatan pemilihan media dalam pelatihan akan mempengaruhi kualitas pelatihan yang dilakukan.²¹ Yaumi mendefinisikan media sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan pesan dari komunikator ke komunikator. Dalam hal ini merupakan sarana komunikasi antara guru sebagai pengirim pesan (dokumen) dan siswa sebagai penerima pesan. Peran media disini adalah untuk memediasi penyampaian pesan (dokumen) antara guru dan siswa agar materi diterima secara positif oleh siswa, sehingga memudahkan mereka memahami materi yang diajarkan.²²

Penggunaan media dalam pembelajaran akan sangat membantu siswa dan guru dalam kegiatan pembelajaran sehingga pemberian materi pembelajaran terlaksana dengan efektif. Dengan kata lain, guru dapat mengkomunikasikan materi dengan lebih mudah dan siswa dapat menerima dan memahami dengan baik materi yang disampaikan. Media pembelajaran dipandang sebagai suatu alat bantu pendidik dalam proses belajar mengajar agar

²¹ Mukti Widayanti dkk, *pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran* (Jawa tengah: Lakeisha, 2023), hal. 6.

²² Ibid., hal. 7

efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran terhadap siswa.²³

Media pembelajaran sebagai alat dan sumber belajar bagi siswa yang dapat membantu guru agar pesan yang terkandung dalam materi yang diajarkan bisa sampai kepada siswa. Dengan adanya media pembelajaran sekarang di sekolah-sekolah sudah sangat membantu para pendidik dalam mengajar. Dalam proses belajar pemanfaatan media pembelajaran juga perlu di rancang terlebih dahulu secara tersusun agar media pembelajaran yang digunakan lebih efektif lagi.²⁴

Dengan adanya media pembelajaran akan mempermudah peserta didik untuk menerima informasi yang disampaikan oleh guru, sehingga proses pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien. Bila dilihat juga, pada kurikulum merdeka ini peserta didik berfokus pada bernalar kritis, kreatif, mandiri, serta berkebinekaan global sehingga Pada abad ke 21 ini, peserta didik akan dikenalkan dengan teknologi-teknologi canggih. Untuk memperkenalkan teknologi, guru bisa memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran seperti membuat powerpoint atau

²³ Daniati dkk, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas VII Di SMP PAB 7 Tandem Hilir", dalam *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, Vol. 6, No. 8, 2023, hal. 5613.

²⁴ Amril Huda dkk, "Pemanfaatan Video Pembelajaran Menggunakan Canva Pada Pembelajaran Ips Kelas IV Sekolah Dasar", dalam *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, Vol. 15, No. 1, 2022, hal. 18.

video pembelajaran tentang suatu materi yang kemudian menampilkannya melalui proyektor *LCD (Liquid Crystal Display)* yang dapat menampilkan gambar, video maupun data. Hal tersebut merupakan salah satu bentuk pengenalan teknologi, terlebih lagi apabila lokasi sekolah berada di pedesaan, karena sebagian besar peserta didik belum pernah mengenal *LCD*.²⁵

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan dari guru ke siswa dalam proses belajar mengajar. Media ini bisa berupa gambar, video, teks, atau teknologi lainnya yang membantu mempermudah pemahaman materi. Penggunaan media yang tepat sangat penting untuk keberhasilan pembelajaran, karena media memfasilitasi komunikasi yang lebih efektif antara guru dan siswa. Dengan bantuan media, siswa bisa lebih mudah memahami pelajaran, dan guru dapat menyampaikan materi dengan lebih jelas dan menarik.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu untuk menyalurkan atau menyampaikan proses pembelajaran, sehingga

²⁵ Irawan Zain dkk, “Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Bangun Datar (Matematika) Melalui Media Powerpoint Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Di Kelas 3 SDN 24 Ampenan Tahun Pelajaran 2022-2023”, dalam Jurnal Literasi Dan Pembelajaran Indonesia, Vol.3, No. 2, 2023, hal.176.

dengan itu dapat memperoleh minat dan perhatian siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.²⁶

Menurut Arsyad sebagaimana dalam buku Mukti Widayati mengemukakan beberapa fungsi media yaitu sebagai berikut:²⁷

- 1) Memperjelas penyajian pesan, sehingga mempermudah peserta didik dalam belajar materi dan membantu guru dalam mengajarkan materi.
- 2) Memberikan pengalaman nyata bagi peserta didik karena materi menjadi lebih konkret.
- 3) Menumbuhkan motivasi dan minat peserta didik dalam belajar, karena dengan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.
- 4) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera.
- 5) Memberikan pengalaman nyata. Pemanfaatan media pembelajaran secara tepat akan mengurangi sikap pasif peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar karena dengan adanya media pembelajaran akan menarik minat dan perhatian peserta didik dalam belajar. Tentunya dengan memilih media pembelajaran yang menarik dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.

²⁶ Muhammad Khujer, *Pemanfaatan Media Berbasis Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Abad 21...*, hal. 24.

²⁷ Mukti Widayanti, *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran...*, hal. 12.

Selanjutnya menurut Wina Sanjaya dalam bukunya Mukti Widayanti menyatakan lima fungsi media, yaitu sebagai berikut:

1) Fungsi komunikatif

Fungsi Komunikatif ialah Media pembelajaran akan memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan, dalam hal ini adalah guru dan peserta didik, Pesan yang dimaksud adalah materi pembelajaran.²⁸

2) Fungsi motivasi

Fungsi Motivasi ialah Media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar, Media tidak hanya mengandung unsur artistik saja, namun memudahkan peserta didik dalam memahami materi sehingga akan meningkatkan gairah belajar peserta didik.²⁹

3) Fungsi kebermanaknaan

Fungsi Kebermanaknaan ialah Penggunaan media pembelajaran akan memberikan kebermanaknaan, yaitu tidak hanya memberikan informasi mengenai materi namun juga meningkatkan kemampuan analisis peserta didik.³⁰

²⁸ Ibid., hal. 13.

²⁹ Ibid.

³⁰ Ibid.

4) Fungsi penyamaan persepsi

Fungsi Penyamaan Persepsi ialah Penggunaan media pembelajaran dapat menyamakan persepsi seluruh peserta didik, sehingga mereka memiliki pandangan (persepsi) yang sama terhadap materi yang disampaikan.³¹

5) Fungsi individualitas

Fungsi Individualita ialah adanya perbedaan dan latar belakang peserta didik, baik itu minat belajar, gaya belajar, ataupun yang lainnya maka penggunaan media pembelajaran dapat memfasilitasi perbedaan tersebut.³²

c. Macam-Macam Media Pembelajaran

Selanjutnya Ada berbagai macam-macam media pembelajaran sederhana di dalam buku Mukhamad Khujer ialah sebagai berikut:

1) Media pembelajaran berbasis visual

Macam-macam media pembelajaran visual adalah media yang mengandalkan indera penglihatan. Jenis media pembelajaran visual menampilkan materialnya dengan menggunakan alat proyeksi atau proyektor. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam bentuk- bentuk visual. Selain itu fungsi media visual juga berfungsi untuk menarik

³¹ Ibid.

³² Ibid., hal. 14.

perhatian, memperjelas sajian ide, menggambarkan fakta yang mungkin dapat mudah untuk dicerna dan diingat jika disajikan dalam bentuk visual. Macam-macam media pembelajaran visual ini dibedakan menjadi dua yaitu media visual diam dan media visual gerak. Berikut penjelasannya:

- a) Media visual diam, berupa foto, ilustrasi, flashcard, gambar pilihan dan potongan gambar, film bingkai, film rmgkai, OHP, grafik, bagan, diagram, poster, peta, dan lain-lain.
- b) Media visual gerak, berupa gambar-gambar proyeksi bergerak seperti film bisu dan sebagainya.³³

2) Media pembelajaran berbasis audio

Macam-macam media pembelajaran audio berfungsi untuk menyalurkan pesan audio dari sumber pesan ke penerima pesan. Media audio berkaitan erat dengan indera pendengaran. Dilihat dari sifat pesan yang diterima, media audio dapat menyampaikan pesan verbal (bahasa lisan atau kata-kata) maupun non verbal (bunyi- bunyian dan vokalisasi). Contoh media seperti radio, tape recorder, telepon, laboratorium bahasa, dan lain-lain.³⁴

3) Media pembelajaran berbasis audio-visual

³³ Muhammad Khujer, *Pemanfaatan Media Berbasis Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Abad 21...*, hal. 17.

³⁴ Ibid.

Macam-macam media pembelajaran audio visual merupakan media yang mampu menampilkan suara dan gambar. Ditinjau dari karakteristiknya media audio visual dibedakan menjadi 2 yaitu media audio visual diam, dan media audio visual gerak. Berikut penjelasannya:

- a) Media audiovisual diam, berupa TV diam, film rangkai bersuara, halaman bersuara, buku bersuara.
- b) Media audio visual gerak, berupa film TV, TV, film bersuara, gambar bersuara, dan lain-lain.³⁵

d. Media *Powerpoint* Berbasis *Aplikasi Canva*

Untuk lebih terarahnya penelitian ini, maka penulis menggunakan buku tentang *powerpoint*, Menurut Ali Mudlofir dan Efi Fatimatur Rusydiyah *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.³⁶ Sementara menurut susilana didalam jurnal Nurul Hasanah PowerPoint merupakan program aplikasi presentasi dalam komputer. Dengan bantuan software tersebut, seseorang bisa

³⁵ Ibid., hal. 18.

³⁶ Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif dari teori ke praktik ...*, hal. 157.

membuat bentuk presentasi profesional dengan mudah dimana presentasi tersebut dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran.³⁷

Selanjutnya pengertian *powerpoint* didalam jurnal Khairani Nur dan Adam Mudinillah ialah *Microsoft Powerpoint* yang disingkat dengan istilah ppt ini adalah software perangkat lunak yang berbentuk seperti slide yang dapat kita gunakan untuk presentasi yang ingin kita jelaskan kepada Peserta didik kita. Media ini bisa juga digunakan secara langsung maupun secara daring atau online. Dan juga apalagi dengan media ppt ini peserta didik belajarnya lebih fokus karena tidak terpaku kepada penjelasan dari guru dan juga media ini lebih efektif dan menarik dan juga proses pembelajaran lancar.³⁸ *Powerpoint* menyediakan berbagai fitur seperti desain slide yang profesional, animasi, grafik, dan gambar yang dapat digunakan untuk membuat presentasi yang visual dan yang menarik. Disisi lain, *Canva* adalah alat yang desain grafis yang memungkinkan pengguna untuk membuat desain slide yang kreatif dan unik dengan berbagai pilihan tata letak dan elemen desain. Dengan menggunakan kedua alat ini, guru dapat menciptakan presentasi yang menggabungkan elemen yang visual yang menarik dan efektif dalam menyampaikan materi

³⁷ Nurul Hasanah, "Pelatihan penggunaan aplikasi microsoft powerpoint sebagai media pembelajaran pada guru SD Negeri 050763 gebang, dalam jurnal pengabdian kepada masyarakat (JPKM), Vol. 1, No. 2, 2020, hal. 32.

³⁸ Khairani Nur, and Adam Mudinillah, "Pemanfaatan Penggunaan Aplikasi Canva Pada Pelajaran Ips Kelas 4 Sd 23 Rambatan", dalam *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, Vol. 9, No. 1, 2022, hal. 34.

kepada siswa dan dapat presentasi yang menarik dan efektif untuk membantu menarik perhatian siswa, mempertahankan minat mereka dan memudahkan informasi yang disampaikan.³⁹

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *powerpoint* adalah sebuah program yang digunakan untuk membuat presentasi yang menarik dan mudah digunakan, Program ini memudahkan guru atau pengguna dalam menyampaikan materi karena bisa menyajikan teks, gambar, animasi, dan grafik dalam bentuk slide yang menarik. Selain itu, PowerPoint juga bisa digunakan secara langsung di kelas maupun secara online, sehingga fleksibel dalam penggunaannya. Dengan bantuan PowerPoint, proses belajar jadi lebih efektif karena siswa bisa lebih fokus dan tertarik dengan tampilan materi yang visual.

Selanjutnya pengertian *Canva* didalam jurnal Rizqi Abdillah, *Canva* adalah program desain online, dimana pada media tersebut telah tersedia beragam desain grafis seperti presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, editing foto dan facebook cover. *Canva* tidak hanya terlihat bagus, namun juga mudah digunakan. Semuanya dapat digunakan secara online, jadi tidak perlu mengunduh perangkat lunak besar apa pun. Yang lebih kerennya, semua benar-benar gratis. Membuat desain

³⁹ Debora Napitupulu dkk, “Penggunaan Media Canva Dalam Pengenalan Power Point Dalam Proses Belajar Mengajar Di SMA Negeri 1 Kutalimbaru”, dalam Kegiatan Positif: Jurnal Hasil Karya Pengabdian Masyarakat Vol. 2, No. 1, 2024, hal. 90.

media presentasi jadi lebih mudah berkat fitur tarik dan lepas serta template siap pakai berkualitas profesional.⁴⁰

Didalam buku Mukti Widayanti *Canva* merupakan sebuah program yang dapat digunakan untuk membuat desain grafis dengan menyediakan beragam contoh desain yang mudah untuk diaplikasikan, *Canva* diluncurkan di *Sydney Australia* pada tanggal 1 Januari 2012 oleh *Melanie Perkins dan Cliff Obrecht*. Pada tahun pertama debutnya, *Canva* melesit dengan membukukan rekor pengguna sebanyak 750.000 orang.⁴¹ Sampai saat ini, *Canva* masih menjadi aplikasi andalan yang digunakan oleh banyak orang untuk membuat visual yang indah dan menarik, *Canva* merupakan sebuah aplikasi dengan banyak manfaat, diantaranya adalah untuk membuat grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen, dan konten visual lainnya.⁴²

Canva adalah alat desain grafis yang dibuat pada tahun 2012 oleh pengusaha Australia Melanie Perkins, Konsep desainnya menggunakan format drag-and-drop, sebuah istilah yang tidak asing bagi para pengguna desain profesional. *Canva* merupakan platform atau tools yang digunakan untuk mendesain tanpa biaya dan sederhana mendukung penggunaanya dalam

⁴⁰ Rizqi Abdillah, "Canva Sebagai Media Pembelajaran Terkini Pengganti Power Point", dalam *La-Tahzan: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 14, no. 1, 2022, hal. 31.

⁴¹ Mukti Widayanti, *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran...*, hal. 17.

⁴² *Ibid.*, hal. 18.

menciptakan rancangan dengan hasil akhir yang menarik, unik, teratur, serta desain visual yang dapat digunakan tanpa biaya yaitu *Canva*.⁴³

secara online, *Canva* juga memiliki berbagai macam template atau opsi desain yang ingin dibuat Tidak hanya presentasi Tapi *Canva* juga menyediakan desain untuk poster, foto profil, banner, dan lain-lain.⁴⁴

Canva adalah platform desain dan komunikasi visual online dengan misi memberdayakan semua orang di seluruh dunia agar dapat membuat desain apa pun dan mempublikasikannya di mana pun, *Canva* ini dapat didownload salah satunya melalui mobile appp atau *play store*. *Canva* adalah aplikasi desain grafis yang digunakan, salah satunya untuk membuat presentasi.⁴⁵

Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam media pembelajaran seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya. *Canva* juga menyediakan fitur-fitur atau kegunaannya untuk pendidikan, yaitu sebagai media pembelajaran yang kreatif, inovatif, interaktif, dan kolaboratif

⁴³ Ningrum dkk, "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Untuk Mengembangkan Budaya Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar", dalam *Jurnal Basicedu*, Vol. 8, No. 2, 2024, hal. 1501–1502.

⁴⁴ Gita Permata Puspita Hapsari dan Zulherman, " Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa". dalam *Jurnal Basicedu*, Vol. 5, No. 4, 2021, hal. 2386.

⁴⁵ Baiq rina amalia safitri dkk, "Pelatihan Pembuatan Power Point Berbasis Canva Bagi Guru-Guru Di MA Anshor Beber, dalam *Jurnal Abdimas (Journal of Community Service): Sasambo*, Vol. 5, No. 4, 2023, hal. 819.

sehingga membuat pembelajaran menjadi mudah dan menyenangkan. Selain membuat bahan ajar dengan tampilan presentasi yang inovatif, guru juga dapat memakai template dengan warna menarik dan tambahan font lainnya untuk memperindah background video pada saat ditampilkan. Begitu juga dengan poster, infografis, resume, selebaran, dan lain sebagainya yang dapat dipakai dan digunakan.⁴⁶

Aplikasi Canva merupakan alat bantu yang menyediakan berbagai fitur kreatif yang membuat proses pembelajaran menjadi mudah dan menyenangkan. Seorang pendidik harus mampu menyesuaikan media pembelajaran dengan peserta didik serta menyesuaikan tiap pelajaran dan ketertarikan siswa pada suatu media pembelajaran. Oleh karena itu, di era ini, guru harus memilih teknologi yang lebih cepat dan lebih maju serta memilih media pembelajaran yang sesuai untuk siswa. Media pembelajaran yang menarik akan membantu daya intelektual peserta didik.⁴⁷

Aplikasi Canva menyediakan template-template yang bisa digunakan untuk video pembelajaran, membuat PPT, komik, brosur, slogan yang tentu sangat membantu guru dalam

⁴⁶ Purba, Arlina Pratiwi dkk, “Pelatihan Media Pembelajaran Powerpoint Berbasis Online Menggunakan Canva Di Smk Swasta Trisula Dolok Sanggul Online-Based Powerpoint Learning Media Training Using Canva at Trisula Dolok Sanggul Private Vocational School”, dalam jurnal puan indonesia, Vol. 5, No. 2, januari 2024, hal. 444-445.

⁴⁷ Masfufah, Ria Ayu dkk, “Media Pembelajaran Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Kurikulum Merdeka”, dalam *Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Seni, Dan Pendidikan Dasar 2 (SENSASEDA) 2*, November 2022, hal. 349.

menyiapkan atau pun menyampaikan materi yang baik dan mudah dipahami oleh siswa sehingga siswa bisa menyerap materi dengan mudah.⁴⁸

Penggunaan media pembelajaran *canva* dapat mempermudah dan menghemat waktu dalam mendesain media pembelajaran serta mempermudah dalam menjelaskan materi pembelajaran. Media *canva* juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran dikarenakan media ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan dapat membuat peserta didik untuk fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik.

Canva sebagai aplikasi baru sudah banyak dimanfaatkan guru-guru dalam membuat media pembelajaran, Hal ini dikarenakan kelebihan-kelebihan yang disediakan oleh aplikasi ini mudah dan sangat praktis, Template yang telah ada hanya perlu dimodifikasi ulang oleh penggunanya.⁴⁹

Berdasarkan definisi-definisi yang sudah dikemukakan dapat ditarik kesimpulan bahwa *Canva* merupakan sebuah *website* atau aplikasi yang dapat mengembangkan desain secara lebih

⁴⁸ Fauziah, Zumrotul dkk, "Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam", dalam Madinah: Jurnal Studi Islam, Vol. 9, No. 1, 2022, hal.17.

⁴⁹ Nofamataro Zebua, "Potensi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Praktis Bagi Guru Dan Peserta Didik", dalam Educativo: Jurnal Pendidikan, Vol. 2, No. 1, Mei 2023, hal. 230.

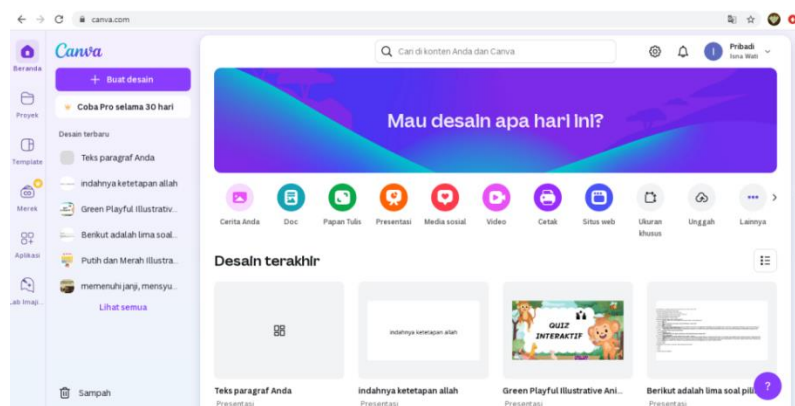
mudah dan praktis, *Canva* menawarkan berbagai fitur yang menarik, berbagai macam templat yang dapat digunakan dan lain sebagainya kepada para penggunanya. Dengan menggunakan *Canva* orang bisa membuat desain apa saja, kapan saja dan juga bisa dimana saja.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media powerpoint berbasis aplikasi *canva* adalah kombinasi dua alat yang sangat membantu dalam membuat presentasi pembelajaran yang menarik dan efektif, PowerPoint digunakan untuk menampilkan materi secara berurutan dalam bentuk slide, sedangkan *Canva* membantu mempercantik tampilan slide dengan desain yang kreatif dan profesional. Dengan menggabungkan keduanya, guru dapat membuat media pembelajaran yang lebih visual, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa. Presentasi yang dibuat menjadi lebih menarik perhatian, meningkatkan fokus siswa, serta mendukung proses belajar yang lebih lancar dan menyenangkan.

Canva pada umumnya dapat dibuka melalui PC/laptop maupun telepon pintar. Untuk mengaksesnya dapat menggunakan peramban di halaman pencarian seperti google chrome atau pun mengunduh aplikasinya langsung. Penggunaan *canva* melalui peramban ialah dengan mengunjungi alamat www.canva.com. Bermodalkan jaringan internet, para pengguna bisa memakainya

langsung tanpa perlu menginstal aplikasi.⁵⁰ Berikut langkah-langkah Penggunaan aplikasi *Canva* di dalam buku Mukti Widayanti ialah sebagai berikut:⁵¹

- a. Mendownload aplikasi *canva* melalui playstore untuk pengguna gawai atau membuka *Canva* melalui website resmi *canva* yaitu, https://www.canva.com/id_id/ untuk pengguna laptop.
- b. Membuat akun *canva*, pembuatan akun dapat dilakukan menggunakan akun facebook, google atau gmail. Setelah selesai membuat akun, akun *Canva* sudah siap untuk digunakan.



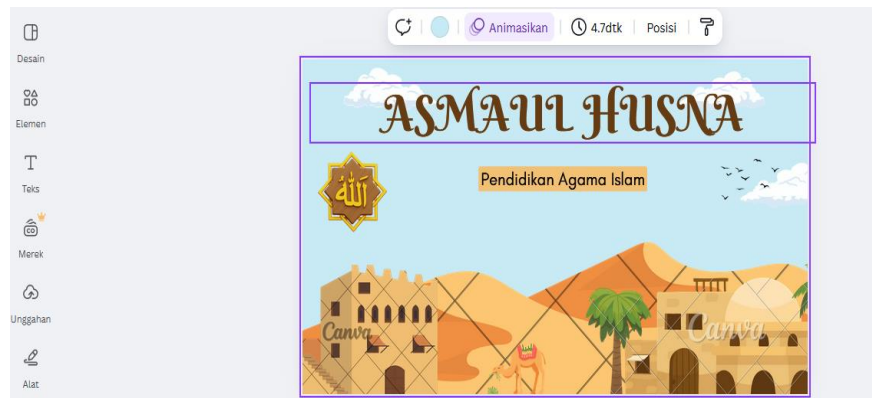
Gambar 2.1 Membuat Akun Canva

Tampilan awal untuk membuat akun *canva*, pengguna dapat mendaftar dengan akun facebook, google, atau gmail agar akun *canva* siap digunakan.

⁵⁰ Nofamataro Zebua, "Potensi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Praktis Bagi Guru Dan Peserta Didik"..., hal. 231.

⁵¹ Mukti Widayanti, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran"..., hal. 30-37.

- c. Membuat desain melalui *Canva*, pembuatan desain disesuaikan dengan kebutuhan,

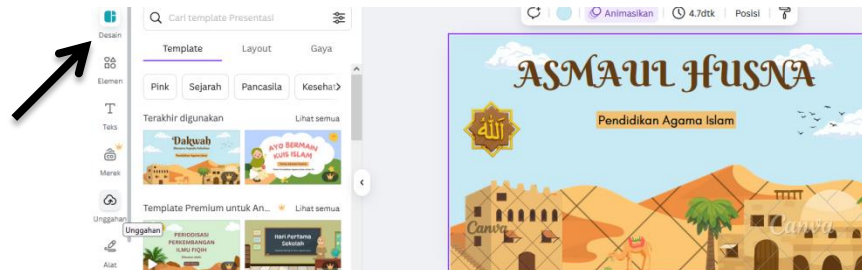


Gambar 2.2 Tampilan Membuat Desain Canva

Halaman editor Canva sebagai tempat membuat desain sesuai kebutuhan, seperti presentasi, poster, atau media pembelajaran.

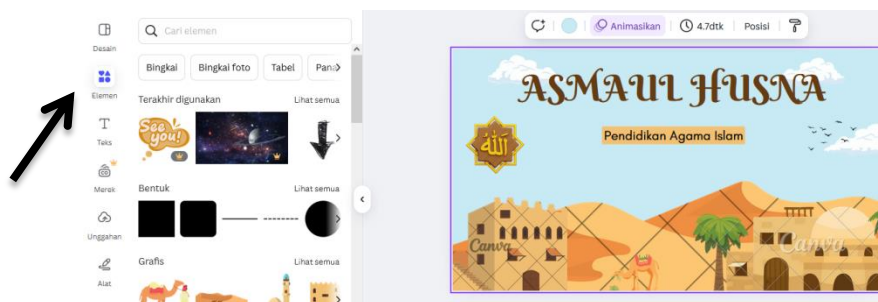
- d. Memilih Background, setelah memilih ukuran kita dapat memilih jenis konten yang akan dibuat ke halaman editor Canva. Kita dapat merancang sebuah desain dengan bantuan template. Apabila kita tidak menggunakan template yang disediakan canva kita dapat mengedit sendiri background yang akan kita buat.
- e. Dengan bantuan template kita dapat menggunakan canva dengan mudah serta dapat mengubah elemen, font, atau gambar sesuai dengan kebutuhan. Serta terdapat beragam fitur

yang mudah diaplikasikan dengan tampilan sederhana sehingga tidak menyulitkan pengguna.



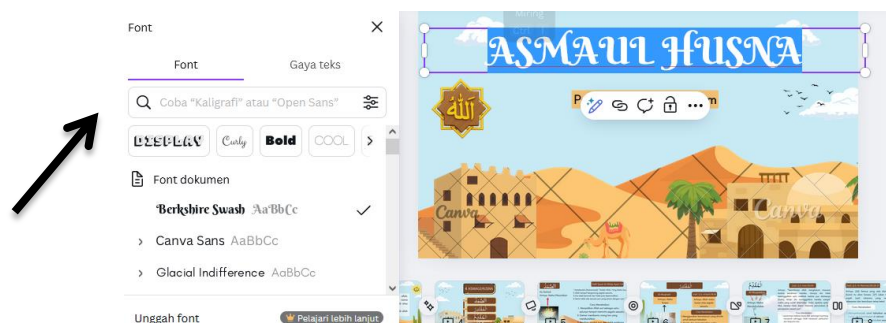
Gambar 2.3 Menu Template di Canva

Menu Template menyediakan desain siap pakai yang dapat langsung diedit sesuai kebutuhan pengguna.



Gambar 2.4 Menu Elemen di Canva

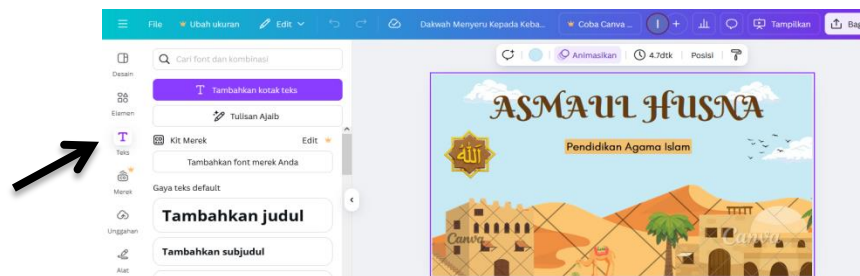
Menu Elemen berfungsi menambahkan ikon, ilustrasi, stiker, bentuk, dan berbagai objek visual lainnya.



Gambar 2.5 Menu Font di Canva

Menu Font menampilkan berbagai jenis huruf yang bisa dipakai untuk memperindah teks sesuai tema desain.

- f. Menambahkan Teks, untuk menambahkan teks pada desain, klik menu "Teks" yang ditunjukkan dengan kotak merah pada gambar berikut :



Gmabar 2.6 Menu Teks di Canva

Menu Teks memungkinkan pengguna menambahkan judul, subjudul, atau isi teks yang dapat diatur ukurannya, warnanya, dan posisinya.

Adapun cara yang dapat kita gunakan untuk memasukkan teks. Pertama, kita bisa memilih dari berbagai Template yang disediakan oleh Canva dan kita dapat mengganti teks yang kita buat. Selain mengganti teks kita dapat menggeser letak teks yang akan kita gunakan.

- g. Mengunduh dan membagikan desain, Apabila tidak ada hal lain yang ingin ditambahkan, desain kita sudah selesai. Karena canva memiliki fitur autosave. Untuk mengunduh file, klik tombol "Download" yang ada pada pojok kanan atas

layar. Adapun untuk dapat membagikan desain kita dapat mengklik bagikan pada tombol kanan atas.



Gambar 2.7 Tombol Bagikan di Canva

Tombol Bagikan digunakan untuk membagikan desain kepada orang lain, sekaligus menyimpan atau mengunduh hasil desain ke perangkat pengguna.

- h. Menyimpan hasil desain dari canva, setelah desain selesai, langkah terakhir yakni menyimpan desain yang telah dibuat. Cara menyimpan desain tersebut cukup dengan mengklik tanda berbentuk panah ke bawah di pojok kanan atas dan desain akan tersimpan di galeri atau pun file penyimpanan.



Gambar 2.8 Ikon Panah Kebawah (Simpan Desain)

Ikon panah ke bawah merupakan opsi untuk menyimpan hasil desain secara manual ke galeri atau file lokal, selain tersimpan otomatis di akun Canva.

Langkah – Langkah Membuat Presentasi PPT Di Canva:

1. Buka Canva pada link berikut <https://www.canva.com/>
2. Selanjutnya pada kotak pencarian ketik "Presentasi"
3. Pilih berbagai templat presentasi yang tersedia, sesuaikan dengan materi
4. Selanjutnya sesuaikan berbagai elemen desain yang dibutuhkan
5. Lakukan pengeditan materi
6. Untuk mendapatkan slide dalam format PowerPoint klik "Bagikan"
7. Klik "Unduh"
8. Pilih "PPTX" pada jenis file yang dibutuhkan
9. Klik "Unduh"

Adapun Langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan di kelas dengan menerapkan aplikasi canva sebagai media pembelajaran didalam jurnal Herniyastuti dan abdul kadir adalah sebagai berikut:⁵²

⁵² Herniyastuti dan Abdul Kadir, “Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V SDN 101 Pajalesang Tahun Pelajaran 2023/2024”, dalam Jurnal PGSD Universitas Lamappapoleonro, Vol.2, No. 2, 2024, hal. 92.

- 1) Pembukaan pelajaran oleh guru.
- 2) Pemberian apersepsi oleh guru.
- 3) Persiapan pembelajaran oleh guru, termasuk menyiapkan perlengkapan penggunaan aplikasi canva.
- 4) Pelaksanaan proses pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun dengan menggunakan media pembelajaran yang telah dipersiapkan.
- 5) Guru bercerita dan peserta didik mendengarkan dengan penuh perhatian.
- 6) Pembentukan kelompok belajar oleh guru.
- 7) Peserta didik bergiliran membaca teks cerita yang dibagikan oleh guru dan menebak teks yang sesuai dengan gambar/ilustrasi yang di tampilkan pada aplikasi canva.
- 8) Pelaksanaan permainan pencarian ilustrasi yang sesuai dengan teks deskripsi yang dibacakan dan begitupun sebaliknya penulisan teks deksripsi sesuai dengan ilustrasi yang ditampilkan.
- 9) Pemberian reward kepada kelompok pemenang yang lebih dulu menyelesaikan soal dengan jawaban yang benar.

10) Pembagian lembar tes evaluasi kepada setiap peserta didik.

Langkah-langkah penggunaan media PowerPoint adalah sebagai berikut:

1. Menentukan Materi dan Tujuan Pembelajaran

Guru menentukan materi yang akan disampaikan berdasarkan kurikulum dan menetapkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Tujuan ini menjadi acuan dalam menyusun konten PowerPoint agar materi yang disajikan relevan dan sesuai dengan kompetensi dasar siswa.⁵³

2. Menyusun Rancangan Slide (Outline)

Setelah materi dan tujuan ditentukan, guru menyusun rancangan slide atau outline. Outline ini berisi urutan penyampaian materi mulai dari pengenalan, pembahasan inti, hingga kesimpulan. Penyusunan ini dilakukan agar alur pembelajaran logis, sistematis, dan mudah diikuti oleh siswa.⁵⁴

3. Mendesain Slide dengan Teks dan Gambar

Slide PowerPoint dibuat dengan teks yang ringkas, jelas, dan mudah dibaca. Setiap materi penting dilengkapi dengan gambar, diagram, atau ilustrasi

⁵³ Arsyad A, Media Pembelajaran, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hal. 35.

⁵⁴ Ibid., hal. 36

yang relevan sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep yang diajarkan. Penggunaan kombinasi teks dan gambar bertujuan untuk meningkatkan daya tarik dan pemahaman siswa.⁵⁵

4. Menambahkan Animasi atau Multimedia (Opsional)

Untuk beberapa materi yang memerlukan penjelasan lebih interaktif, guru dapat menambahkan animasi sederhana atau video singkat. Penggunaan multimedia ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa, mempermudah pemahaman konsep abstrak, dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik.⁵⁶

5. Mengatur Urutan Slide dan Alur Penyampaian

Guru mengatur urutan slide sesuai dengan alur pembelajaran, dimulai dari pengenalan materi, penyampaian inti, hingga kesimpulan. Urutan yang sistematis ini membantu siswa mengikuti pembelajaran dengan mudah, sehingga pemahaman materi dapat meningkat secara optimal.⁵⁷

⁵⁵ Ibid., hal. 37.

⁵⁶ Heinich, R., Molenda, M., Russell, J., & Smaldino, S, *Instructional Media and Technologies for Learning*, (New Jersey: Prentice,2002), hal. 78.

⁵⁷ Ibid., hal. 38.

6. Menyajikan PowerPoint di Kelas

Dalam penyajian, guru menggunakan media PowerPoint sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat. Guru menjelaskan materi secara interaktif, memberikan contoh, dan mendorong siswa untuk bertanya atau berdiskusi. Interaksi guru-siswa ini penting untuk memastikan bahwa materi yang disampaikan dipahami dengan baik.⁵⁸

Selanjutnya ada berbagai kelebihan dan kekurangan *Aplikasi Canva* : Didalam jurnal Idawati terdapat kelebihan dan kekurangan *Aplikasi canva* antara lain sebagai berikut:⁵⁹

1) Kelebihan *aplikasi Canva*

- a) Bisa Diakses Menggunakan *Web* dan Android
- b) *Interface* Sederhana tapi Lengkap
- c) Tersedia Banyak Template Tinggal Edit
- d) Desain Grafis Bisa Diunduh dan Dibagikan dengan Beragam Format
- e) Tidak Memerlukan Ruang Penyimpanan
- f) Tersedia Fitur Save Otomatis
- g) Tersedia template-template gratis untuk guru, siswa dan tenaga kependidikan lainnya

⁵⁸ Ibid., hal. 39.

⁵⁹ Idawati dkk, "Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Sains Jenjang SD", dalam Jurnal Pendidikan Dan Konseling, Vol. 4, No. 4, 2022, hal. 749.

2) Kekurangan *aplikasi Canva*

- a) Hanya Bisa Diakses Secara Online
- b) Beberapa Fitur Baru Bisa Diakses dengan Akun Premium
- c) Beberapa Fitur Baru Bisa Diakses dengan Akun Premium
- d) Desain Video Cenderung Memakan Waktu yang Lama untuk Diunduh
- e) Belum Ada Fitur Insert Tabel untuk Membuat Slide Presentasi

Selanjutnya Didalam jurnal Ayun Permata Syahrir juga terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan *Aplikasi canva* antara lain sebagai berikut:⁶⁰

1) Kelebihan *aplikasi Canva*

- a) Tersedia dalam versi aplikasi dan web
- b) fungsi yang sangat lengkap untuk video, foto, PowerPoint dan dokumen
- c) alat yang sangat lengkap, termasuk templat, font, dan lainnya
- d) fitur yang sangat lengkap untuk mengedit dan membuat desain
- e) penggunaannya sangat sederhana dibandingkan aplikasi atau platform lain

⁶⁰ Syahrir, ayun permata dkk, “Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva Dalam Pembelajaran Multimedia Di SMA Negeri 1 Taman”, dalam Prosiding Seminar Nasional, No. 1, 2023, hal. 740.

- f) hasil dapat diunduh dalam berbagai format seperti JPG, PDF dan lain-lain
 - g) secara otomatis dapat menyimpan hasil desain.
- 2) Kekurangan *aplikasi Canva*
- a) harus online atau menggunakan koneksi internet
 - b) terkadang memerlukan koneksi internet yang stabil untuk membuka aplikasi atau situs web Canva
 - c) tidak semua fitur dan alat tersedia gratis atau memerlukan akun berbayar.

2. Pemahaman Siswa

a. Pengertian Pemahaman

Pemahaman berasal dari kata paham yang berarti mengerti, menurut KBBI paham adalah pengertian, pendapat, dan pikiran. sedangkan menurut Bloom dan Utami munandar dalam jurna Ina Magdalena 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, keterampilan yang diharapkan adalah keterampilan menerjemahkan, menghubungkan, dan menafsirkan.⁶¹

⁶¹ Ina Magdalena dkk, “Meningkatkan Pemahaman Belajar Peserta Didik Dalam Desain Intruksional Berbasis Daring Di Sekolah Dasar Negeri

Suharsimi menyatakan dalam jurnal Roehadi Soelistyono bahwa pemahaman adalah bagaimana seorang mempertahankan, membedakan, menduga, menerangkan, memperluas, menyimpulkan, menggeneralisasikan, memberikan contoh, menuliskan kembali, dan memperkirakan. Dengan pemahaman, siswa diminta untuk membuktikan bahwa ia memahami hubungan yang sederhana di antara fakta-fakta atau konsep. Pembelajaran yang telah dilaksanakan lebih mengaktifkan siswa untuk terlibat selama proses pembelajaran berlangsung. Interaksi antara guru dengan siswa lebih akrab sehingga guru lebih mengenal anak didiknya dengan baik.⁶²

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa pemahaman adalah kemampuan untuk mengerti dan menggunakan informasi dengan cara yang tepat, seperti menghubungkan, menafsirkan, dan memberikan contoh. Pemahaman juga mencakup keterampilan seperti mempertahankan, membedakan, dan menyimpulkan informasi. Dalam pembelajaran, pemahaman membantu siswa untuk menghubungkan fakta-fakta atau konsep dengan lebih jelas. Pembelajaran yang aktif dan melibatkan siswa membuat mereka lebih mudah memahami materi, karena interaksi

Pengakalan 1", Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Vol. 2, No. 2, 2020, hal. 55.

⁶² Roehadi Soelistyono, " Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Pada Pelajaran Sejarah Dengan Menggunakan Media Belajar Audio Visual Lcd Pada Siswa Kelas X Ipa 1 Man Lumajang.", dalam Jurnal Edukasi, Vol. 1, No. 1, 2019, hal. 46.

yang baik antara guru dan siswa membantu guru untuk lebih mengenal kebutuhan dan kemampuan siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif.

b. Faktor – faktor yang mempengaruhi pemahaman siswa

Berikut ialah faktor-faktor yang mempengaruhi pemahaman siswa didalam jurnal Juairiah Umar sebagai berikut:

1) Faktor Internal

Proses perkembangan individu selalu dipengaruhi oleh faktor dari dalam individu, Faktor ini telah menjadi bawaan setiap individu. Adapun faktor-faktor internal yang dapat mempengaruhi pemahaman peserta didik ialah:⁶³

a) Kecerdasan (Intelegensi)

Peranan intelegensi dalam meningkatkan pemahaman pada peserta didik sangatlah penting, sehingga intelegensi dipandang sangat menentukan berhasil tidaknya seseorang dalam memahami sesuatu hal. Kecerdasan sebagai kemampuan belajar seseorang dapat diukur hasilnya sebagai hasil pengajaran.

b) Motivasi

Motivasi adalah keadaan internal organisme yang mendorongnya berbuat dan bisa terjadi dalam belajar,

⁶³ Juairiah Umar, “Analisis Tingkat Pemahaman Terhadap Mata Pelajaran Agama Islam Pada Siswa Smp Negeri 1 Delima Pidie”, dalam Jurnal Mudarrisuna Vol. 10, No. 2, 2020, hal. 26.

karena belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan untuk terjadinya perubahan sikap pada diri seseorang, Motivasi pada dasarnya adalah suatu usaha untuk meningkatkan kegiatan dalam mencapai suatu tujuan tertentu termasuk di dalamnya kegiatan belajar.

c) Bakat

Bakat adalah salah satu kemampuan manusia untuk melakukan suatu kegiatan dan sudah ada sejak manusia itu ada.

d) Perhatian dan Minat

Dalam kehidupan sehari-hari, antara minat dan perhatian pada umumnya sama. Memang keduanya hampir sama dan dalam praktik selalu bergandengan satu sama lain. Apa yang menarik minat dapat menyebabkan perhatian kita terhadap sesuatu tentu disertai dengan minat.

2) Faktor Eksternal

Selain faktor internal yang mempengaruhi pemahaman peserta didik, juga terdapat faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri peserta didik. Adapun yang termasuk ke dalam faktor eksternal yaitu:⁶⁴

a) Keluarga

⁶⁴ Ibid., hal. 27-28.

Keluarga merupakan lapangan pendidikan yang pertama dan utama bagi peserta didik. Karena orang tua adalah pendidik kodrati yang telah dianugerahi naluri kasih sayang dan tanggung jawab. Tugas utama dari keluarga atau orang tua untuk peserta didik ialah mengembangkan fitrah yang telah ada di dalam diri peserta didik.

b) Sekolah

Sekolah merupakan suatu lembaga yang bisa digunakan sejumlah peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan dan dapat memberikan semangat belajar bagi seorang peserta didik. Sekolah merupakan lembaga pendidikan lanjutan dari keluarga untuk peserta didik mengembangkan pemahamannya.

c) Lingkungan Masyarakat

Masyarakat sangat mempengaruhi perkembangan seorang peserta didik. Selain itu teman bergaul dan aktivitas dalam masyarakat dapat pula mempengaruhi pemahaman belajar peserta didik, akan tetapi tidak semua aktivitas dapat membantu peserta didik. Apabila seorang peserta didik berada dalam lingkungan masyarakat yang baik dan terpelajar maka ia akan terdorong untuk terus

meningkatkan pemahaman belajarnya sehingga tercapai apa yang diinginkannya.

c. Indikator Pemahaman siswa

Indikator pemahaman menurut Anderson dan Krathwohl di dalam jurnal Yuyu Hendawati yang dimana difokuskan pada dominan kognitif memahami antara lain sebagai berikut:⁶⁵

- 1) Menafsirkan (memahami dan menjelaskan dengan kata-kata sendiri), yaitu mengubah dari suatu bentuk informasi ke bentuk informasi lainnya, misalnya dari kata-kata ke grafik atau gambar, atau sebaliknya, dari kata-kata ke angka, atau sebaliknya, maupun dari kata-kata ke kata-kata.
- 2) Memberikan contoh (menunjukkan penerapan dalam kehidupan), yaitu memberikan contoh dari suatu konsep atau prinsip yang bersifat umum.
- 3) Mengklasifikasikan (mengelompokkan berdasarkan kategori), yaitu mengenali bahwa sesuatu (benda atau fenomena) masuk dalam kategori tertentu, dengan kata lain mengelompokkan sesuatu berdasarkan kategori tertentu.
- 4) Meringkas (menjelaskan inti dari suatu materi), yaitu membuat suatu pernyataan yang mewakili seluruh informasi atau membuat suatu abstrak dari sebuah tulisan.

⁶⁵ Yuyu Hendawati dan Cici Kurniati, "Penerapan Metode Eksperimen Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas V pada Materi Gaya Dan Pemanfatannya", hal. 17-18.

- 5) Menarik inferensi/Menyimpulkan (menentukan makna atau pelajaran dari suatu hal), yaitu menemukan suatu pola dari sederetan contoh atau fakta maksudnya ialah menyimpulkan sesuatu berdasarkan pola dari beberapa fakta atau contoh.
- 6) Membandingkan (melihat persamaan dan perbedaan), yaitu mendeteksi persamaan dan perbedaan yang dimiliki dua objek, ide ataupun situasi.
- 7) Menjelaskan (menyampaikan kembali suatu konsep), yaitu mengkonstruksi dan menggunakan model sebab-akibat dalam suatu sistem, artinya menyampaikan kembali suatu konsep dengan kata-kata sendiri agar lebih mudah dipahami.

B. Penelitian Relevan

Penelitian relevan merupakan penelitian yang sudah pernah dilakukan dan sejenis dengan penelitian yang akan peneliti lakukan, sehingga dapat dijadikan acuan perbandingan. Adapun beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian peneliti yaitu sebagai berikut:

Tabel 2.1 Penelitian Relevan

No	Nama, Judul Dan Tahun
1	Penelitian oleh Amaliatus Sholikhah dkk, Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya Tahun 2025. Dengan judul “Pengaruh Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SD An-Najiyah Surabaya”.

	Persamaan
	Sama-sama menggunakan media PowerPoint berbasis Canva sebagai media pembelajaran interaktif. Sama-sama menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) pada mata pelajaran PAI di jenjang Sekolah Dasar.
	Perbedaan
	Lokasi sekolah berbeda, Penelitian ini dilakukan di SD An-Najiyah Surabaya sedangkan penulis di SDN 008 Banjar Nan Tigo, Fokus penelitian pada penerapan media untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sementara penelitian penulis fokus lebih rinci pada indikator pemahaman siswa (7 indikator).
	Hasil Penelitian
	Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan belajar siswa, dari 62,5% pada siklus I menjadi 87,5% pada siklus II. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan Canva efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di sekolah dasar.
2	Penelitian oleh Nurul Hikmah. Mahasiswa Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta tahun 2024. Dengan Judul "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".
	Persamaan
	Sama-sama menggunakan aplikasi Canva sebagai media interaktif pembelajaran. Selanjutnya Sama-sama menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), berfokus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI &

	BP) dan Sama-sama bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa.
	Perbedaan
	Subjek penelitian adalah siswa SMP kelas VIII, sedangkan penelitian Ibu dilakukan pada siswa SD kelas VI. Fokus penelitian ini pada kreativitas berpikir siswa, sedangkan penelitian penulis berfokus pada pemahaman siswa
	Hasil Penelitian
	Kreativitas berpikir siswa meningkat secara signifikan setelah pembelajaran menggunakan media Canva. Persentase ketuntasan belajar juga meningkat dari siklus I ke siklus II, membuktikan bahwa media Canva mampu membuat siswa lebih aktif, kreatif, dan berani menyampaikan pendapat.
3	Penelitian Oleh Siti Aisyah Ramadhani Fitri, Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Makassar Tahun 2024. Dengan judul “Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VI SDN Cendrawasih I Makassar”.
	Persamaan
	Sama-sama menggunakan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran, penelitiannya sama-sama menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus, sama-sama dilakukan pada jenjang Sekolah Dasar kelas VI.
	Perbedaan
	Mata pelajaran yang diteliti adalah IPS, sedangkan penelitian penulis berfokus pada PAI & BP, Fokus penelitian ini pada hasil belajar (nilai), sementara penelitian penulis berfokus pada indikator pemahaman siswa

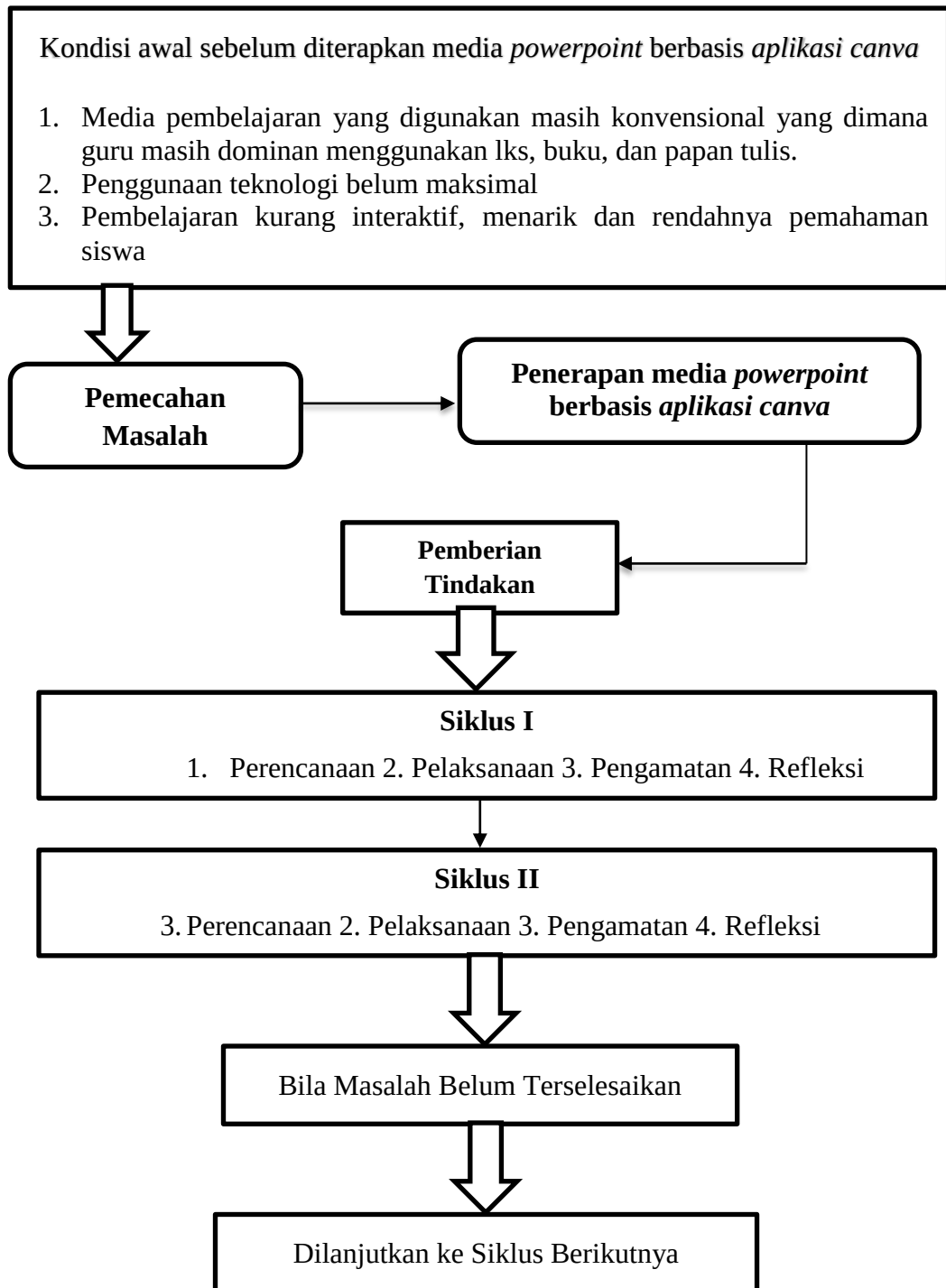
	Hasil Penelitian
	Rata-rata hasil belajar IPS siswa kelas VI meningkat signifikan dari siklus I ke siklus II. Canva terbukti membuat pembelajaran lebih menarik dan membantu siswa memahami materi, sehingga nilai ketuntasan meningkat secara keseluruhan.
4	Penelitian oleh Herniyastuti & Abdul Kadir, Jurnal PGSD Universitas Lamappapoleonro Tahun 2024. Dengan judul. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas V SDN 101 Pajalesang"
	Persamaan
	Sama-sama menggunakan media Canva dalam pembelajaran, Sama-sama menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Sama-sama dilakukan pada jenjang Sekolah Dasar.
	Perbedaan
	Mata pelajaran yang diteliti adalah Bahasa Indonesia, sedangkan penelitian penulis pada PAI & BP, Subjek penelitian adalah kelas V, sedangkan penelitian penulis pada kelas VI, Fokus penelitian ini pada hasil belajar secara umum, sedangkan penelitian Ibu menitikberatkan pada pemahaman siswa.
	Hasil Penelitian
	Hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V meningkat signifikan setelah penggunaan Canva, Persentase ketuntasan belajar naik dari pra-siklus hingga siklus II, menunjukkan Canva efektif membuat pembelajaran lebih menarik dan memudahkan siswa memahami materi.

Berdasarkan dari penelitian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa 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.

C. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual adalah bentuk kerangka berfikir tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka berpikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antar variabel yang akan diteliti.⁶⁶ Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka konseptual dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

⁶⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitati, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung : Alfabeta, 2019), hal. 95.



Gambar 2.9 Kerangka Konseptual

D. Defenisi Operasional

Definisi operasional merupakan yang mendefinisikan sebuah konsep/variabel agar dapat diukur, dengan cara melihat pada dimensi (indikator) dari suatu konsep/variabel. Dimensi (indikator) dapat berupa: perilaku, aspek, atau sifat/karakteristik.⁶⁷ Defenisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 2.2 Defenisi Operasional

Variabel	Indikator
Media powerpoint berbasis aplikasi canva	1. Guru menyiapkan materi pembelajaran sesuai kurikulum sebelum membuat slide PowerPoint di Canva 2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran di awal pertemuan agar siswa mengetahui apa yang akan dipelajari 3. Guru membuat slide di Canva secara sistematis dan logis sesuai urutan materi (pengenalan → inti → kesimpulan) 4. Teks di slide dibuat ringkas, jelas, dan sesuai materi sehingga mudah dipahami siswa 5. Slide dilengkapi gambar, ikon, atau ilustrasi dari Canva yang relevan dan mendukung pemahaman siswa 6. Guru menambahkan animasi sederhana di Canva untuk menjelaskan konsep tertentu agar lebih jelas dan menarik 7. Guru menyampaikan materi dengan jelas, menekankan poin penting, dan memastikan siswa memahami setiap slide

⁶⁷ Nikmatur Ridha, proses penelitian, masalah, variabel dan paradigma penelitian", dalam Jurnal Hikmah, Vol. 14, No. 1, 2017, hlm. 63.

	8. Materi disampaikan sesuai urutan slide dan alur logis yang telah dirancang di Canva 9. Guru mendorong siswa bertanya, menjawab, atau berdiskusi selama pembelajaran dengan bantuan slide Canva 10. Guru mengulang atau menekankan poin-poin penting yang ada di slide Canva untuk memperkuat pemahaman siswa
Pemahaman siswa	1. Menafsirkan Siswa bisa menjelaskan kembali materi yang dipelajari dengan bahasa sendiri.
	2. Memberikan Contoh Siswa mampu menghubungkan materi yang dipelajari dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari dan menyebutkan contoh yang sesuai dengan materi yang diajarkan
	3. Mengklasifikasikan Siswa bisa mengorganisasikan informasi dengan membuat kategori berdasarkan pemahaman mereka
	4. Meringkas siswa bisa mengambil poin-poin penting dari materi yang disampaikan guru dan menyampaikannya dengan lebih singkat tanpa menghilangkan makna utamanya.
	5. Menarik inferensi/ Menyimpulkan Siswa dapat menarik kesimpulan dari suatu materi yang telah dipelajari

	6. Membandingkan Siswa mampu menjelaskan persamaan dan perbedaan dari materi yang disampaikan oleh guru
	7. Menjelaskan Siswa bisa menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari dengan bahasa mereka sendiri didepan kelas

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

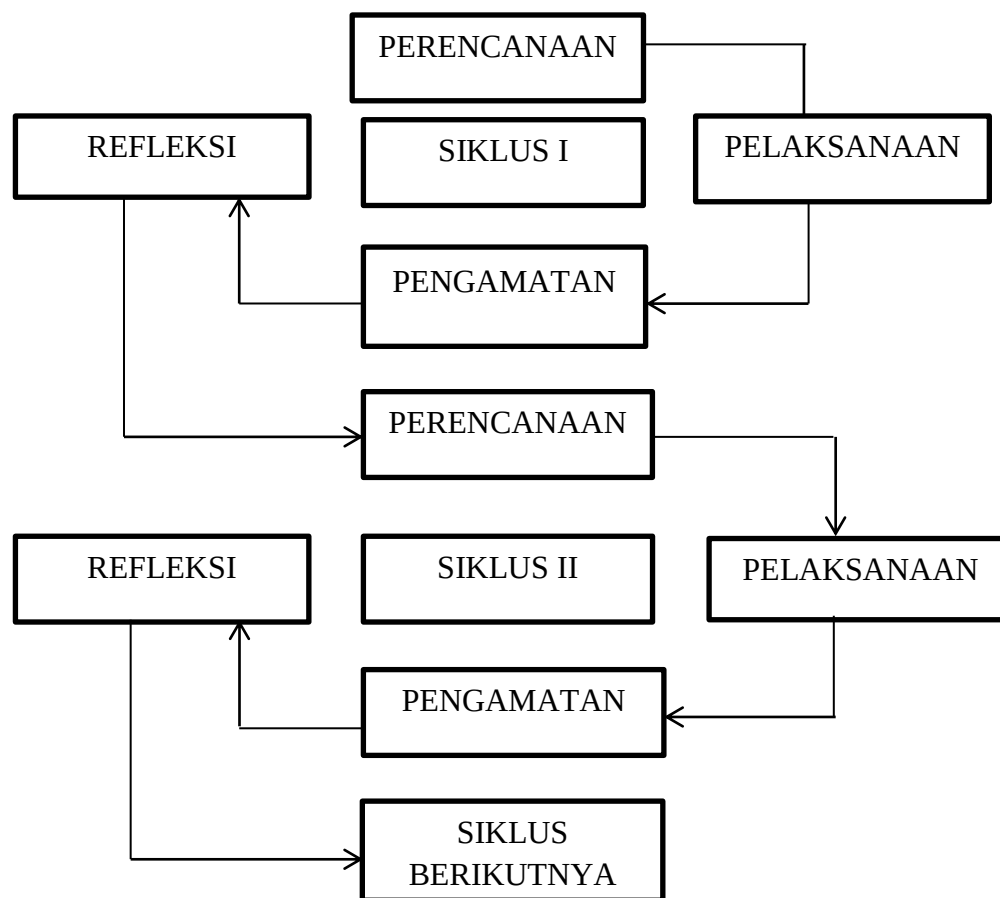
A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) atau Classroom Action Research penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran dikelas.⁶⁸

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).⁶⁹ Berikut adalah desain siklus penelitian tindakan kelas yang digambarkan oleh Suharsimi Arikunto:

⁶⁸ Suharjono, Penelitian Tindakan Kelas, (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), hal. 124.

⁶⁹ Suharsimi arikunto, Penelitian Tindakan Kelas, (Jakarta: bumi aksara, 2017), hal. 42



Gambar 3.1

Konsep siklus PTK Suharsimi Arikunto

Jadi kesimpulannya adalah Penelitian ini menggunakan siklus atau putaran tindakan yang berkelanjutan, maka putaran atau siklusnya minimal dua kali. 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).

Dalam penelitian ini dilakukan dalam tiga siklus pembelajaran yaitu : pra siklus 1 kali pertemuan, siklus 1 dilaksanakan 1 kali pertemuan, siklus II

dilaksanakan 1 kali pertemuan (3 jam pelajaran) , hal ini dijabarkan sebagai berikut:

a. Pra siklus

Pada tahap ini guru melangsungkan pembelajaran tanpa menggunakan media *powerpoint* berbasis *aplikasi canva*. Pembelajaran prasiklus ini dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan.

b. Siklus I

1) Perencanaan (Plan)

Peneliti bekerja sama dengan guru kelas VI untuk menyusun perangkat pembelajaran yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Media pembelajaran yang digunakan adalah PowerPoint berbasis Canva. Langkah-langkah yang dilakukan dalam perencanaan:

- a) Menentukan materi pelajaran PAI & BP
- b) Menyusun modul ajar
- c) Mendesain slide presentasi yang menarik dan komunikatif dengan Canva.
- d) Membuat instrumen evaluasi berupa lembar observasi guru dan siswa, serta soal evaluasi pemahaman siswa.
- e) Menyiapkan perangkat penunjang seperti LCD proyektor, laptop, dan lembar kerja siswa.

2) Pelaksanaan (Action)

Guru melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media PowerPoint berbasis Canva. Adapun alur pelaksanaannya sebagai berikut:

- a) Kegiatan awal: apersepsi dan motivasi siswa.
- b) Kegiatan inti: guru menjelaskan materi menggunakan slide Canva, mengajak siswa bertanya, berdiskusi, dan menyelesaikan soal.
- c) Kegiatan penutup: menyimpulkan materi bersama dan memberikan refleksi.

3) Pengamatan (Observation)

Peneliti mengamati proses pembelajaran dan mencatat:

- a) Keaktifan siswa saat pembelajaran berlangsung.
- b) Respon siswa terhadap media pembelajaran.
- c) Pelaksanaan pembelajaran oleh guru.
- d) Hasil evaluasi pemahaman siswa setelah kegiatan belajar.

4) Refleksi (Reflection)

Refleksi dalam tahap refleksi peneliti melakukan analisis data yang melakukan pengumpulan data yang telah terkumpul dalam tahapan pengamatan. Berdasarkan refleksi ini dapat diketahui apa saja kekurangan pada pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan.

c. Siklus II

1) Perencanaan (Plan)

- a) Kembali dirancang scenario pelaksanaan pembelajaran dalam siklus II dengan perbaikan dan penyempurnaan dari pembelajaran siklus I
- b) Kembali disiapkan media pembelajaran yang akan digunakan serta dokumen lain, seperti daftar hadir, lembar kerja siswa, dll.
- c) Kembali merancang instrument (sesuai dengan masukan refleksi) untuk mengamati proses pembelajaran dan hasil belajar
- d) Kembali mendiskusikan dengan observer, yakni sejawat guru yang diminta bantuan untuk ikut mengamati PTK, tentang hal-hal yang diperbaiki (berubah) pada pembelajaran di siklus ke II

2) Pelaksanaan (Action)

- a) Melaksanakan pembelajaran siklus II dengan topik yang sama.
- b) Dalam pelaksanaannya menerapkan dengan scenario yang telah diperbaiki dan disempurnakan dari tindakan sebelumnya di siklus I

3) Pengamatan (Observation)

- a) Melakukan pengamatan Kembali pada siklus II

- b) Mengumpulkan data hasil pengamatan, lalu menganalisisnya
- 4) Refleksi (Reflection)
 - a) Menggunakan analisis siklus I dan II sebagai pembuatan laporan

B. Waktu dan Lokasi Penelitian

1. Waktu Penelitian

Adapun waktu penelitian dalam penelitian ini peneliti lakukan selama 3 bulan terhitung sejak 31 Mei – 31 Agustus.

2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 008 Banjar Nan Tigo yang beralamat di Jl. Pelajar Desa Banjar Nan Tigo Kecamatan Inuman, Kabupaten Kuantan Singingi

C. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian menurut suharsimi arikonto ialah memberi batasan subjek penelitian sebagai benda, hal atau orang tempat data untuk variabel penelitian melekat, dan yang di permasalahan.⁷⁰ Adapun Subjek dalam penelitian ini ialah seluruh siswa kelas VI yang berjumlah 18, L = 10, P = 8 di SD Negeri 008 Banjar Nan Tigo

⁷⁰ Rumyeni, dkk," Strategi Komunikasi Dinas Pengendalian Penduduk Keluarga Berencana Pemberdayaan Perempuan Dan Perlindungan Anak Kabupaten Kampar Menuju Kota Layak Anak Tingkat Utama", dalam Public Service And Governance Journa, Vol. 4, No. 1, Januari 2023, hlm.6 .

Kecamatan Inuman Kabupaten Kuantan Singingi, Peneliti memilih kelas VI sebagai subjek penelitian karena pada tingkat ini, siswa sudah memiliki kemampuan berpikir yang lebih baik dibandingkan kelas sebelumnya. Siswa kelas VI juga sudah mulai terbiasa menggunakan media visual dalam pembelajaran, sehingga cocok untuk mengamati bagaimana respon mereka terhadap media *PowerPoint* berbasis *aplikasi Canva*.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah Penerapan Media *Powerpoint* Berbasis *Aplikasi Canva* Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pembelajaran PAI & BP Kelas VI di SD Negeri 008 Banjar Nan Tigo Kecamatan Inuman Kabupaten Kuantan Singingi

D. Teknik Pengumpulan Data

Sebagaimana yang sudah dijelaskan oleh Sugiyono dalam bukunya, adapun teknik pengumpulan data yang digunakan ialah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan, observasi menyajikan gambaran realistis perilaku atau kejadian, menjawab pertanyaan, membantu mengerti perilaku manusia, dan evaluasi yaitu melakukan pengukuran terhadap aspek tertentu melakukan umpan balik terhadap pengukuran tersebut. Teknik ini menuntut adanya

pengamatan dari peneliti baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap objek penelitian.⁷¹

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 Pada Mata Pembelajaran PAI & BP Kelas VI di SD Negeri 008 Banjar Nan Tigo Kecamatan Inuman, sekaligus melakukan pengamatan langsung kepada pihak terkait seperti, Guru mata pelajaran PAI&BP dikelas VI dan peserta didik kelas VI sebanyak 18 orang dalam proses pembelajaran didalam kelas.

2. Wawancara

Wawancara ialah merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.⁷²

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 Pada Mata Pembelajaran PAI & BP Kelas VI di SD Negeri 008 Banjar Nan Tigo Kecamatan Inuman,

⁷¹ Sugiyono, *Metode penelitian kualitatif (untuk penelitian yang bersifat: eksploratif, enterpretif, interaktif, dan konstruktif)*, (Bandung : Alfabeta, 2018), hal. 106.

⁷² Ibid., hal. 115.

Pertanyaan – pertanyaan tersebut diajukan langsung dengan pihak terkait seperti Guru mata pelajaran PAI&BP dikelas VI

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.⁷³

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.

E. Teknik Analisis Data

Teknik Analisis data peneltian ini adalah 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 di dalam buku sugiyono 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

⁷³ Ibid., hal. 124.

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.⁷⁴

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. Reduksi data dapat dibantu dengan peralatan elektronik seperti komputer mini, dengan memberikan kode pada aspek-aspek tertentu.⁷⁵

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.⁷⁶

⁷⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kulitatatif, dan R&D* (Bandung : alfabeta, 2017), hlm. 246.

⁷⁵ Ibid., hlm. 247.

⁷⁶ Ibid., hlm. 249.

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.⁷⁷

Tabel 3.1 Kriteria Pemahaman Siswa⁷⁸

No	Persentase	Kriteria
1	86%-100%	Sangat Baik
2	76%-85%	Baik
3	60%-75%	Cukup
4	55%-59%	Kurang Baik
5	≤54%	Sangat Kurang

Penelitian ini dikatakan berhasil jika pemahaman siswa mengalami peningkatan. Tingkat keberhasilan pada pemahaman dapat dilihat dari skor yang diperoleh siswa selama pembelajaran berlangsung yakni melalui lembar observasi yang akan diisi.

⁷⁷ Ibid., hlm. 252.

⁷⁸ Purwanto, Evaluasi Hasil Belajar , (Yogyakarta : Pustaka Belajar, 2013), hal. 103.

BAB V

PENUTUP

A. 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, 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.

B. Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian di atas maka, peneliti memberi saran sebagai berikut:

1. Bagi pendidik, dalam pemilihan media pembelajaran hendaknya pendidik memanfaatkan salah satu media sesuai kebutuhan peserta didik, sehingga peserta didik akan tertarik serta aktif dalam proses pembelajaran yang nantinya akan membuat siswa paham dengan apa yang disampaikan oleh guru. Salah satu media yang bisa dimanfaatkan adalah media powerpoint berbasis aplikasi canva yang dimana menyediakan berbagai macam template yang menarik, menampilkan gambar, animasi, dll. Pendidik hendaknya mengkolaborasikan media pembelajaran dengan metode dan strategi belajar agar pembelajaran tidak monoton dan tidak mengalami kejenuhan dalam pembelajaran PAI & BP.
2. Bagi peserta didik diharapkan dengan adanya penelitian ini peserta didik dapat lebih meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran PAI & BP.
3. Kepada pihak sekolah hendaknya menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung proses belajar mengajar sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.
4. Untuk peneliti selanjutnya, diharapkan untuk meneliti menggunakan media Power Point berbasis aplikasi canva dengan bentuk yang lebih bervariasi dalam meningkatkan pemahaman siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Syarifudin. 2023. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Ilmiah Edukatif* 9, no. 2: 78–95 hal.
- Amril Huda M, Wahdini Anna Filla, and Adam Mudinillah. 2022. "Pemanfaatan Video Pembelajaran Menggunakan Canva Pada Pembelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi* 15, no. 1: 14–31 hal
- Anas Sudijono. 2014. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta:PT Raja Grafindo Persada. 101 hal.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 35.hal.
- Baiq rina amalia safitri dkk. 2023 "Pelatihan Pembuatan Power Point Berbasis Canva Bagi Guru-Guru Di MA Anshor Beber. *Jurnal Abdimas (Journal of Community Service)*: Sasambo 5, no. 4 : 818–26 hal.
- Daniati, Nia, Yusda Novianti, and Kahar Mashuri. 2023. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas VII Di SMP PAB 7 Tandem Hilir." *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 8: 5611–17 hal.
- 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.
- Debora Napitupulu dkk. 2024 "Penggunaan Media Canva Dalam Pengenalan Power Point Dalam Proses Belajar Mengajar Di SMA Negeri 1 Kutalimbaru". dalam *Kegiatan Positif: Jurnal Hasil Karya Pengabdian Masyarakat* 2, no. 1: 86-96 hal.
- Fauziah, Zumrotul, Ahmad Shofiyuddin, and Hidayatur Rofiana. 2022. "Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam." *Madinah: Jurnal Studi Islam* 9, no. 1: 7–18 hal.
- Gunawan Imam. 2015. *Metode Penelitian Kualitatif Teori Dan Praktik*. Jakarta: Bumi aksara. 305 hal.

- Hapsari, Gita Permata Puspita, and Zulherman Zulherman. 2021. "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa". *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2385- 2394 hal.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J., & Smaldino, S. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Prentice Hall, 78 hal.
- Herniyastuti dan Abdul Kadir. 2024. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V SDN 101 Pajalesang Tahun Pelajaran 2023/2024". *Jurnal PGSD Universitas Lamappapoleonro* 2, no. 2. 88-94 hal.
- Irawan Zain, Moh. 2023. "Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Bangun Datar (Matematika) Melalui Media Powerpoint Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Di Kelas 3 SDN 24 Ampenan Tahun Pelajaran 2022-2023." *Jurnal Literasi Dan Pembelajaran Indonesia* 3, no. 2: 175–80 hal.
- Idawati, Maisarah, Muhammad, Meliza, Armoza Arita, Amiruddin, and Teuku Salfiyadi. 2022. "Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Sains Jenjang SD." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 4: 745–752 hal.
- Juairiah Umar. 2020. " Analisis Tingkat Pemahaman Terhadap Mata Pelajaran Agama Islam Pada Siswa Smp Negeri 1 Delima Pidie". *Jurnal Mudarrisuna* Vol. 10 No. 2. 23-39 hal
- Khairani, Nur, and Adam Mudinillah. 2022. "Pemanfaatan Penggunaan Aplikasi Canva Pada Pelajaran Ips Kelas 4 Sd 23 Rambatan." *Ibtida'i : Jurnal Kependidikan Dasar* 9, no. 1: 29–42 hal.
- Masfufah, Ria Ayu, dkk. 2022. "Media Pembelajaran Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Kurikulum Merdeka." *Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Seni, Dan Pendidikan Dasar 2 (Sensaseda) 2* 2, no. November: 347–52 hal.
- Magdalena, Ina, Melanis Melanis, and Yulianti Dewi. 2020. "Meningkatkan Pemahaman Belajar Peserta Didik Dalam Desain Intruksional Berbasis Daring Di Sekolah Dasar Negeri Pengakalan 1." *As-Sabiqun* 2, no. 2: 49–65 hal.
- Mudlofir Ali. 2017. *Desain Pembelajaran Inovatif dari teori ke praktik*. Jakarta:

Rajawali pers. 267 hal.

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

Mukti widayanti. 2023. Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran. Jawa tengah : Lakeisha. 52 hal.

Muhammad Khujer. 2023. Pemanfaatan Media Berbasis Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Abad 21. Yogyakarta : Pustaka Egaliter. 83 hal .

Nikmatur Ridha. 2017. *proses penelitian, masalah, variabel dan paradigma penelitian*". Jurnal Hikmah. Vol. 14 No. 1. 60-70 hal.

Noeng Muhadjir Dalam Ahmad Dan Muslimah. 2021. "Memahami Teknik Pengolahan Dan Analisis Data Kualitatif". *Procedings*. Vol. 1. No. 1. 178 hal.

Nurul Hasanah. 2020. "Pelatihan penggunaan aplikasi microsoft powerpoint sebagai media pembelajaran pada guru SD Negeri 050763 gebang, jurnal pengabdian kepada masyarakat (JPKM), 1, No. 2: 34-41 hal.

Ningrum, Sarah Kartika, Juhana Sakmal, and Engga Dallion. 2024. "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Untuk Mengembangkan Budaya Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 8, no. 2: 1500–1511 hal.

Purba, Arlina Pratiwi dkk. 2024. "Pelatihan Media Pembelajaran Powerpoint Berbasis Online Menggunakan Canva Di Smk Swasta Trisula Dolok Sanggul Online-Based Powerpoint Learning Media Training Using Canva at Trisula Dolok Sanggul Private Vocational School". *jurnal puan indonesia* edisi januari 5, no. 2: 443-48 hal.

Rizqi Abdillah. 2022. "Canva Sebagai Media Pembelajaran Terkini Pengganti Power Point." *La-Tahzan: Jurnal Pendidikan Islam* 14, no. 1: 29–41 hal.

Roehadi Soelistyono. 2019. "Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Pada Pelajaran Sejarah Dengan Menggunakan Media Belajar Audio Visual Lcd Pada Siswa Kelas X Ipa 1 Man Lumajang". *Jurnal Edukasi* 1, no. 1: 44-61 hal.

- Rumyeni, dkk. 2023. "strategi komunikasi dinas pengendalian penduduk keluarga berencana pemberdayaan perempuan dan perlindungan anak kabupaten kampar menuju kota layak anak tingkat utama". *Public Service And Governance Journa*. Vol. 4 No. 1-18 hal.
- Syahrir, Ayun Permata, Sadira Putri Zahirah, and Umami Salamah. 2023. "Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva Dalam Pembelajaran Multimedia Di SMA Negeri 1 Taman." *Prosiding Seminar Nasional*, no. 1: 732–42 hal.
- Syafrianti. 2022. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam." *GUAU Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam* 2: 467-474 hal.
- Suharjono. 2017. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara. 124 hal.
- Sugiyono. 2018. *Metode penelitian kualitatif (untuk penelitian yang bersifat: eksploratif, interpretif, interaktif, dan konstruktif)*. Bandung : Alfabeta. 253 hal.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung : alfabeta. 330 hal.
- Suharsimi arikunto. 2017. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: bumi aksara. 42 hal
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta : pustaka insan madani. 252 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.
- Wulandari, Dhea Rizki dkk. 2023. "Peningkatan Pemahaman Peserta Didik Tentang Materi Bangun Datar Dengan Menggunakan Media Powerpoint Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SDN 6 Cakranegara Tahun Pelajaran 2022-2023." *Tsaqofah:jurnal penelitian guru indonesia* 3, no. 6: 1283–92 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 Baijuri, 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.

Zebua, Nofamataro. 2023. “Potensi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Praktis Bagi Guru Dan Peserta Didik.” *Educativo: Jurnal Pendidikan* 2, no. 1: 127–234 hal.