

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI CANVA
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR AKIDAH AKHLAK
PESERTA DIDIK KELAS VIII PADA MTS MARHALIM
KABUPATEN POLEWALI MANDAR**



Tesis Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Magister
Pendidikan Agama Islam (M.Pd) pada Pascasarjana IAIN Parepare

TESIS

Oleh:

MARYAM

NIM : 2120203886108026

PASCASARJANA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE

TAHUN 2023

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Maryam
NIM : 2120203886108026
Program Studi : PAI Berbasis IT
Judul Tesis : Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi
Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar
Akidah Akhlak Peserta Didik Kelas VIII pada
MTs Marhalim Kabupaten Polewali Mandar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dengan penuh kesadaran, tesis ini benar adalah hasil karya penyusun sendiri. Tesis ini, sepanjang sepengetahuan saya, tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Jika ternyata di dalam naskah tesis ini dapat dibuktikan terdapat unsur plagiasi, maka gelar akademik yang saya peroleh batal demi hukum.

Parepare, 26 Juni 2023

Mahasiswa



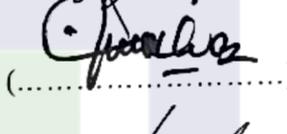
Marvam

NIM: 2120203886108026

PAREPARE

PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI

Penguji penulisan Tesis saudari Maryam, NIM: 2120203886108026, mahasiswa Pascasarjana IAIN Parepare, Program Studi Pendidikan Agama Islam, setelah dengan seksama meneliti dan mengoreksi Tesis yang bersangkutan dengan judul: Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Peserta Didik Kelas VIII pada MTs Marhalim Kabupaten Polewali Mandar, memandang bahwa Tesis tersebut memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk memperoleh gelar Magister dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam.

Ketua : Dr. Usman, M.Ag (.....)
Sekretaris : Dr. Ahdar, M.Pd.I (.....)
Penguji I : Dr. Hj. Marhani Lc., M.Ag (.....)
Penguji II : Dr. Muh. Akib D, S.Ag., M.A (.....)

Parepare, 31 Juli 2023

Diketahui oleh

Direktur Pascasarjana
IAIN Parepare,



Drs. Hj. Darmawati, S.Ag., M.Pd f
19720703 199803 2 001

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
الحمد لله رب العالمين وبه نستعين على أمور الدنيا و الدين والصلاة والسلام
على اشرف الأنبياء والمرسلين و على اله وأصحابه أجمعين

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Allah swt, atas nikmat hidayat dan inayah-Nya, kepada penulis, sehingga dapat tertulis Tesis ini. Salawat dan salam atas Rasulullah saw, sebagai suri tauladan sejati bagi umat manusia dalam melakoni hidup yang lebih sempurna, dan menjadi spiritualitas di alam persada.

Dalam penulisan karya tulis ilmiah ini dapat dukungan penuh dari Mahmud sebagai Ayah tercinta peneliti dan Ibu tercinta Haeria dan segenap keluarga besar penulis. Begitu pula penulis sampaikan ucapan terima kasih kepada:

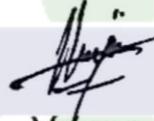
1. Dr. Hannani, M.Ag., selaku Rektor IAIN Parepare, Dr. H. Saepudin, S.Ag., M.Pd., Dr. Firman, M.Pd, dan Dr. Muhammad Kamal Zubair, M.Ag., masing-masing sebagai Wakil Rektor dalam lingkup IAIN Parepare, yang telah memberi kesempatan menempuh studi Program Magister pada Pascasarjana IAIN Parepare.
2. Dr. Hj. Darmawati, S.Ag., M.Pd., selaku Direktur Pascasarjana IAIN Parepare, yang telah memberikan layanan akademik kepada penulis dalam proses dan penyelesaian studi.
3. Dr. Usman., M.Ag dan Dr. Ahdar, M.Pd.I masing-masing sebagai Pembimbing utama dan pembimbing pendamping, dengan tulus membimbing, mencerahkan, dan mengarahkan penulis dalam melakukan proses penelitian hingga dapat rampung dalam bentuk naskah Tesis ini.
4. Dr. Hj. Marhani, Lc., M.Ag., sebagai Penguji pertama dan Dr. Muh. Akib D, S.Ag., M.A sebagai Penguji kedua, dengan tulus menguji, membimbing, dan mengarahkan penulis hingga dapat rampung dalam bentuk naskah Tesis ini.
5. Pimpinan dan Pustakawan IAIN Parepare yang telah memberikan layanan prima kepada penulis dalam pencarian referensi dan bahan bacaan yang dibutuhkan dalam penelitian Tesis.
6. Bapak dan Ibu dosen program studi Pendidikan agama islam yang telah mendidik penulis selama menjalani perkuliahan di Pascasarjana IAIN Parepare.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis tuliskan namanya satu per satu

yang telah banyak memberikan uluran bantuan baik bersifat moril dal materil kepada penulis selama kuliah hingga penyelesaian Tesis ini.

Semoga Allah swt senantiasa memberikan balasan terbaik bagi orang-orang yang terhormat dan penuh ketulusan membantu penulis dalam penyelesaian studi Magister pada Pascasarjana IAIN Parepare, dan semoga naskah Tesis ini bermanfaat.

Parepare, 26 Juni 2023

Penyusun,



Marvam

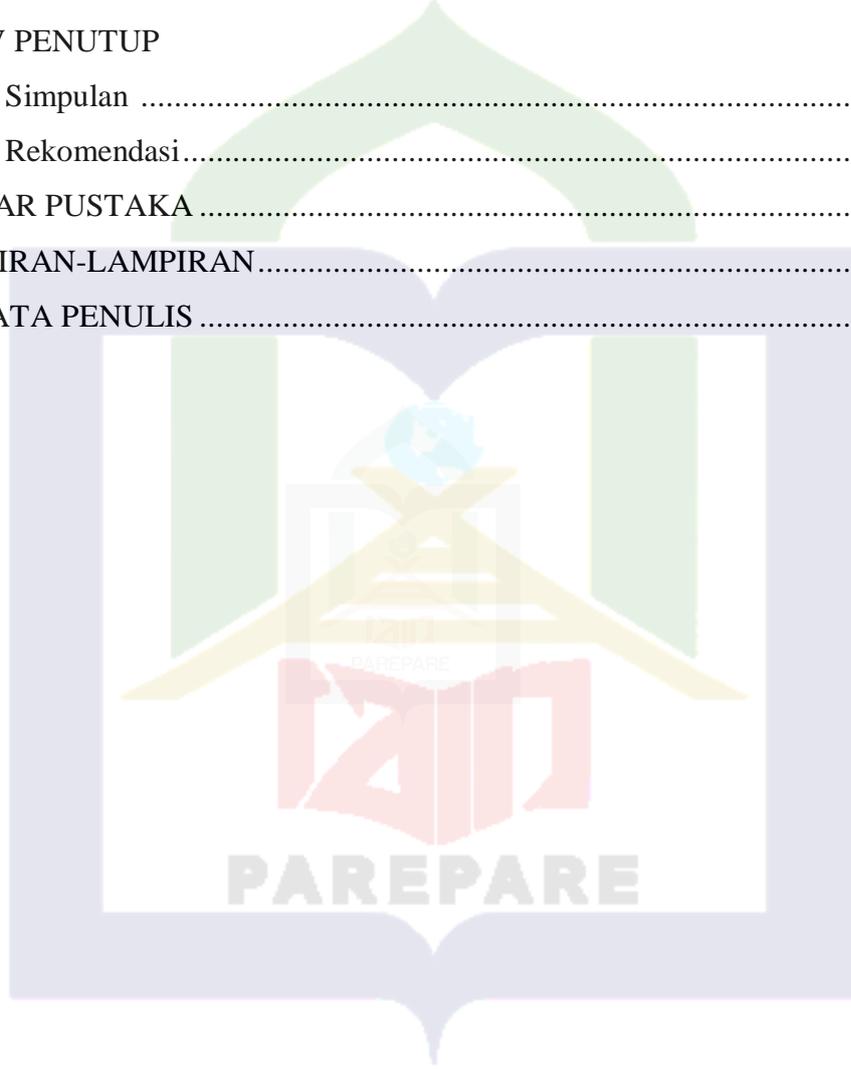
NIM: 2120203886108026



DAFTAR ISI

SAMPUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN TESIS.....	ii
PENGESAHAN TESIS	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMABAR	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	x
ABSTRAK	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Penelitian.....	9
E. Kegunaan Penelitian.....	10
BAB II TINJAUAN TEORITIS	
A. Penelitian Yang Relevan	11
B. Deskripsi Teori.....	14
1. Media Pembelajaran	14
2. Hasil Belajar.....	19
3. Pembelajaran Akidah Akhlak	22
4. Aplikasi Canva	24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis dan Lokasi Penelitian.....	29
B. Pendekatan Penelitian.....	29
C. Populasi dan Sampel	32
D. Kerangka Pikir	35
E. Teknik Pengumpulan Data	36
F. Instrumen Penelitian.....	38

G. Validasi dan Reabilitasi Instrumen	39
H. Teknik Pengolahan dan Analisis Data.....	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	51
B. Pembahasan Hasil Penelitian	76
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	104
B. Rekomendasi.....	105
DAFTAR PUSTAKA	107
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	111
BIODATA PENULIS	135



DAFTAR TABEL

Tabel 3.0. Jumlah Peserta Didik MTs Marhalim.....	32
Tabel 3.1. Skala Likert	37
Tabel 3.2. Pedoman Skor Rentang Skala Likert.....	45
Tabel 4.1 Hasil Statistik Tes Awal (<i>Pretest</i>)	57
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Tes Awal (<i>Pre-test</i>).....	58
Tabel 4.3. Statistik Hasil belajar Akidah Akhlak (<i>pretest</i>)	59
Tabel 4.4. Distribusi frekuensi Statistik Tes Awal (<i>Pretest</i>).....	59
Tabel 4.5. Statistik hasil belajar (<i>Posttest</i>)	61
Tabel 4.6. Distribusi hasil belajar (<i>Posttest</i>)	61
Tabel 4.7. Statistik hasil belajar peserta didik (<i>Post-test</i>)	63
Tabel 4.8. Frekuensi Nilai hasil belajar (<i>Posttest</i>).....	64
Tabel 4.9. Uji validitas Soal Pretest	65
Tabel 4.10. Uji validitas Soal Posttest.....	66
Tabel 4.11. Statistik Realibilitas pretest.....	67
Tabel 4.12. Statistik Realibilitas posttest	68
Tabel 4.13. Hasil Statistik Pre Test	69
Tabel 4.14. Out put T-Test SPSS	69
Tabel 4.15. Out put T-Test SPSS	70
Tabel 4.16. Hasil Statistik <i>Posttest</i>	71
Tabel 4.17. Out put T-Test SPSS.....	72
Tabel 4.18. Out put T-Test SPSS.....	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1. Akses Web Canva.....	51
Gambar 4.2. Sign Up	51
Gambar 4.3. Sign Up With Email.....	51
Gambar 4.4. Buat Password	52
Gambar 4.5. Kirim Kode ke Email	52
Gambar 4.6. Jenis Penggunaan Akun Sesuai Kebutuhan.....	53
Gambar 4.7. Tampilan Aplikasi Canva	54
Gambar 4.8. Lembar Kerja.....	54
Gambar 4.9. Pemilihan Template	55
Gambar 4.10. Download Desain	55
Gambar 4.11. Hasil Desain	56
Gambar 4.12. Desain Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva	75

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

A. *Transliterasi Arab-Latin*

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	ba	b	be
ت	ta	t	te
ث	ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	jim	j	je
ح	ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	kha	kh	ka dan ha
د	dal	d	de
ذ	žal	ž	zet (dengan titik di atas)
ر	ra	r	er
ز	zai	z	zet
س	sin	s	es
ش	syin	sy	es dan ye
ص	šad	š	es (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	'	apostrof terbalik
غ	gain	g	ge
ف	fa	f	ef
ق	qaf	q	qi
ك	kaf	k	ka
ل	lam	l	el
م	mim	m	em
ن	nun	n	en
و	wau	w	we
ه	ha	h	ha
ء	hamzah	'	apostrof
ی	ya	y	ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dgn tanda (').

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>fathah</i>	a	a
اِ	<i>kasrah</i>	i	i
اُ	<i>ḍammah</i>	u	u

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَيَّ	<i>fathah dan yā'</i>	ai	a dan i
اَوَّ	<i>fathah dan wau</i>	au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوَّلَ : *hauḷa*

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ... اِ... اُ...	<i>fathah dan alif</i> atau <i>yā'</i>	ā	a dan garis di atas
اِي	<i>kasrah dan yā'</i>	ī	i dan garis di atas
اُو	<i>ḍammah dan wau</i>	ū	u dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ : *māta*

رَمَى : *ramā*

قِيلَ : *qīla*

يَمُوتُ : *yamūtu*

4. *Tā' marbūṭah*

Transliterasi untuk *tā' marbūṭah* ada dua, yaitu: *tā' marbūṭah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *ḍammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā' marbūṭah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā' marbūṭah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā' marbūṭah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *raudah al-aṭfāl*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madīnah al-fāḍilah*

الْحِكْمَةُ : *al-ḥikmah*

5. *Syaddah (Tasydīd)*

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbānā*

نَجَّيْنَا : *najjainā*

الْحَقُّ : *al-ḥaqq*

نُعَمُّ : *nu‘ima*

عَدُوُّ : *‘aduwwun*

Jika huruf *ع* ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (ـِ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi *ī*.

Contoh:

عَلِيٌّ : ‘Alī (bukan ‘Aliyy atau ‘Aly)

عَرَبِيٌّ : ‘Arabī (bukan ‘Arabiyy atau ‘Araby)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf *al* (*alif lam ma‘arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah* (*az-zalزالah*)

الفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta‘murūna*

النَّوْعُ : *al-nau‘*

شَيْءٌ : *syai‘un*

أُمِرْتُ : *umirtu*

8. *Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia*

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari *al-Qur'ān*), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

Fī Zilāl al-Qur'ān

Al-Sunnah qabl al-tadwīn

9. *Lafz al-Jalālah* (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍāf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

بِاللَّهِ *billāh* دِينُهُ *dīnullāh*

Adapun *tā' marbūṭah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُمْ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ *hum fī raḥmatillāh*

10. *Huruf Kapital*

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul

referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR). Contoh:

Wa mā Muḥammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wuḍi‘a linnāsi lallaẓī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramaḍān al-laẓī unzila fīh al-Qur‘ān

Naṣīr al-Dīn al-Ṭūsī

Abū Naṣr al-Farābī

Al-Gazālī

Al-Munqiz min al-Dalāl

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

Abū al-Wafid Muḥammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Wafid Muḥammad (bukan: Rusyd, Abū al-Wafid Muḥammad Ibnu)

Naṣr Ḥāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Naṣr Ḥāmid (bukan: Zaīd, Naṣr Ḥāmid Abū)

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt.	= <i>subḥānahū wa ta‘ālā</i>
saw.	= <i>ṣallallāhu ‘alaihi wa sallam</i>
a.s.	= <i>‘alaihi al-salām</i>
H	= Hijrah
M	= Masehi
SM	= Sebelum Masehi
l.	= Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
w.	= Wafat tahun
QS .../...: 4	= QS al-Baqarah/2: 4 atau QS Āli ‘Imrān/3: 4
HR	= Hadis Riwayat

ABSTRAK

Nama : Maryam
NIM : 2120203886108026
Judul Tesis : Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva
Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Peserta
Didik Kelas VIII pada MTS Marhalim Kabupaten Polewali
Mandar

Penelitian ini membahas tentang Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Peserta Didik Kelas VIII pada MTS Marhalim Kabupaten Polewali Mandar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Desain Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Peserta Didik Kelas VIII pada MTS Marhalim Kabupaten Polewali Mandar.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai penelitian lapangan dengan menggunakan metode kuantitatif. Metode ini juga digunakan untuk penelitian pada populasi dan sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data, bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Hasil dari penelitian ini nantinya akan dipaparkan dengan mendeskripsikan hasil dari yang telah didapat melalui penelitian di lapangan. Lokasi yang menjadi tempat penelitian ini adalah MTs Marhalim Kabupaten Polewali Mandar.

Hasil penelitian ini menunjukkan, (1) Canva adalah sebuah platform pembuatan desain grafis dan konten publikasi yang lebih mudah dan cepat daripada software grafis lainnya. Platform ini bagaikan “angin segar” bagi orang-orang yang ingin mendesain tanpa harus menggunakan *software* yang susah dipahami. Terlebih sekarang konten digital menjadi bagian penting dalam upaya mempresentasikan diri ataupun bisnis ke dunia maya seperti *website* dan media sosial. Maka tak heran jika Canva adalah pilihan alternatif terbaik untuk menghasilkan desain grafis berkualitas tapi minim *effort*. (2) Berdasarkan data statistik hasil belajar adab bersosial media pada pandangan Islam peserta didik sebelum perlakuan (*pretest*) kelas VIII pada Mts Marhalim Kabupaten Polewali Mandar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor pre test berada antara 40 sampai dengan 75, harga rata-rata (mean) sebesar 55,71, median 55,00, modus 55, dan standar deviasi 12,277. (3) Terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi adab bersosial media pada pandangan Islam dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi canva pada materi adab bersosial media pada pandangan Islam di MTs Marhalim Kabupaten Polewali Mandar pada kelas VIII.

Kata kunci: *Pengaruh, Aplikasi Canva, Hasil Belajar.*

ABSTRACT

Name : Maryam
NIM : 2120203886108026
Title : The Influence of Canva-Based Learning Media Application on Improved Learning Outcomes in the Subject of Islamic Ethics and Morals for Eighth Grade Students at MTS Marhalim in Polewali Mandar Regency

This study examined the influence of Canva-based learning media application on improving learning outcomes in the subject of Islamic ethics and morals for eighth-grade students at MTS Marhalim in Polewali Mandar Regency. The research aimed to determine the design of Canva-based learning media in enhancing learning outcomes in the subject of Islamic ethics and morals for eighth-grade students at MTS Marhalim in Polewali Mandar Regency.

The research utilized a quantitative approach, which was characterized as field research employing quantitative methods. This method was employed to study specific populations and samples, collect research data using research instruments, analyze data quantitatively/statistically, and test predetermined hypotheses. The findings of this study were presented by describing the results obtained through field research. The research was conducted at MTS Marhalim in Polewali Mandar Regency.

The results of this study indicated that (1) Canva was a platform for creating graphic designs and publishing content that was easier and faster than other graphic design software. This platform served as a "breath of fresh air" for individuals who wanted to design without having to use complex software. Especially in today's digital era, where digital content played a crucial role in presenting oneself or businesses online through websites and social media, it was not surprising that Canva was the best alternative choice for producing high-quality graphic designs with minimal effort. (2) Based on statistical data on pre-test scores regarding social media etiquette from an Islamic perspective among eighth-grade students at MTS Marhalim in Polewali Mandar Regency, the research findings indicated that the pre-test scores ranged from 40 to 75, with a mean of 55.71, median of 55.00, mode of 55, and standard deviation of 12.277. (3) There was an improvement in students' learning outcomes regarding social media etiquette from an Islamic perspective through the use of Canva-based learning media in eighth-grade classes at MTS Marhalim in Polewali Mandar Regency.

Keywords: Influence, Canva Application, Learning Outcomes.

تجريد البحث

الإسم :
رقم التسجيل : ٢١٢٠٢٠٣٨٨٦١٠٨٠٢٦ :
عنوان الرسالة : تأثير وسائط التعلم المستندة على التطبيق من كانفا
في تحسين نتائج التعلم لطلاب الصف الثامن في
مدرسة سنوية مرحاليم، بوليوالي ماندار ريجنسي

هذه الرسالة تناقش حول تأثير وسائط التعلم المستندة إلى التطبيق من كانفا في تحسين نتائج التعلم لطلاب الصف الثامن في مدرسة سنوية مرحاليم، بوليوالي ماندار ريجنسي تهدف هذه الدراسة إلى تحديد تصميم الوسائط التعليمية القائمة على التطبيق كانفا في تحسين مخرجات التعلم لطلاب الصف الثامن عقيدة أخلاق في مدرسة السنوية مرحاليم، بوليوالي ماندار ريجنسي.

أما النوع البحث المستخدم في هذا الرسالة هو البحث الكمي. يمكن تفسير البحث الكمي على أنه بحث ميداني باستخدام الأساليب الكمية. تستخدم هذه الطريقة أيضاً للبحث في مجموعات وعينات معينة، جمع البيانات باستخدام أدوات البحث، وتحليل البيانات، الكمية / الإحصائية في طبيعتها، لغرض لإختبار الفرضيات التي تم وضعها. سيتم عرض نتائج هذه الدراسة لاحقاً من خلال وصف النتائج التي تم الحصول عليها من خلال البحث في هذا المجال. كان موقع هذا البحث هو مدرسة سنوية مرحاليم، بوليوالي ماندار ريجنسي.

نتائج من هذه الرسالة تظهر على (١) كانفا عبارة عن منصة لإنشاء تصميمات رسومية ونشر محتوى أسهل وأسرع من برامج الرسوم الأخرى. تعتبر هذه المنصة بمثابة "نسيم منعش" للأشخاص الذين يرغبون في التصميم دون الحاجة إلى استخدام برامج يصعب فهمها. بعد المحتوى الرقمي الآن جزءاً مهماً من الجهود المبذولة لتقديم نفسك أو عملك إلى الفضاء الإلكتروني مثل مواقع الويب ووسائل التواصل الاجتماعي. لذلك لا عجب أن كانفا هو الخيار الأفضل البديل لإنتاج تصميمات رسومية عالية الجودة بأقل جهد. (٢) استناداً إلى البيانات الإحصائية حول مخرجات التعلم على وسائل التواصل الاجتماعي في النظرة الإسلامية للطلاب قبل العلاج (الاختبار التمهيدي) للصف الثامن في مدرسة سنوية مرحاليم، بوليوالي ماندار ريجنسي. وأظهرت النتائج أن درجة الاختبار الأولي كانت بين ٤٠ و ٧٥، ومتوسط السعر (المتوسط) ٥٥,٧١، والوسيط ٥٥، والوضع ٥٥، والانحراف المعياري ١٢,٢٧٧. (٣) هناك زيادة في نتائج تعلم الطلاب في مواد الأدب لوسائل التواصل الاجتماعي من وجهة نظر إسلامية باستخدام وسائط التعلم المستندة إلى تطبيق كانفا على مواد آداب ووسائل

التواصل الاجتماعي من وجهة نظر إسلامية في مدرسة سنوية
مرحليم، بوليوالي ماندار ريجنسي في الفصل الثامن.
الكلمات المفتاحية : التأثير، تطبيقات كانفا، نتائج التعلم.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan IPTEK akan terjadi terus-menerus hingga semakin lama semakin meningkat dan berdampak pada kehidupan manusia. Perkembangan tersebut akan berpengaruh terhadap berbagai aspek, seperti ekonomi, industri, pemerintahan, kesehatan, sosial budaya, juga tak terkecuali aspek pendidikan. Meningkatnya sumber daya alam menjadikan adanya teknologi baru yang membuat teknologi terus berkembang sampai saat ini. Kondisi tersebut menjadikan aktivitas manusia semakin modern, cepat dan praktis.

Dengan munculnya kecanggihan teknologi yang begitu cepat, dunia pendidikan juga harus mengikuti agar ada mutu Pendidikan.¹ Unsur penting dari sebuah pendidikan salah satunya adalah pendidik. Profesionalisme pendidik bukan hanya pada penguasaan mengajarkan peserta didik, namun penguasaan dalam mengendalikan informasi dan lingkungan antara lain tempat belajar, metode, media, sistem penilaian serta sarana dan prasarana untuk memudahkan proses pembelajaran supaya bertambah mudah. Pembelajaran yang maksimal akan terjadi bila didukung dengan motivasi belajar dan kreativitas pendidik. Pendidik yang memiliki kreativitas tinggi akan terus berusaha menjadikan proses belajar mengajar menjadi menyenangkan bagi peserta didiknya. Pendidik bisa melakukan salah satu cara yakni dengan penggunaan media pembelajaran. Tidak dipungkiri bahwa melalui adanya media pembelajaran guru akan terbantu untuk memberikan

¹Budiman Haris, “*Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*”, *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8:1, (Mei, 2017), h. 86.

pesan-pesan dari bahan pelajaran.²

Dalam melakukan pembelajaran, media adalah suatu alat yang dapat digunakan guru. Agar peserta didik paham pada materi yang diajarkan, maka alat bantu berupa media pembelajaran digunakan karena tidak seluruh materi pelajaran bisa disampaikan secara verbal oleh guru. Media juga merupakan alat untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, dengan adanya media interaksi langsung antara peserta didik dan sumber belajar mungkin akan terjadi.³

Media sebagai alat bantu mengajar, berkembang sedemikian pesatnya sesuai dengan kemajuan teknologi. Ragam dan jenis media pun cukup banyak sehingga dapat dimanfaatkan sesuai dengan kondisi, waktu, keuangan maupun materi yang akan dicapai. Karakteristik dan kemampuan masing-masing media perlu mendapat perhatian dari pengajar sehingga mereka dapat memilih media yang sesuai dengan kondisi yang dihadapinya.

Dalam proses pembelajaran, media merupakan alat bantu untuk mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri, media juga merupakan suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri. Oleh karena itu, guru dituntut mampu menggunakan alat-alat bantu tersebut sesuai dengan perkembangan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Pemakaian media dalam pembelajaran proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar mengajar. Dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh

²Djamarah, Syaiful Bahri, Azwan Zein, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006),121.

³Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer* (Bandung: Alfabeta, 2012), 163.

psikologi terhadap peserta didik. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu dalam proses pembelajaran dan penyampaian pesan atau isi pelajaran pada saat itu.

Perkembangan dunia pendidikan saat ini sudah mulai terlihat, di zaman yang serba canggih terhadap kehadiran teknologi saat ini menuntut pendidik untuk siap menghadapi generasi milenial yaitu generasi dimana mereka lebih cepat dari apa yang diajarkan terkait pemanfaatan teknologi. Salah satu pemanfaatan teknologi dalam pendidikan yaitu mencari materi pembelajaran yang dapat dengan mudah ditelusuri di internet, sehingga kemajuan teknologi dan informasi telah mengubah cara orang dalam belajar. Kecanggihan teknologi memberikan tanggapan besar dalam memainkan peran penting mencerdaskan bangsa, sehingga teknologi harus dimanfaatkan semaksimal mungkin untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik.⁴

Perkembangan ilmu pengetahuan tersebut, seharusnya diimbangi dengan kemampuan penguasaan teknologi, selain mampu dalam penguasaan teknik pengajaran, menghasilkan karya-karya ilmiah, dan sangat penting untuk menguasai teknologi penunjang pembelajaran, sebagai salah satu keterampilan yang harus dimiliki oleh pendidik,⁵ sehingga media pembelajaran yang sifatnya klasikal belum bisa mendongkrak secara maksimal keaktifan dan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran.

Untuk mendukung proses pembelajaran dan guna tercapainya hasil

⁴Muhammad Khoirun Aziz. ,Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI'. 2015, h. 3.

⁵Farid Ahmadi, "Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar Dengan Metode Glenn Doman Berbasis Multimedia", *Jurnal Penelitian Pendidikan* 27.1 (2010).

pembelajaran seperti yang sudah direncanakan diperlukan adanya sarana dan prasarana sekolah. Dengan sarana dan prasarana yang memadai, maka dapat mendukung rencana pembelajaran yang matang. Hal ini sejalan dengan PP No. 19 Tahun 2005, pasal 1 ayat 8:

“Standar sarana dan prasana adalah standar nasional pendidikan yang berkaitan dengan kriteria minimal tentang ruang belajar, tempat berolahraga, tempat beribadah, perpustakaan, laboratorium, bengkel kerja, tempat bermain, tempat berkreasi dan berekreasi, serta sumber belajar yang lain, yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran, termasuk penggunaan teknologi informasi dan komunikasi”.⁶

Salah satu cara memanfaatkan sarana dan prasarana sekolah adalah mengembangkan media pembelajaran agar materi yang disampaikan oleh pendidik dapat dipahami dengan mudah oleh peserta didik. Berdasarkan hasil observasi awal terlihat bahwa teknologi seperti *smartphone* sudah sangat dekat dengan peserta didik serta menjadi kebutuhan yang selalu dibawa kemana-mana. Pendidik harus mampu memanfaatkan potensi yang dimiliki peserta didik dan situasi lingkungan sekolah dengan cara mengembangkan dan mengemas media pembelajaran menjadi lebih praktis dan efisien, sehingga memotivasi peserta didik belajar mandiri.

Penetrasi perangkat *mobile* sangat pesat dan lebih mudah dioperasikan dibandingkan komputer. Ini menunjukkan perkembangan Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) sudah merambah pada perangkat *mobile*. Ditandai dengan berkembangnya sistem operasi perangkat *mobile*, seperti: *android*, *ios*, *windows*

⁶Presiden Republik Indonesia, Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. (2006), h.3.

phone dan lain sebagainya. Pemanfaatan perangkat *mobile* sebagai media pembelajaran masih sangat minim.⁷

Kemajuan teknologi susah dibendung, sehingga fenomena seperti ini harus dimanfaatkan pendidik sebaik-baik mungkin dalam menciptakan inovasi pembelajaran teknologi yang dekat dengan peserta didik. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva*. Penggunaan *smartphone* atau telepon pintar telah merambah hingga usia anak-anak sekolah. Penelitian yang dilakukan oleh UNICEF Indonesia tahun 2013 menyebutkan bahwa kepemilikan *smartphone* di Indonesia mengalami kenaikan dua kali lipat antara tahun 2012 dan 2013. *Smartphone* memainkan peran penting penggunaan internet sebesar 52% mengalahkan perangkat komputer maupun laptop.⁸

Salah satu cara untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran yaitu dengan memaksimalkan media pembelajaran. Dengan memanfaatkan *smartphone* sebagai media pembelajaran, tentu akan menciptakan suasana belajar yang lebih komunikatif dan menarik antara pendidik dan peserta didik, sehingga seiring berkembangnya ilmu pengetahuan, maka pembaruan dalam media pembelajaran tentu juga harus ditingkatkan dalam membantu proses belajar peserta didik.

Pada tahun 2010 perkembangan teknologi menuju kearah *mobile* (*gedget*), sebagian peserta didik memiliki *gedget* berupa *smartphone* yang

⁷Miftah toha Muhaimin. "Halaman Judul Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemandirian dan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik di SMA Negeri 1 Kalasan.

⁸Nuraini Razak, Studi terakhir: "Kebanyakan Anak Indonesia sudah onlie, namun masih banyak yang tidak menyadari potensi resikonya" dalam <http://www.unicef.org>, diakses pada tanggal 15 Desember 2018.

merupakan media efektif dalam menyampaikan informasi.⁹

Teknologi dapat digunakan dalam proses pembelajaran baik dalam mengembangkan perangkat pembelajaran maupun media pembelajaran. Karena pendidikan yang baik didukung oleh beberapa faktor yang menjadi penunjang dalam proses pembelajaran. Diantara faktor-faktor tersebut adalah kelengkapan buku pembelajaran, ketepatan kurikulum serta penggunaan media yang tepat guna. Namun tampilan buku yang tidak menarik dan volume buku yang berat menyebabkan peserta didik menjadi malas untuk membaca serta gaya hidup peserta didik yang cenderung menjadikan *smartphone* sebagai kebutuhan pokok sudah banyak dijumpai di sekolah-sekolah. Untuk menjawab permasalahan yang ditimbulkan dari pesatnya kemajuan teknologi yang semakin berkembang, guru harus menciptakan inovasi-inovasi terbaru untuk memfasilitasi peserta didik agar dapat belajar dimana saja dan kapan saja tanpa dibatasi ruang dan waktu dengan mudah dan terjangkau, sehingga peserta didik lebih tertarik untuk belajar.

Pemanfaatan teknologi yang ada saat ini guru bisa membuat media pembelajaran melalui internet. Fasilitas yang mendukung akan lebih baik jika dimanfaatkan sebaik- baiknya. Seperti yang diamati oleh peneliti bahwa guru di MTs Marhalim saat ini hanya menggunakan media buku paket sehingga terlihat ketika proses pembelajaran penjelasan dari guru kurang diperhatikan oleh beberapa peserta didik, seperti kurangnya respon ketika guru memberi pertanyaan, hanya beberapa anak saja yang terlihat interaktif, terutama pada materi yang

⁹Wandah Wibawanto, *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*, (Jember: Cerdas Ulet Kreatif, Cet. I, 2017), h. 9.

diajarkan. Guru hanya menjelaskan berdasarkan materi yang ada pada buku ajar. Padahal, materi ini begitu penting untuk mereka bisa pahami. Ada sebuah media yang bisa dimanfaatkan oleh guru dengan menggunakan *smartphone* melalui situs *web* di internet. Media yang bisa dibuat oleh guru melalui internet yakni media pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan aplikasi *canva*. Aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam menciptakan desain-desain yang menarik sebagai bahan ajar pada materi pelajaran terutama pelajaran akidah akhlak. Dan ternyata guru disekolah tersebut telah mengikuti webinar *online* yang membahas tentang aplikasi *canva* dan mereka pun telah mengerti penggunaan sederhana dari aplikasi tersebut. Mereka pun telah mencoba membuat sebuah desain namun desain yang mereka buat hanya sebatas foto peserta didik yang diedit dan dihiasi beberapa elemen sebagai bingkai dari foto tersebut, sebatas itu saja yang mereka lakukan. Dan sampai saat ini mereka belum mengaplikasikannya dalam proses pembelajaran karena belum ada yang mencoba membuat desain khusus untuk media pembelajaran. Elemen-elemen pendidikan yang ada pada aplikasi *canva* belum pernah digunakan padahal elemen-elemen itulah terciptanya sebuah desain yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Dengan begitu peserta didik bisa melihat materi yang diajarkan oleh guru berupa media gambar ataupun video kapanpun dan dimanapun peserta didik berada dan tanpa perlu khawatir ketinggalan. Penggunaan aplikasi *canva* ini juga diharapkan dapat menjadi sebuah solusi untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran sehingga media ini dapat digunakan untuk membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Oleh karena adanya dasar tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Peserta Didik Kelas VIII pada MTs Marhalim Kabupaten Polewali Mandar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* pada mata pelajaran akidah akhlak?
2. Bagaimana hasil belajar akidah akhlak peserta didik kelas VIII pada MTs Marhalim kabupaten polewali mandar?
3. Apakah media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dapat meningkatkan hasil belajar akidah akhlak pada peserta didik kelas VIII pada MTs Marhalim kabupaten polewali mandar?

C. Tujuan Penelitian

Setelah diketahui rumusan masalahnya, maka dapat diketahui juga tujuan penelitiannya yaitu:

1. Untuk mengetahui mendesain media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* pada mata pelajaran akidah akhlak
2. Untuk mengetahui hasil belajar akidah akhlak peserta didik kelas VIII pada MTs Marhalim kabupaten polewali mandar
3. Untuk mengetahui media pembelajaran aplikasi *canva* dapat meningkatkan hasil belajar akidah akhlak peserta didik kelas VIII pada MTs Marhalim

kabupaten polewali mandar

D. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Penelitian

Adapun definisi oprasional yang dimaksud adalah:

1. Desain media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* adalah salah satu bentuk upaya dalam membuat media pembelajaran lebih menarik agar peserta didik cepat dalam menguasai materi yang diajarkan. Media dalam penelitian ini dirancang dalam bentuk aplikasi yang dapat di instal di *smartphon* untuk membuat desain sehingga menghasil satu produk yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Akidah akhlak adalah salah satu bidang ilmu dalam syariat islam yang mempelajari tentang suatu sikap yang diwujudkan dalam tindakan atau perbuatan yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari dengan memegang teguh kepercayaan dan keimanan yang kuat dalam diri seseorang.
3. Hasil belajar adalah informasi tentang kemajuan dalam upaya mencapai tujuan peserta didik lebih lanjut, baik keseluruhan kelas maupun masing-masing individu, untuk mengetahui kemampuan peserta didik, menetapkan kesulitan-kesulitan dan menyarankan kegiatan remedial atau perbaikan.

Ruang lingkup penelitian ini adalah pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dalam meningkatkan hasil belajar akidah akhlak peserta didik kelas VIII MTs Marhalim Kabupaten Polewali Mandar.

E. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian yang diharapkan yaitu:

a. Secara Praktis

Sebagai pengetahuan dan masukan bagi para pendidik, mahasiswa didik dan yang berkecimpung dalam dunia pendidikan mengenai desain media pembelajaran dengan memanfaatkan sarana dan prasarana sekolah dengan mempertimbangkan potensi yang dimiliki peserta didik, agar proses pembelajaran lebih menarik dan materi yang disampaikan ke peserta didik dapat dipahami dengan baik.

b. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada perkembangan pendidikan. Menjadi sumber/rujukan dalam desain media pembelajaran agar lebih menarik dan diminati agar peserta didik mampu menguasai materi yang telah diberikan.

c. Secara Metodologik

Hasil penelitian ini digunakan sebagai bahan evaluasi terhadap media pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran.

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

A. Penelitian Yang Relevan

Berdasarkan penelusuran terhadap penelitian terdahulu, ditemukan beberapa penelitian yang relevan, khususnya keterkaitan terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi *canva*. Namun ada beberapa aspek yang menjadi perbedaan diantaranya berupa kajian materi.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Lesta Septia Sari, mahasiswa Program Pascasarja UIN Sunan Kalijaga Jogja, dengan judul tesis Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV. Penelitian yang dilakukan Lesta bermula pada saat pembelajaran yang diperlukan adanya penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* terhadap motivasi dan hasil belajar IPA.

Tujuan Penelitian yang dilakukan oleh Lesta adalah (1) menganalisis pengaruh media berbasis aplikasi *canva* terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas IV, (2) menganalisis pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV, (3) menganalisis pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar IPA siswa kelas IV.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Populasi penelitian ini adalah kelas IV di Sekolah dasar di Kecamatan Tempilang yang berjumlah 4 Sekolah. Sampel penelitian ini sebanyak 120 siswa dengan menggunakan teknik

simple random sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, soal tes, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji homogenitas, uji normalitas, dan uji hipotesis (uji paired t test dan uji Manova).

Hasil penelitian ini menunjukkan: (1) Terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas IV yang dibuktikan dengan uji-t yang menunjukkan nilai signifikan $0,000 < 0,025$, nilai thitung sebesar $4,358 > t_{tabel} 2,000$. (2) Terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV yang dibuktikan dengan uji-t yang menunjukkan nilai signifikan $0,000 < 0,025$, nilai thitung $0,069 > t_{tabel} 2,000$. (3) Terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas IV yang dibuktikan dengan uji Manova sebesar signifikan $0,000 < 0,05$ dan nilai Fhitung $11,471 > F_{tabel} 2,000$.¹

Letak persamaan pada penelitian terdahulu dari segi hasil belajar dan aplikasi media yang digunakan, sama-sama mengangkat hasil belajar dan aplikasi *canva*. Letak perbedaannya dari segi pembahasan materi, penelitian terdahulu mengangkat materi pada mata pelajaran IPA, sedangkan pada penelitian ini membahas materi pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

Penelitian yang relevan selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Garris Pelangi, mahasiswa UIN Syarif Hidayatullah Jakarta dengan judul tesis Pemanfaatan Aplikasi *Canva* sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. Penelitian ini membahas tentang pemanfaatan

¹Lesta Septia Sari, *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV*. 2022.

aplikasi *canva* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengandalkan beberapa literasi yang didapat dan dijabarkan dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif.

Letak persamaan pada penelitian terdahulu dari segi aplikasi yang digunakan yakni aplikasi *canva* yang juga sebagai media pembelajaran. Letak perbedaannya dari segi pembahasan materi, penelitian terdahulu mengangkat materi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra jenjang SMA/MA, sedangkan pada penelitian ini membahas materi pada mata pelajaran Akidah Akhlak pada Madrasah Tsanawiyah.

Penelitian yang relevan lainnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Mardiah, mahasiswa IAIN Parepare dengan judul tesis Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Android untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Peserta Didik Madrasah Aliyah Ma'arif Qasimiyah Polewali Mandar. Penelitian ini membahas tentang media pembelajaran fiqih berbasis android pada materi pernikahan dalam Islam diproduksi dengan menggunakan *software Adobe flash Cs6* dengan menggunakan *air for android*. Penelitian pengembangan media pembelajaran ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* dengan mengadaptasi model 4D Thiagarajan.

Letak persamaan pada penelitian terdahulu dari segi media pembelajaran dengan menggunakan android dalam meningkatkan penguasaan materi peserta didik pada Madrasah yang ada di Polewali Mandar. Letak perbedaannya dari segi pembahasan materi dan jenis penelitian, penelitian terdahulu mengangkat materi pada mata pelajaran Fiqih, sedangkan pada penelitian ini membahas materi pada

mata pelajaran Akidah Akhlak.

B. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Jadi secara bahasa berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara lebih khusus, pengenalan media dalam proses pembelajaran mendorong diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau lektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.²

Media menurut pendapat beberapa ahli, diantaranya: adalah pandangan *Briggs* bahwa media pembelajaran memiliki pengertian yaitu alat yang digunakan untuk memotivasi peserta didik untuk belajar.³ Menurut *Gagne*, media pembelajaran memiliki arti sesuatu yang digunakan pada lingkungan belajar yang berfungsi untuk memacu belajar peserta didik. Menurut *Gerlch & Ely*, secara garis besar media yaitu manusia, materi, atau kondisi yang membantu dalam mengubah pengetahuan, keterampilan, atau sikap peserta didik menjadi lebih baik. Penjelasan tersebut memiliki arti bahwa pengetahuan, keterampilan, atau sikap peserta didik dapat dirubah dengan adanya media yakni guru, buku kelas, dan lingkungan sekolah.⁴ Media dalam hal ini sebagai penghubung penyampaian dan pengiriman informasi antara guru dengan peserta didik, sehingga tujuan

²Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT* (Surabaya: Kencana, 2015), h. 62.

³Gede Putu Arya, *Media dan Multimedia Pembelajaran* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2017), 5.

⁴Haris Budiman, *Penggunaan Media Visual dalam Proses Pembelajaran*, *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 7:1, (November 2017), 176.

pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik. Dari beberapa pendapat ahli di atas tentang media, media pembelajaran memiliki arti sarana atau alat yang dapat digunakan oleh pendidik untuk memberikan materi kepada peserta didik, memotivasi belajar peserta didik, serta menumbuhkan minat belajar peserta didik agar dapat tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Pada proses pembelajaran media berperan dalam menjembatani proses penyampaian dan pengiriman pesan dan informasi. Dengan menggunakan media dan teknologi, proses penyampain pesan dan informasi antara pengirim dan penerima akan berlangsung dengan efektif. Pengertian tentang media tersebut selaras dengan definisi media pembelajaran atau *instructional media* yang dikemukakan oleh Heinich dan kawan-kawan, yaitu: „...sesuatu yang memuat informasi dan pengetahuan yang dapa digunakan untuk melakukan proses belajar.⁵

Menurut *Nasional Education Association-NEA*, media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik yang tercetak maupun audiovisual beserta peralatannya.⁶ Ada beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan dan penggunaan media dalam pembelajaran, seperti halnya yang berkenaan dengan; tujuan instruksional yang ingin dicapai, karakteristik peserta didik atau sasaran, jenis rancangan belajar yang ingin dicapai, karakteristik peserta didik atau sasaran, jenis rancangan belajar yang diinginkan apakah bersifat audio saja, atau visual saja atau kedua-duanya, atau mungkin media yang bersifat

⁵A. Pribadi, *Media & Teknologi dalam Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2017), h.15.

⁶Nizwardi Jalinus dan Ambiyar, *Media & Sumber pembelajaran*. (Padang: Kencana, 2016), h.3.

diam atau gerak, dan sebagainya, keadaan latar atau lingkungan, kondisi setempat, dan luasnya jangkauan yang ingin dilayani.⁷

Nunu Mahnun mengutip pendapat Winkel, mengatakan bahwa pemilihan media disamping melihat kesesuaiannya dengan tujuan intruksional khusus, materi pelajaran, prosedur didaktis dan bentuk pengelompokan peserta didik juga harus dipertimbangkan soal biaya (*cost factor*), ketersediaan peralatan waktu dibutuhkan (*avaibility factor*), ketersediaan aliran listrik, kualitas teknis (*technical cuality*), ruang kelas, kemampuan guru menggunakan media secara tepat (*technical know-how*).⁸

Sejalan dengan pendapat di atas Dick dan Carey dalam bukunya Asnawir dan M. Basyiruddin Usman menyebutkan ada empat faktor lagi yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media, yaitu: Ketersediaan sumber setempat, artinya bila media yang bersangkutan tidak terdapat sumber-sumber yang ada maka harus dibeli atau dibuat sendiri; Apakah untuk membeli atau diproduksi sendiri telah tersedia dana, tenaga, dan fasilitasnya; Faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan, dan ketahanan media yang digunakan dimana saja dan peralatan yang ada di sekitarnya dan kapanpun serta mudah dibawa (*fortable*); Efektivitas dan efesiensi biaya dalam jangka waktu yang cukup panjang, sekalipun nampaknya nampaknya mahal namun mungkin lebih murah dibanding media lainya yang hanya dapat digunakan sekali pakai.⁹

Pemilihan media itu perlu kita lakukan agar dapat menentukan media

⁷Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hal.125.

⁸Nunu Mahnun. "*Media Pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran).*" *An-Nida'* 37.1 (2012): 27-34, h. 29.

⁹H. Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, h. 126.

yang terbaik, tepat dan sesuai dengan kebutuhan dan kondisi sasaran didik. Untuk itu, pemilihan jenis media dengan berbagai kelebihan dan kekurangan masing-masing.¹⁰

Dari beberapa kriteria pemilihan media yang dikemukakan oleh beberapa para ahli di atas, maka dapat disimpulkan beberapa pertimbangan yang perlu dilakukan oleh pendidik untuk memilih media yaitu: pertimbangan peserta didik; pertimbangan tujuan pembelajaran; pertimbangan strategi pembelajaran; pertimbangan kemampuan dalam merancang dan menggunakan media; pertimbangan biaya; pertimbangan sarana dan prasarana; serta pertimbangan efisien dan efektifitas.¹¹

Apabila dilihat dari manfaatnya Ely dalam Danim menyebutkan manfaat media pengajaran sebagai berikut:

- a. Meningkatkan mutu pendidikan dengan cara meningkatkan kecepatan belajar (*rate of learning*)
- b. Memberi kemungkinan pendidikan yang sifatnya lebih individual
- c. Memberi dasar pengajaran yang lebih ilmiah
- d. Pengajaran dapat dilakukan secara mantap
- e. Meningkatkan terwujudnya kedekatan belajar (*immediacy learning*)
- f. Memberikan penyajian pendidikan lebih luas.¹²

Arief S sadiman, dkk. Dalam Husniyatus Salamah Zainiyat,

¹⁰Iwan Falahuddin. "Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran," *Jurnal Lingkaran Widyaiswara* 1.4 (2014): 104-117, h.112.

¹¹Nunu Mahnun. "Media pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan mediadan implementasinya dalam pembelajaran)." *An-Nida'* 37.1 (2012): 27-34, h. 31.

¹²Sudarwan Danim, *Media Komunikasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), h. 13.

menyampaikan secara umum kegunaan media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang waktu, dan daya indra, seperti; objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model. Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indra dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film atau gambar; kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide di samping secara verbal; obyek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer; kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat di stimulasikan dengan media seperti komputer, film dan video; peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti *time lapse* untuk film, video, slide atau simulasi komputer.
- c. Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik. Dalam hal media pembelajaran berguna untuk meningkatkan kegairahan belajar, memungkinkan peserta didik belajar sendiri berdasarkan minat dan kemampuannya, dan memungkinkan interaksi yang lebih langsung antar peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan.
- d. Memberikan rangsangan yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi peserta didik terhadap isi pelajaran.

- e. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan- kunjungan ke museum atau kebun binatang.¹³

Penelitian kuantitatif bertujuan untuk menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan mengenai apa yang ingin diketahui.

2. Hasil Belajar

Ada dua kata yang dimiliki oleh hasil belajar yakni “hasil” juga “belajar”. Berdasarkan KBBI, “hasil” artinya 1) apa yang diadakan oleh usaha 2) pendapatan; perolehan; buah. Menurut para ahli, ada beberapa definisi tentang “belajar”. Menurut Rusman, belajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh sesuatu.¹⁴ Sanjaya mengatakan bahwa belajar bukan hanya sekedar mengumpulkan ilmu, akan tetapi belajar adalah sebuah proses berpikir seseorang.¹⁵ Usman mengatakan, belajar adalah perubahan tingkah laku yang disebabkan adanya interaksi dengan lingkungan.¹⁶ Dari banyak sudut pandang kita dapat menyimpulkan bahwa belajar adalah perubahan positif yang terjadi dalam diri seseorang seperti adanya peningkatan pengetahuan, keterampilan dan perilaku.

¹³Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*, h. 69.

¹⁴Rusman, *Model-Model Pembelajaran* (Jakarta: PT. Rajagrafindo, 2014), 1.

¹⁵Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: PrenadaMedia, 2011), 112.

¹⁶Muh Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2000), 5.

Hasil belajar merupakan tingkat dimana seorang siswa menguasai materi yang telah dipelajari setelah adanya proses pembelajaran, pengukuran hasil belajar didasarkan pada pemahaman siswa yang dapat dilihat dari setiap skor belajar yang diperoleh.¹⁷ Menurut Sudjana, hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik dari pendidik setelah proses belajar di kelas.¹⁸ Sedangkan menurut Sudidjono, hasil belajar adalah bentuk penilaian kepada setiap peserta didik yang memenuhi kriteria proses berpikir, sikap atau nilai, dan aspek keterampilan.¹⁹

Dari beberapa penjelasan di atas, bisa diketahui bahwa hasil belajar merupakan sesuatu yang akan dicapai oleh peserta didik ketika peserta didik tersebut melakukan proses baik aspek kognitif, aspek psikomotor, dan aspek afektif. Sehingga terdapat suatu perubahan pada peserta didik dan juga hasil belajar sebagai akibat dari proses yang sudah dilakukan.

Menurut Slameto, hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu internal dan eksternal. Faktor internal terdiri dari jasmaniah dan psikologi.²⁰ Pertama yaitu jasmaniah meliputi kesehatan dan cacat tubuh. Proses belajar tidak dapat berjalan dengan maksimal apabila memiliki gangguan pada jasmaniah kesehatan. Selanjutnya adalah psikologis. Psikologis meliputi intelegensi, perhatian, minat, motif, kematangan, dan kesiapan. Oleh karena itu, untuk mendukung faktor psikologis guru harus menggunakan alat, yaitu dengan

¹⁷Tim Pudi Dikdasmen, *Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta: Depdikna, 2007), 32.

¹⁸Sudjana Nana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011), 7.

¹⁹Sudidjono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada), 32.

²⁰Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), 3.

menggunakan media pembelajaran.²¹

Faktor eksternal meliputi keluarga, sekolah, dan masyarakat. Faktor-faktor dari keluarga yang bisa mempengaruhi hasil belajar diantaranya, pertama adalah cara orang tua mendidik anak-anaknya, seperti menerapkan kedisiplinan dalam belajar, kedua suasana di rumah apakah kondusif sehingga bisa belajar dengan baik, ketiga ekonomi keluarga jika orang tua memiliki kemampuan ekonomi yang mendukung maka mereka akan memberikan fasilitas yang baik juga seperti mengikuti bimbingan belajar. Akan tetapi, tidak menutup kemungkinan bahwa anak yang memiliki ekonomi rendah juga bisa meraih prestasi yang baik, semuanya tergantung usaha dan kemauan masing-masing. Keempat, penjelasan tentang pentingnya belajar dari orang tua atau dukungan pada anak untuk belajar.

Belajar juga dipengaruhi oleh faktor sekolah diantaranya, pertama penggunaan metode belajar yang tepat sesuai dengan kebutuhan hasil belajar yang baik bisa tercapai. Kedua, dengan menggunakan kurikulum yang berlaku oleh pendidik, proses belajar mengajar bisa terstruktur dengan adanya kurikulum. Ketiga, agar peserta didik merasa nyaman, perhatian dan bimbingan yang baik kepada peserta didik saat pembelajaran juga harus diberikan oleh pendidik. Keempat, perangkat pembelajaran, seperti penggunaan media pendukung dalam kegiatan proses belajar mengajar guna membantu pendidik memperoleh pemahaman yang baik sehingga dapat dicapai hasil belajar yang optimal. Kelima, standar pelajaran yang tinggi dapat membuat peserta didik tidak mampu mencapai

²¹Farida Hasan, *Skripsi: "Media Pembelajaran Berbasis Multimedia dengan Menggunakan Adobe Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar"* (Semarang, Universitas Negeri Semarang, 2016), 12.

tujuan pembelajaran, sehingga harus disesuaikan dengan kemampuan peserta didik agar dapat mencapai tujuan dan hasil belajar yang telah ditetapkan. Keenam, pemberian tugas oleh pendidik akan melatih peserta didik agar materi yang diajarkan dikuasai sehingga siswa mencapai prestasi yang baik. Faktor masyarakat yang mempengaruhi belajar diantaranya pergaulan, jika peserta didik bergaul dengan peserta didik lain yang rajin belajar maka akan termotivasi untuk selalu belajar, begitupun sebaliknya. Kedua, kegiatan peserta didik dengan masyarakat, pergaulan dengan orang-orang terpelajar maka akan melakukan kegiatan-kegiatan positif dan melakukan kegiatan yang bisa meningkatkan motivasi belajarnya.

Dari beberapa penjelasan di atas, ada banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Dari beberapa faktor tersebut, faktor utama yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar adalah kemampuan peserta didik. Menurut Calrk, hasil belajar peserta didik 70% dipengaruhi oleh kemampuan peserta didik dan 30% oleh lingkungan.²² Faktor dominan dalam lingkungan belajar yang mempengaruhi hasil belajar di sekolah adalah kualitas pembelajaran. Faktor internal dan eksternal saling berkaitan dalam upaya mendukung proses pembelajaran yang baik untuk mencapai hasil belajar dan tujuan pembelajaran.

3. Pembelajaran Akidah Akhlak

Pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

²²Bealla Febrin, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Metode Bermain Peserta Didik kelas 3 SDN 2 Pusporenggo Kec. Musuk, Kab. Boyolali", *Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganeshha*, 2:1, (Januari, 2015), 20.

Akidah Akhlak adalah sub mata pelajaran pada jenjang pendidikan dasar yang membahas ajaran agama islam yang memberikan bimbingan kepada peserta didik agar memahami, menghayati, meyakini kebenaran ajaran islam, serta bersedia mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran Akidah Akhlak adalah suatu usaha yang dilakukan secara sadar untuk dapat menyiapkan peserta didik agar beriman terhadap keesaan Allah swt. Di madrasah, pendidikan akhlak tercantum dalam mata pelajaran yakni akidah akhlak yang menekankan pada kemampuan memahami dan mempertahankan keyakinan atau keimanan yang benar dengan mengamalkan nilai-nilai asmaul husna. Menciptakan suasana keteladanan dan pembiasaan dengan mengamalkan akhlak terpuji dan adab islam melalui pembiasaan contoh perilaku sehari-hari.

Mata pelajaran Akidah Akhlak merupakan suatu cabang ilmu yang didalamnya mengajarkan nilai-nilai moral yang sesuai dengan syariat Islam, yaitu mengajarkan tentang keyakinan kepada Allah dan tata krama dalam pergaulan. Dengan demikian jika pendidikan Akidah Akhlak yang dijadikan landasan pengembangan nilai spiritual dilakukan dengan baik, maka kehidupan masyarakat akan lebih baik.

Dalam al-Qur'an, Allah menjelaskan tentang akidah dan akhlak yakni dalam Q.S Al-Baqarah/2:83

اسْرَآءِیْلَ لَا تَعْبُدُوْنَ اِلَّا اللّٰهَ وَبِالْوَالِدَيْنِ اِحْسَانًا وَذِي الْقُرْبٰی بَنِي مِیثَاقٍ اٰخِذْنَا وَاذْ
وَ الْیَتٰمٰی وَ الْمَسٰكِیْنِ وَ قُولُوا لِلنَّاسِ حُسْنًا

Terjemahnya: “(Ingatlah) ketika kami mengambil perjanjian dari Bani Israil, Janganlah kamu menyembah selain Allah dan berbuat baiklah

kepada kedua orang tua, kerabat, anak-anak yatim dan orang-orang miskin. Dan bertutur katalah yang baik kepada manusia.”²³

Sebelum Rasulullah saw memerintahkan kepada umatnya untuk berakhlak mulia, beliau telah mencontohkannya terlebih dahulu sebagai uswatun hasan atau contoh yang terbaik

Sangat banyak hadits tentang akhlak yang memerintahkan kepada umat muslim untuk memperbaiki akhlak, serta menunjukkan keutamaan akhlak mulia. Beberapa diantaranya yakni hadits riwayat Ibnu Majah dari Anas bin Malik ra:

قال رسولُ الله -صلى الله عليه وسلم: إِنَّ لِكُلِّ دِينٍ خُلُقًا وَخُلُقُ الْإِسْلَامِ الْحَيَاءُ

Artinya: “Rasulullah saw bersabda: Sesungguhnya agama memiliki akhlak dan akhlak Islami adalah rasa malu.”²⁴

4. Aplikasi Canva

Canva adalah sebuah *platform* pembuatan desain grafis dan konten publikasi yang lebih mudah dan cepat daripada *software* grafis lainnya. *Tools* ajaib ini bisa digunakan secara online melalui *browser desktop* atau *download* aplikasi *mobile*-nya melalui App atau *Play Store*. Selain itu, ia menawarkan dua versi yaitu versi gratis dan versi berbayar (Pro).²⁵

Sejak 2013, *platform* ini berhasil merebut hati lebih dari 60 juta pengguna aktif bulanan dari 190 negara di dunia. Dan dari jutaan orang mengetahui apa itu *Canva*, sudah lebih dari 7 miliar desain berhasil tercipta. Berkat permasalahan yang Melanie Perkins, Cameron Adams, dan Cliff Obrecht

²³Kemenag Qur'an dan Terjemahan, *lajnah pentashihan Al-qur'an*, Jakarta.

²⁴Hadist Riwayat Ibnu Majah

²⁵https://makinrajin.com/blog/canva-adalah/#Apa_Itu_Canva, Dikutip: Selasa 15 November 2022 (Pukul 21.32 Wita)

temukan di lapangan bahwa banyak sekali orang yang ingin membuat desainnya sendiri dengan mudah. Hingga pada akhirnya terciptalah *Canva* yang mereka kemas dengan prinsip “*make complex things simple*”.

Hingga saat ini, *Canva* adalah produk utama perusahaan dengan nama serupa dari Perth, Australia yang sudah berekspansi ke Manila, Filipina dan Beijing, China. Adapun berkat popularitasnya dan performanya sebagai tools *easy-to-use*, platform ini berhasil mendapatkan tiga penghargaan bergengsi, berikut ini detailnya.

- *Enterprise Tech 30 2019* dalam kategori *mid-stage (Winner)*
- *Google Play Award 2019 (Winner)*
- *Great Place to Work Award 2019 (Winner)*²⁶

Semenjak banyak orang mulai mengenal apa itu *Canva*, para pengembangnya terus berusaha menghadirkan inovasi layanannya. Alhasil, kini bisa digunakan *platform* tersebut untuk membuat berbagai macam desain untuk kebutuhan personal dan profesional. Adapun kegunaan *Canva* adalah:

- a. Membuat presentasi mirip *PowerPoint*
- b. Membuat konten Instagram untuk *feed*, *Story*, dan *Ads* dengan pilihan animasi atau *static*
- c. Mendesain postingan, *cover*, *Ads*, *event cover*, *Facebook* video, dan *story Facebook*
- d. Mengedit video untuk berbagai *platform* media sosial, seperti *Instagram*, *Facebook*, *TikTok*, *Pinterest*, *LinkedIn*, dan *YouTube*

²⁶https://makinrajin.com/blog/canva-adalah/#Apa_Itu_Canva, Dikutip: Selasa 15 November 2022 (Pukul 21.33 Wita)

- e. Mendesain poster, *flyer*, brosur, iklan, *postcard*, *business card*, *newsletter*, dan *invoice* untuk kebutuhan bisnis dan sebagai digital *marketing tools*
- f. Membantu menyusun format resume, CV, *letterhead*, proposal, sertifikat, serta berbagai kartu dan undangan
- g. Menyusun infografis, mind map, kolase foto, virtual *background*, format kalender, *worksheet*, *planner*, peta konsep, dan wallpaper/*background* layar gadget.²⁷

Sebagai *platform* pembuatan desain, tak heran jika *Canva* memiliki segudang *tools* dan fitur yang akan memanjakan penggunanya. Selain cukup *powerful*, fitur-fitur ini mudah untuk orang awam pahami dan gunakan sehingga siapapun bisa jago mendesain dalam hitungan menit. Supaya kini lebih familiar dengan apa itu *Canva*, berikut ini adalah fitur-fitur andalannya.

- a. Tersedia 750.000+ *Template*
- b. Ada 900+ Ilustrasi dan *Icon*
- c. PDF Editor
- d. *Canva Live*
- e. *Text Customization*
- f. *Canva Teams*
- g. *Grid* Desain dan Foto
- h. Desain *Frame*

Supaya lebih yakin untuk memilih menggunakan versi *Canva* yang mana, berikut ini rincian perbedaan apa itu *Canva free* dan *Pro* berdasarkan fitur

²⁷https://makinrajin.com/blog/canva-adalah/#Apa_Itu_Canva, Dikutip: Selasa 15 November 2022 (Pukul 21.35 Wita)

yang tersedia.

- a. Stok Foto, Video, Gambar, dan Grafik
- b. *Brand Kit Manager*
- c. Jumlah Template
- d. Akses Tim
- e. *Magic Resize*
- f. Kapasitas Penyimpanan²⁸

Berikut cara menggunakan *Canva*, mulai dari langkah-langkah penggunaan *Canva* dari awal mendaftar akun hingga menciptakan desain adalah sebagai berikut:

a. *Sign Up* Akun

Sebelum *sign up*, perlu siapkan akun email aktif. Lalu ikuti langkah-langkahnya berikut ini.

- Akses web *Canva* di [canva.com](https://www.canva.com).
- Klik tombol *Sign Up* yang ada di pokok kanan atas. Maka akan muncul *pop-up* seperti ini.
- Pilih *Sign up with Email*. Maka akan muncul tampilan seperti ini.
- Isilah dengan benar, dan pastikan buat *password* yang kuat. Setelah itu, tekan tombol *Get started*.
- Pengguna akan diwajibkan untuk memasukkan kode yang dikirimkan ke email.
- Pengguna sudah masuk ke beranda akun *Canva*²⁹

²⁸https://makinrajin.com/blog/canva-adalah/#Apa_Itu_Canva, Dikutip: Selasa 15 November 2022 (Pukul 21.38 Wita)

Nah, untuk lebih mudah dalam memahami penggunaan aplikasi *canva*, langkah awal yang bisa dilakukan yakni dengan *download* aplikasi tersebut.



²⁹https://makinrajin.com/blog/canva-adalah/#Apa_Itu_Canva, Dikutip: selasa 15 November 2022 (Pukul 21.38 Wita)

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Lokasi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai penelitian lapangan dengan menggunakan metode kuantitatif. Metode ini juga digunakan untuk penelitian pada populasi dan sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data, bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Hasil dari penelitian ini nantinya akan dipaparkan dengan mendeskripsikan hasil dari yang telah didapat melalui penelitian di lapangan.¹

2. Lokasi Penelitian

Penelitian lapangan pada umumnya harus menentukan lokasi penelitian yang akan dituju untuk menemukan data valid yang dibutuhkan. Oleh karena itu, lokasi penelitian yang saya ambil dalam mengumpulkan data penelitian adalah MTs Marhalim yang beralamat di Jalan Poros Kampung Baru Desa Padang Timur Kecamatan Campalagian Kabupaten Polewali Mandar Provinsi Sulawesi Barat.

B. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian merupakan suatu analisis berupa aktivitas untuk menentukan hubungan antara suatu objek yang akan diteliti. Menurut Sugiono mendefinisikan pendekatan dalam penelitian adalah sebuah proses yang dimaknai

¹Sugiyono, *Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis dan Disertasi (STD)* (Bandung: Alfabeta, 2004), h. 24.

sebagai usaha dalam berbagai aktivitas penelitian untuk mengadakan hubungan-hubungan dengan suatu objek yang diteliti.² Sementara itu, Arikunto menjelaskan bahwa meskipun permasalahan dan rumusan masalah hampir serupa dengan peneliti lain, akan tetapi seorang peneliti dapat memilih pendekatan yang berbeda dalam memecahkan masalah penelitian.³ Adapun pendekatan penelitian yang dapat digunakan dalam melakukan penelitian dapat dibagi menjadi dua, yaitu pendekatan metodologis dan pendekatan keilmuan. Berikut ini, akan diuraikan penjelasan keduanya.

1. Pendekatan Metodologis

Penelitian dengan menggunakan suatu pendekatan merupakan suatu keharusan untuk memudahkan dalam mengumpulkan data yang dibutuhkan. Pendekatan penelitian menggunakan pendekatan metodologis yang ditinjau dari perspektif kuantitatif positivistik adalah suatu pendekatan penelitian yang memandang sebuah kenyataan (empirik) sebagai fenomena yang dapat diteliti, diklasifikasi, cenderung bersifat tetap, konkrit, terukur, dan teramati serta hubungan gejala sebab akibat.⁴ Sementara pada pendapat lain, lebih lanjut menjelaskan bahwa pendekatan kuantitatif yang dilandasi oleh filsafat positivisme merupakan sebuah pendekatan penelitian yang digunakan untuk menekankan fenomena-fenomena objektif yang dikaji secara kuantitatif.⁵

²Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif R&D* (Cet. XXIV; Bandung: Alfabeta, 2016), h. 8.

³Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 108.

⁴Sitti Mania, *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial* (Cet. I; Makassar: Alauddin University Press, 2013), h. 45.

⁵Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), h. 53.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dijelaskan bahwa pendekatan positivistik merupakan suatu pendekatan penelitian yang berorientasi pada pengumpulan data dengan berusaha mencari fakta berdasarkan fenomena-fenomena yang terjadi, atau sebab-sebab terjadinya suatu fenomena secara objektif, terlepas dari pandangan pribadi yang terkadang bersifat subjektif.

2. Pendekatan Keilmuan

Pendekatan penelitian menggunakan pendekatan keilmuan memiliki berbagai opsi. Terdapat berbagai disiplin ilmu yang dapat digunakan dalam pendekatan penelitian, yang notabeneanya memiliki karakteristik tersendiri. Tak terkecuali dalam rana pendidikan, tidak sedikit disiplin ilmu yang berkaitan dengan pembahasan pendidikan karena setiap ilmu pengetahuan memiliki objek studi yang spesifik mengenai manusia, baik sebagai objek pendidik maupun berposisi sebagai subjek pendidik.⁶ Berikut beberapa pendekatan keilmuan yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

a. Pendekatan Teologis Normatif

Pendekatan teologis normatif merupakan suatu upaya memahami agama dengan menggunakan disiplin ilmu ketuhanan yang bertolak dari suatu keyakinan bahwa wujud empirik dari suatu keagamaan dapat dianggap sebagai suatu yang paling benar dibandingkan dengan yang lainnya.⁷ Sehingga dalam penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan teologis normatif dengan memaknai dan mengkaji ayat-ayat Allah yang relevan sesuai dengan objek kajian penelitian ini.

⁶Tatang Syarifuddin, *Landasan Pendidikan* (Cet. I; Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, 2009), h. 29.

⁷Abuddin Nata, *Metodologi Studi Islam* (Cet. VIII; Jakarta: RajaGrafindoPersada, 2011), h. 28.

b. Pendekatan Psikologis

Pendekatan psikologis merupakan pendekatan yang mempelajari tentang gejala-gejala kejiwaan seseorang. Pendekatan ini penulis gunakan untuk mengetahui respon kejiwaan pendidik dalam bekerja dan menerima tugas dari kepala sekolah untuk mencapai tujuan sekolah yang telah ditetapkan bersama.

Berdasarkan dari dua pendekatan di atas, penulis gunakan sebagai alat bantu dalam mengumpulkan berbagai data yang dibutuhkan untuk menghasilkan data yang valid dalam suatu karya ilmiah.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan aspek tertentu dari ciri, fenomena, atau konsep yang menjadi pusat perhatian dalam suatu studi atau penelitian.⁸ Sementara Wina Sanjaya mengartikan populasi sebagai keseluruhan yang menjadi tujuan dalam menggeneralisasikan hasil penelitian.⁹ Adapun pendapat lain menjelaskan bahwa populasi adalah keseluruhan objek penelitian, apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian maka penelitiannya merupakan penelitian populasi.¹⁰ Sehingga dengan demikian, maka dapat digeneralisasikan bahwa populasi mutlak harus ada, karena populasi merupakan objek penelitian yang akan diteliti, dan menjadi pusat perhatian dalam penelitian. Kesalahan dalam menentukan populasi maka, akan berdampak pada kesalahan dalam pengumpulan dan pengelolaan data penelitian, sehingga

⁸Muhammad Arif Tiro, *Dasar-dasar Statistika* (Cet. I; Makassar: Universitas Negeri Makassar, 2008), h. 3.

⁹Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode dan Prosedur* (Jakarta: Prenada Media Group, 2014), h. 228.

¹⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian* (Cet.X I; Jakarta: Rineka Cipta, 1998), h. 115

ketelitian dalam menentukan populasi harus diperhatikan. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik MTs Marhalim Kecamatan Campalagian Kabupaten Polewali Mandar yang berjumlah 70 orang.

Tabel 3.0.
Jumlah peserta didik MTS Marhalim

Tingkatan	Kelas VII	Kelas VIII	Kelas IX	Jumlah
Jumlah siswa	25	21	24	70

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi yang terpilih dan mewakili populasi tersebut.¹¹ Sampel juga dapat diartikan sebagai bagian dari populasi yang diambil melalui cara-cara tertentu yang juga memiliki karakteristik tertentu, jelas dan lengkap yang dianggap bisa mewakili populasi.¹² Sedangkan pendapat lain mengatakan bahwa sampel adalah sejumlah anggota yang dipilih atau diambil dari suatu populasi.¹³ Dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa sampel merupakan sejumlah anggota yang diambil dari suatu populasi dengan cara-cara tertentu, atau secara sederhana sampel dapat dimaknai sebagai bagian atau keseluruhan dari populasi yang telah ditentukan.

Berdasarkan hal tersebut, maka dapat dikatakan bahwa sampel yang baik adalah sampel yang dapat mewakili populasi dalam berbagai aspek tertentu yang sedang dipelajari sebagai dasar mengambil keputusan dalam penelitian. Teknik

¹¹Muri Yusuf, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan* (Cet. I; Jakarta: Kencana, 2014), h. 150.

¹²M. Iqbal Hasan. *Pokok-Pokok Materi Statistik 2 (Statistik Inferensif)* (Cet. II; Jakarta: Bumi Aksara, 2001), h. 84

¹³Muhammad Arif Tiro. *Dasar-dasar Statistika* (Cet. I; Makassar: Universitas Negeri Makassar, 2008), h. 4

pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *nonprobability sampling*.

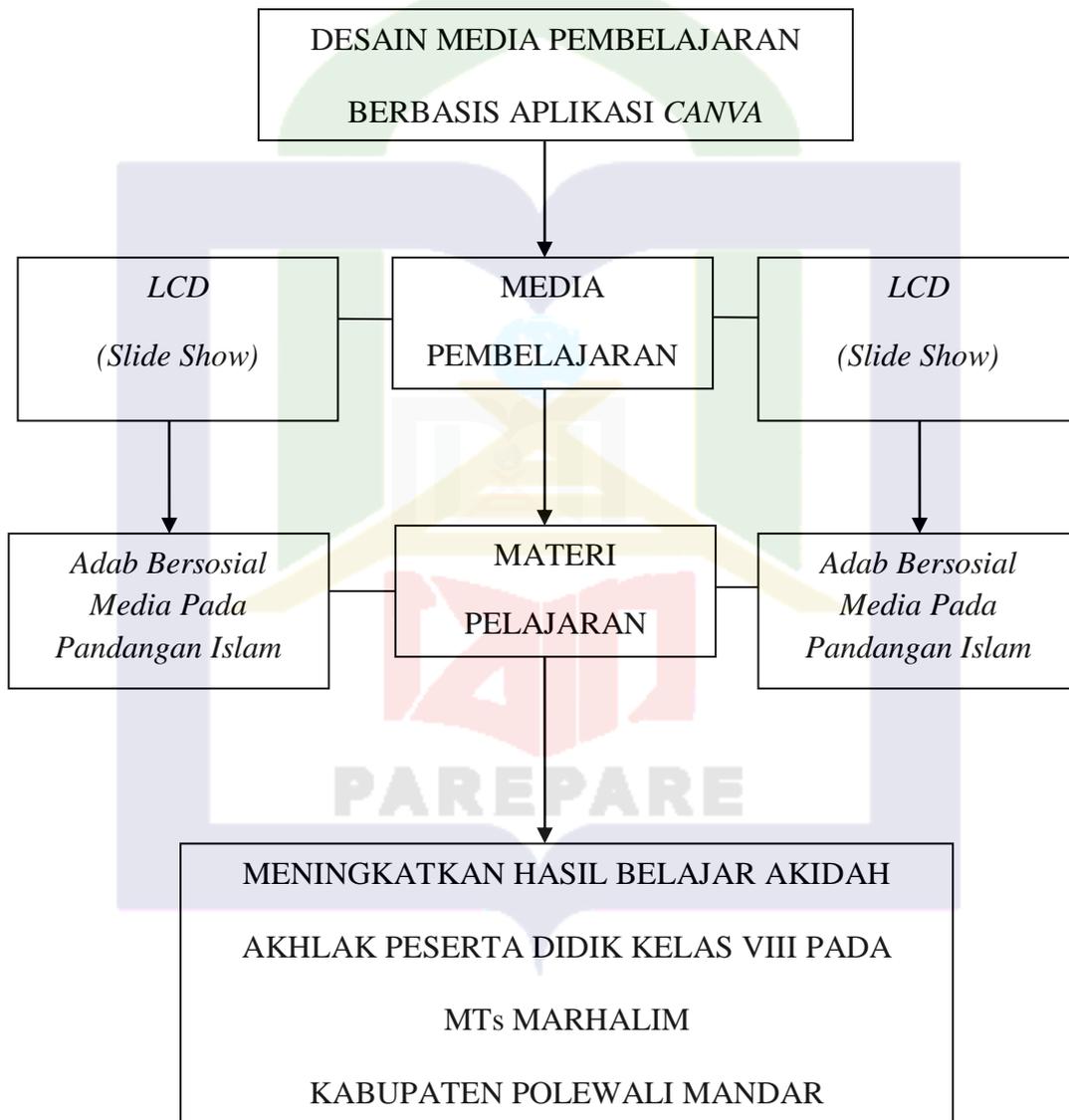
Teknik *nonprobability* merupakan teknik penarikan sampel yang dilakukan dengan menggunakan panduan matematis berdasarkan teori tidak memberikan peluang bagi yang lain untuk terpilih menjadi sampel¹⁴

Teknik sampel nonprobabilitis memiliki beberapa metode dalam pengumpulannya. Adapun dalam pengambilan sampel ini, penulis menggunakan pengambilan sampel jenuh karena jumlah populasi tidak lebih dari 30 sampel. adapun jumlah sampel dalam penelitian sebanyak 21 orang.

¹⁴Morissan, *Metode Penelitian Survei*, h. 133.

D. Kerangka Pikir

Kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting (sugiyono, 2009).



E. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian di samping perlu menggunakan metode yang tepat, juga perlu memilih teknik dan alat pengumpulan data yang relevan. Penggunaan teknik dan alat pengumpul data yang tepat memungkinkan diperolehnya data yang objektif. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengertian pengumpulan data adalah proses, cara, perbuatan mengumpulkan, atau menghimpun data.¹⁵ Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh sebuah informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai suatu tujuan penelitian. Tujuan yang diungkapkan dalam bentuk hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap pertanyaan penelitian. Jawaban itu masih perlu diuji secara empiris, dan untuk maksud inilah dibutuhkan pengumpulan data.¹⁶

Selanjutnya, di bawah ini akan diuraikan beberapa teknik pengumpulan data yang penulis gunakan dalam mengumpulkan data penelitian.

1. Teknik Kuesioner/Angket

Angket atau kuesioner merupakan seperangkat pertanyaan yang disusun secara logis, sistematis, dan objektif untuk menerangkan variabel yang diteliti. Teknik kuesioner sering dijadikan teknik utama dalam penelitian, karena dinilai lebih sederhana, objektif, cepat dalam mengumpulkannya, mudah dalam tabulasi, serta proses analisisnya.¹⁷ Pendapat lain mengatakan bahwa kuesioner merupakan seperangkat instrumen penelitian berupa daftar pertanyaan atau pernyataan secara

¹⁵Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Cet. II; Jakarta: Bali Pustaka, 1990), h. 78.

¹⁶Nana. Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: PT Remaja Rosdakarya, 2005), h. 132.

¹⁷Musfiqon, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Cet. 1; Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2012), h. 127.

tertulis yang harus dijawab atau diisi oleh responden sesuai dengan petunjuk pengisiannya.¹⁸

Berdasarkan pendapat tersebut, maka kuesioner atau angket merupakan suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden tertentu untuk dijawabnya, dimana peneliti tidak harus langsung bertanya jawab dengan responden dalam pengumpulan data. Penggunaan angket dalam penelitian ini bersifat terstruktur dan tertutup. maksudnya adalah angket yang berisikan pertanyaan-pertanyaan seputar variabel terlebih dahulu disusun rapi berdasarkan indikator masing-masing. Kemudian proses pelaksanaannya bersifat tertutup atau rahasia karena setiap jawab dari responden akan dirahaskan oleh peneliti untuk menghindari hal yang dapat mempengaruhi kualitas data yang dikumpulkan. Selanjutnya angket yang telah tersusun baik, kemudian diserahkan kepada seluruh responden yaitu, seluruh peserta didik kelas VIII MTs Marhalim, yang berjumlah 21 orang.

Pertanyaan angket tertutup tersebut menggunakan skala *Likert* 1-5 dengan menggunakan pertanyaan berskala (*scaling questions*). Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok tentang fenomena sosial. Adapun jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala *Likert* ini memiliki gradasi mulai dari sangat positif hingga sangat negatif, dan untuk keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban itu dapat diberi skor yang ditunjukkan pada tabel di bawah ini:

¹⁸Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode, dan Prosedur* (Jakarta : Kencana Predana Media Group, 2013), h. 255.

Tabel 3. 1.
Skala Likert

Pilihan Jawaban	Skor	
Sangat Setuju	5	1
Setuju	4	2
Kurang Setuju	3	3
Tidak Setuju	2	4
Sangat Tidak Setuju	1	5

Sumber: Morissan¹⁹

2. Teknik Dokumentasi

Teknik ini merupakan teknik pendukung dalam proses pengumpulan data dalam penelitian. Teknik dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data dan menganalisis dari dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, maupun elektronik.²⁰ Sehingga dalam penelitian ini, data diambil dari dokumen-dokumen sekolah berupa jumlah peserta didik dan berbagai dokumen lainnya baik dalam bentuk gambar maupun dalam bentuk buku arsip.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti agar mudah dan sistematis dalam mengumpulkan data berdasarkan dengan teknik

¹⁹Morisson, *Metode Penelitian Survei* (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2012), h. 89.

²⁰Sayodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Cet.VII; Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), h. 221.

pengumpulan data yang telah ditetapkan.²¹ Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Daftar Angket

Daftar angket merupakan daftar pertanyaan atau pernyataan yang dibuat sebelum melakukan pengumpulan data. Angket dalam penelitian kuantitatif merupakan instrumen kunci (*key instrument*) dalam mengumpulkan data-data di lapangan. Instrumen angket yang digunakan dalam penelitian ini dalam bentuk skala Likert yang terkait dengan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik di MTs Marhalim.

2. Check List

Instrumen *check list* dalam penelitian ini merupakan daftar cek yang berisi tentang aspek atau hal-hal yang dibutuhkan sebagai data pendukung, seperti dokumen, dan gambar. Dokumen yang dimaksud adalah dokumen yang terkait dengan data sekolah, terutama data guru, sedangkan pengambilan gambar dimaksudkan untuk mendukung bahwa penelitian benar-benar telah dilakukan.

G. Validasi dan Reliabilitas Instrumen

1. Uji validitas

Menurut Sevilla dalam Yusuf menjelaskan bahwa pengertian validitas adalah derajat ketetapan dan kecermatan alat ukur penelitian tentang isi dan arti sebenarnya yang diukur dalam pengujian validitas, tiap butir digunakan analisis item yaitu mengkorelasikan skor tiap butir dengan skor total yang merupakan

²¹Lihat Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian* (Cet. XI; Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 135.

jumlah tiap skor butir.²² Pengertian validitas menurut Sugiyono adalah derajat ketetapan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan daya yang dapat dilaporkan oleh penelitian.²³ Oleh sebab itu, data yang valid adalah data yang tidak berbeda antara data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek penelitian.

Uji validitas dalam penelitian ini digunakan analisis item yaitu mengkorelasikan skor tiap butir dengan skor total yang merupakan jumlah dari tiap skor butir. Jika ada item yang tidak memenuhi syarat, maka item tersebut tidak dapat diteliti lebih lanjut. Syarat tersebut menurut Sugiyono yang harus dipenuhi yaitu harus memiliki kriteria sebagai berikut:²⁴

- a. Jika $r \geq 0,30$, maka item-item pertanyaan dari kuesioner adalah valid
- b. Jika $r < 0,30$, maka item-item pertanyaan dari kuesioner adalah tidak valid.

Uji validitas instrument dapat menggunakan rumus korelasi. Rumus korelasi berdasarkan *Pearson Product Moment* menurut Sugiyono adalah sebagai berikut:²⁵

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Di mana:

r_{xy} = Koefisien korelasi

²²A. Muri Yusuf, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan* (Jakarta: Kencana, 2014), h. 159.

²³Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, h. 134

²⁴Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, h. 140.

²⁵Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, h. 161.

N = Banyaknya sampel

$\sum X$ = jumlah skor keseluruhan untuk item pertanyaan variabel X

$\sum Y$ = jumlah skor keseluruhan untuk item pertanyaan variabel Y

Untuk mengetahui validitas penelitian ini, peneliti menggunakan alat analisis berupa aplikasi atau program, yaitu: “*statistical product and service solution*” (SPSS 15.0 for Windows).

2. Uji Reliabilitas

Menurut Riyadi uji reliabilitas adalah proses yang dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh hasil pengukuran tetap konsisten, apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang serupa dengan menggunakan alat ukur yang serupa pula.²⁶ Menurut Nazir, reliabilitas adalah ketetapan atau tingkat presisi suatu ukuran atau pengukur.²⁷ Menurut Hogul uji reliabilitas menyangkut tiga aspek, yaitu:²⁸

- a. Mantap, reliabilitas adalah tingkat kemantapan suatu alat ukur, dikatakan mantap apabila diukur berulang-ulang kali, alat ukur tersebut memberikan hasil yang serupa;
- b. Tepat, reliabilitas menunjukkan ketepatan yang menitikberatkan pada ketepatan pertanyaan;

²⁶A. Muri Yusuf, *Metode Penelitian: Kuantitati, Kualitatif & Penelitian Gabungan*, h. 164.

²⁷A. Muri Yusuf, *Metode Penelitian: Kuantitati, Kualitatif & Penelitian Gabungan*, h. 164.

²⁸A. Muri Yusuf, *Metode Penelitian: Kuantitati, Kualitatif & Penelitian Gabungan*, h. 165.

- c. Homogen, reliabilitas pertanyaan-pertanyaan yang merupakan unsur dasarnya memiliki kaitan erat antara satu dengan lainnya.

Reliabilitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana alat ukur dapat dipercaya atau diandalkan. Uji reliabilitas penelitian ini menggunakan metode *AlphaCronbach* (α) yang bertujuan untuk mencari instrument yang skornya berupa rentangan antara beberapa nilai. Adapun rumus *AlphaCronbach* (α) tersebut adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \times \left\{ 1 - \frac{\sum S_i}{S_t} \right\}$$

Di mana:

r_{11} = koefisien reliabilitas *alphacronbach*

S_i = jumlah varians skor tiap item

S_t = varians total

k = jumlah item

Suatu instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi jika nilai yang diperoleh $\geq(0,60)$ Jadi tujuan dari validitas dan reliabilitas kuesioner adalah untuk meyakinkan bahwa kuesioner yang kita susun benar-benar baik dalam mengukur gejala dan menghasilkan data yang valid.²⁹

²⁹Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, h. 169.

H. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

1. Teknik pengolahan data

Pengolahan data adalah pada hakikatnya merupakan suatu kegiatan lanjutan setelah pengumpulan data dilaksanakan. Pengolahan data pada penelitian kuantitatif secara umum dilaksanakan dengan beberapa tahap, yaitu:

- a. Pemeriksaan “*Editing*”, merupakan tahap awal kegiatan yang dilaksanakan setelah peneliti selesai menghimpun data lapangan yang didapat. Tahapan ini menjadi penting karena kenyataannya bahwa data yang terhimpun terkadang belum memenuhi kebutuhan atau harapan peneliti, seperti data yang masih kurang atau yang terlewatkan, dan data yang terlewatkan sehingga membutuhkan proses editing.
- b. Pengkodean “*coding*”, merupakan tahap lanjutan dari pemeriksaan. Tahap ini terfokus pada pengklasifikasian data-data tersebut melalui tahapan *coding* atau pemberian kode identitas sehingga memiliki arti tertentu
- c. Pengskoran “*scoring*”, merupakan tahap lanjutan dari pengkodean. Tahapan ini terfokus pada pemberian skor/nilai terhadap butir-butir pertanyaan yang terdapat dalam pengumpulan data berupa angket;³⁰
- d. Tabulasi “*tabulating*”, merupakan suatu tahap akhir dari pengolahan data, di mana data yang telah melewati tiga tahapan pengolahan sebelumnya dimasukkan pada tabel-tabel tertentu dan mengatur angka-angka serta menghitungnya.³¹

³⁰Sulaiman Saat Dan Sitti Mania, *Pengantar Metodologi Penelitian, Panduan Bagi Peneliti Pemula* (Makassar: SIBUKU, 2018), h. 103.

³¹M. Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif “Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik serta Ilmu Sosial Lainnya”*, h. 173

Berdasarkan uraian di atas, dapat dijelaskan bahwa data yang diperoleh dari hasil pengumpulan data memerlukan tahapan tertentu untuk diolah agar data yang telah terkumpul dapat ditindaklanjuti sehingga dapat menjadi data valid dalam menjawab permasalahan penelitian. Data yang diperoleh dari berbagai teknik pengumpulan data tidak menutup kemungkinan masih belum lengkap, sehingga memerlukan pengolahan data yang sistematis sebelum dilakukan sebuah analisis yang akurat sehingga menghasilkan data yang valid dalam menjawab persoalan penelitian.

2. Teknik analisis data

Analisis data merupakan salah satu proses penelitian yang dilakukan setelah semua data yang diperlukan dikumpulkan secara lengkap guna memecahkan permasalahan yang diteliti. Analisis data merupakan langkah keempat dalam penelitian ilmiah. Data yang sudah dikumpulkan kemudian diolah dan dianalisis baik menggunakan teknik statistik maupun tidak.³² Seyogyanya tujuan dari analisis data adalah untuk dapat menguji hipotesis serta menjawab pertanyaan penelitian. Dengan demikian, pengetahuan dan pemahaman tentang berbagai teknik analisis mutlak diperlukan bagi seorang peneliti agar hasil penelitiannya mampu memberikan kontribusi yang berarti bagi pemecahan masalah sekaligus hasil tersebut dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Adapun analisis data penelitian ini dilakukan sebagai upaya mengolah data menjadi informasi, sehingga karakteristik data tersebut dapat dengan mudah dipahami dan bermanfaat untuk menjawab masalah-masalah yang berkaitan

³²Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), h. 74.

dengan kegiatan penelitian. Data yang diperoleh dalam penelitian ini diolah menggunakan teknik analisis yang sesuai dengan rumusan masalah penelitian dan pernyataan hipotesis penelitian, yaitu dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan teknik analisis statistik inferensial, berikut uraian kedua teknik analisis tersebut:

a. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan karakteristik data yang diperoleh untuk masing-masing variabel penelitian dengan tujuan menjawab permasalahan yang diajukan. Untuk tujuan tersebut, digunakan analisis statistik deskriptif yang meliputi: ukuran pemusatan (tendensi sentral), yaitu: mean, median, modus, serta ukuran penyebaran meliputi simpangbaku (standar deviasi), distribusi frekuensi, dan koefisien kemencanangan kurva (*skewness*).

Analisis data yang menggunakan teknik deskriptif kuantitatif tersebut, harus dinyatakan dalam sebuah predikat yang merujuk pada pernyataan keadaan, ukuran kualitas misalnya tinggi, sedang, rendah, amat baik, baik, cukup, kurang, sangat kurang dan sebagainya.³³ Berdasarkan uraian ahli tersebut di atas dapat disimpulkan, bahwa data yang diperoleh disusun dalam distribusi frekuensi berdasarkan lima kategori di antara mean (skor rata-rata) dan standar deviasi, sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Mangkuatmodjo yang diuraikan ke dalam bentuk tabel di bawah ini:

³³Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), h. 354

Tabel 3. 2.
Pedoman Skor Rentang Skala Likert³⁴

No	Skala Likert	Skor		Kode
		Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif	
1	Sangat Setuju	5	1	A
2	Setuju	4	2	B
3	Kurang Setuju	3	3	C
4	Tidak Setuju	2	4	D
5	Sangat Tidak Setuju	1	5	E

Adapun kualitas pencapaian setiap item pernyataan maupun tiap-tiap dimensi, dihitung dengan membagi jumlah skor hitung (*arithmetical*) dengan skor maksimal (kriterium) dikali 100%, atau sesuai persamaan.

$$N = \frac{\sum X}{\sum X_T} \times 100\%$$

Di mana:

N : Nilai pencapaian dinyatakan dalam %.

$\sum X$: Jumlah Skor item.

$\sum X_T$: Skor kriterium.³⁵

b. Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk menguji hipotesis.

³⁴Lihat S. EkoPutroWidoyoko, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian* (Cet. I; Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), h. 109.

³⁵Soegyarto Mangkuatmodjo, *Pengantar Statistika* (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), h. 59.

Jadi, pengujian hipotesis dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai seberapa besar pengaruh (variabel X_1) terhadap peningkatan (variabel Y).

Sugiyono, menjelaskan bahwa analisis regresi linier sederhana didasarkan pada hubungan fungsional ataupun kausal satu variabel independen dengan satu variabel dependen.³⁶ Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terikat penelitian ini, maka peneliti menguraikan tahapan analisisnya sebagai berikut:

1) Regresi Linear Sederhana

Analisis regresi linear sederhana adalah hubungan linear antara variabel bebas/independen (X) dengan variabel terikat/dependen (Y), analisis ini bertujuan untuk mengetahui hubungan positif atau negatif, antara variabel bebas/independen terhadap variabel terikat/dependen. Dan untuk memprediksi kondisi perubahan nilai dari variabel terikat/independen dan variabel bebas/dependen. Adapun rumus analisis regresi linear sederhana, adalah sebagai berikut:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Adapun rumus penentuan nilai konstanta (a), adalah sebagai berikut:

$$a = \frac{\sum Y - b \sum X}{n}$$

Adapun rumus penentuan nilai koefisien regresi (b), adalah sebagai berikut:

$$b = \frac{n (\sum XY) - (\sum X) (\sum Y)}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

Di mana:

³⁶Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, h. 209

Y = Variabel dependen (nilai yang diprediksikan)

X= Variabel Independen

n = Jumlah sampel

a = Kostanta (nilai Y apabila X = 0)

b = Koefisien regresi (nilai peningkatan atau penerununan).³⁷

2) Analisis Koefisien Regresi Parsial (Uji t)

Analisis koefisien regresi parsial (Uji t) digunakan untuk mengetahui model regresi variabel terikat/independen (X_1) secara parsial berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen (Y). Uji statistik t juga disebut sebagai uji signifikansi individual. Uji ini menunjukkan seberapa jauh pengaruh variabel independen secara parsial terhadap variabel dependen. Bentuk pengujiannya adalah sebagai berikut:

Ho: $b_1 = 0$ artinya penerapan sistem informasi manajemen tidak berpengaruh terhadap kualitas layanan administrasi.

Ha: $b_1 \neq 0$ artinya penerapan sistem informasi manajemen berpengaruh terhadap kualitas layanan administrasi.

Ho: $b_2 = 0$ artinya pengambilan keputusan tidak berpengaruh terhadap kualitas layanan administrasi.

Ha: $b_2 \neq 0$ artinya pengambilan keputusan berpengaruh terhadap kualitas layanan administrasi.

Rumus uji t yang digunakan yaitu:

$$t = \frac{b_i - \beta_i}{Sb_i}$$

³⁷Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, h. 211

Di mana:

b_i : koefisien regresi

β_i : koefisien slope (dianggap 0)

Sb_i : standar error³⁸

Ketentuan:

$$S^2_{YX_i} = \frac{\sum_{i=1}^n (Y - \bar{Y})^2}{(n - 2)} \quad Sb_i = \frac{\sqrt{S^2_{Y/X_i}}}{\sqrt{\sum_{i=1}^n (X_i - \bar{X})^2}}$$

Setelah diperoleh nilai t_{hitung} , selanjutnya dibandingkan dengan t_{tabel} pada $\alpha = 5\%$ dan $df = n - 2$ untuk pengujian dua pihak, dengan ketentuan sebagai berikut:

a) Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ atau $-t_{hitung} \leq -t_{tabel}$ maka H_0 ditolak.

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $-t_{hitung} > -t_{tabel}$ maka H_0 diterima.

b) Berdasarkan dasar signifikansi, kriterianya adalah:

Jika signifikansi > 0.05 maka H_0 diterima.

Jika signifikansi < 0.05 maka H_0 ditolak.³⁹

3) Analisis Koefisien Determinasi (Uji r^2)

Analisis koefisien determinasi pada dasarnya digunakan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel terikat. Nilai Koefisien determinasi adalah antara nol sampai satu. Nilai r^2 yang kecil itu berarti kemampuan variabel-variabel bebas/independen (literasi al-quran berbasis audio visual) dalam menjelaskan variasi variabel terikat (hasil belajar) amat terbatas. Begitu pula sebaliknya, nilai yang mendekati satu berarti variabel-

³⁸Ridwan dan Sunarto, *Pengantar Statistika untuk Penelitian: Pendidikan, Sosioal, Komunikasi, Ekonomi dan Bisnis*, h. 53.

³⁹Ridwan dan Sunarto, *Pengantar Statistika untuk Penelitian: Pendidikan, Sosioal, Komunikasi, Ekonomi dan Bisnis*, h. 57.

variabel bebas memberikan hampir semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variasi variabel terikat. Untuk mengetahui berapa persen pengaruh/kontribusi variabel-variabel X terhadap variabel Y digunakan rumus Koefisien Determinasi (KD) sebagai berikut:

$$KD = r^2 \times 100\%$$

Di mana:

KD = koefisien determinasi

r = koefisien korelasi ganda.⁴⁰

Seluruh rangkain proses analisis dan pengujian data penelitian ini, peneliti menggunakan alat bantu analisis dan alat uji berupa aplikasi atau program, yaitu: *Microsoft Excel 2015* dan “*statistical product and service solution*” (*SPSS 25.0 for Windows*) dan (*Microsoft Office Exel 2013*).

⁴⁰Ridwan dan Sunarto, *Pengantar Statistika untuk Penelitian: Pendidikan, Sosioal, Komunikasi, Ekonomi dan Bisnis*, h. 81.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* pada mata pelajaran akidah akhlak

Berbagai jenis konten digital bisa tercipta dengan bantuan aplikasi/*software* atau online *tool* pada *platform* tertentu. Jika ingin membuat sebuah desain dengan mudah dan praktis, *Canva* adalah jawabannya. *Platform* ini bagaikan “angin segar” bagi orang-orang yang ingin mendesain tanpa harus menggunakan *software* yang susah dipahami. Terlebih sekarang konten digital menjadi bagian penting dalam upaya mempresentasikan diri ataupun bisnis ke dunia maya seperti *website* dan media sosial. Maka tak heran jika *Canva* adalah pilihan alternatif terbaik untuk menghasilkan desain grafis berkualitas tapi minim *effort*. Berikut cara menggunakan aplikasi *canva*, dari awal mendaftar akun hingga menciptakan desain:

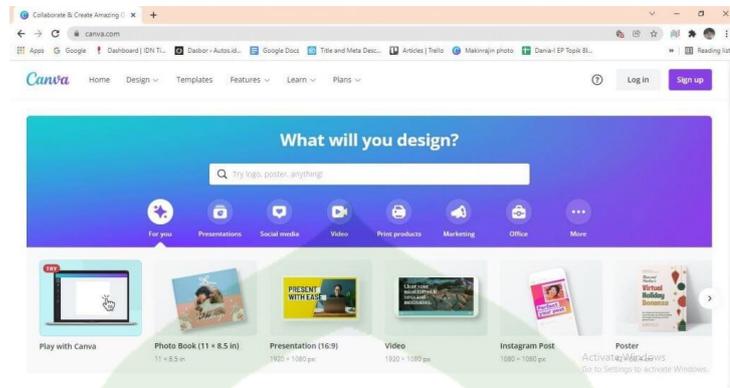
1. *Sign Up* Akun

Sebelum sign up, siapkan akun email aktif. Lalu ikuti langkah-langkah berikut ini.

a. Akses web *Canva* di *canva.com*.

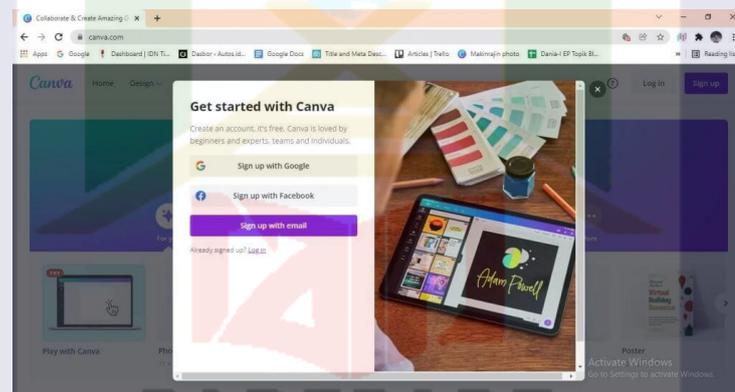
Akses web di *canva* hanya masuk di *Google* kemudian, di kolom pencarian ketik dengan *Canva*. Maka akan muncul tampilan seperti berikut ini:

Gambar 4.1. Akses Web Canva



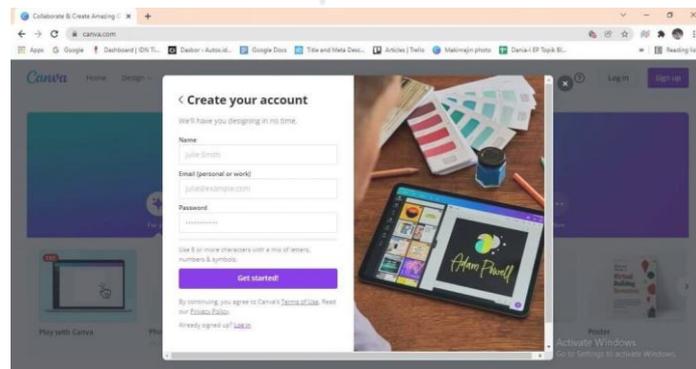
- b. Klik tombol sign up yang ada di pojok kanan atas. Maka akan muncul pop up seperti dibawah ini.

Gambar 4.2. Sign Up



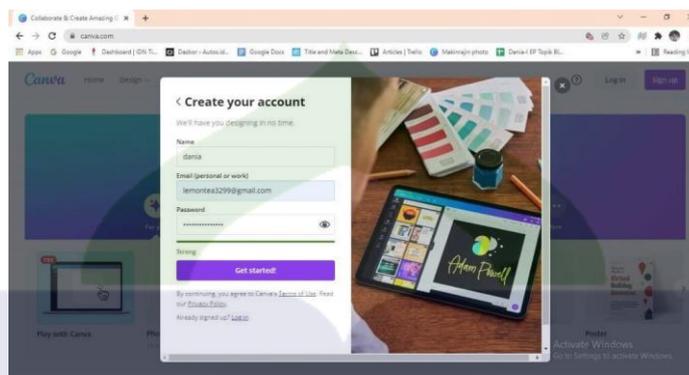
- c. Pilih *sign up* with email. Maka akan muncul tampilan seperti ini.

Gambar 4.3. Sign Up With Email



- d. Isilah dengan benar dan pastikan buat *password* yang kuat. Setelah itu tekan tombol *get started*.

Gambar 4.4. Buat *Password*



- e. Akan diwajibkan untuk memasukkan kode yang di kirim ke *email*.

Gambar 4.5. Kirim Kode ke *Email*

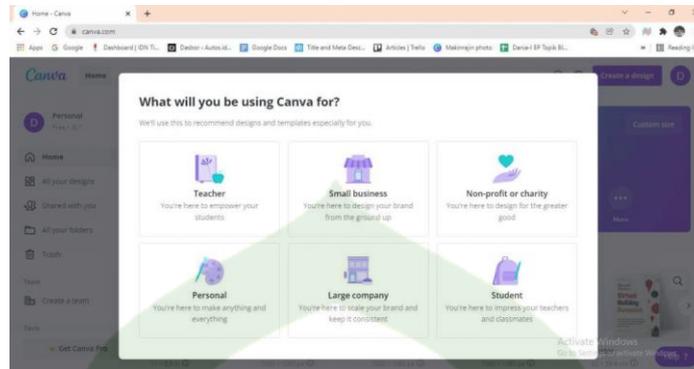


- f. Nah, sudah masuk diberanda akun *canva*.

2. Pilih Kebutuhan Penggunaan *Canva*

Sebelum bisa menggunakan *Canva*, Anda perlu pilih satu dari keenam jenis penggunaan akun sesuai kebutuhan dan tujuan dalam membuat desain.

Gambar 4.6. Jenis Penggunaan Akun Sesuai Kebutuhan

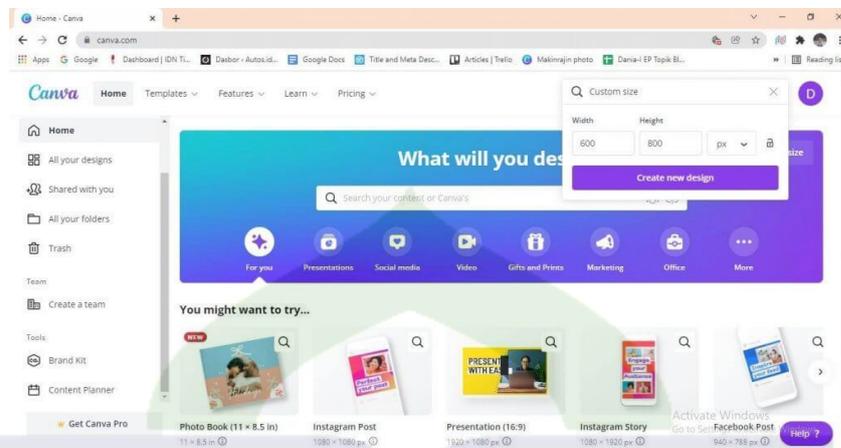


Apabila ingin membuat desain untuk keperluan *digital marketing* dan urusan bisnis lainnya, maka yang harus pilih untuk akun *Canva* adalah *Large Company* atau *Small Business*. Sesuaikan dengan skala bisnis yang diinginkan.

3. Membuat Desain

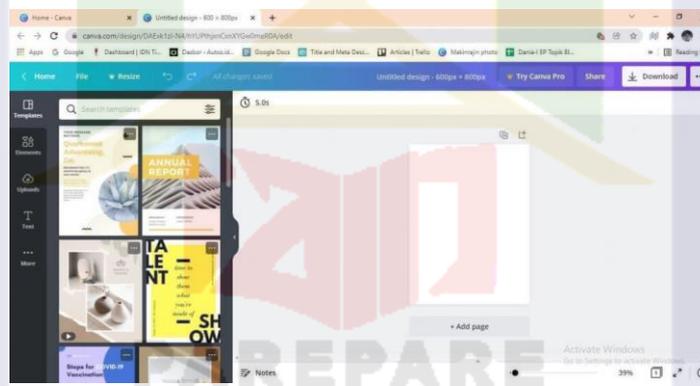
Selamat, akun *Canva* sudah aktif! Dari sini sudah bisa memulai membuat desain apapun. Caranya pun mudah, tinggal pilih dari template rekomendasi di beranda.

Atau jika ingin custom ukuran layout desain, tekan tombol *Create a design*, pilih *Custom size*. Masukkan ukuran lebar dan tinggi layout dalam satuan pixel, inci, millimeter, atau sentimeter, misalnya disini kami masukkan 600×800 px. Lalu klik *Create new design*.

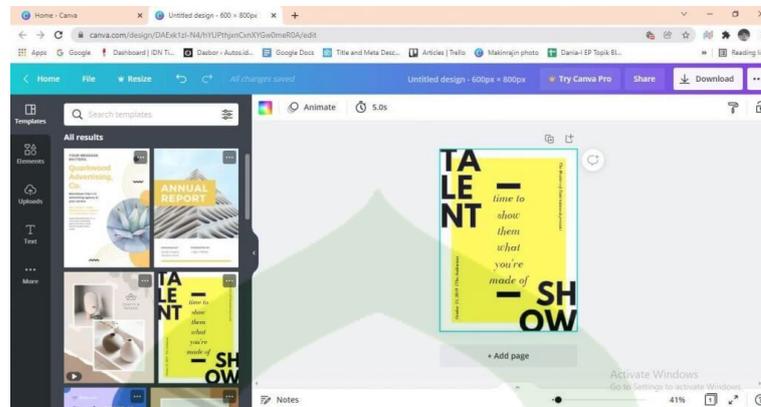
Gambar 4.7. Tampilan Aplikasi *Canva*

Setelah itu, akan disajikan lembar kerja kosong dengan menu-menu *default*.

Gambar 4.8. Lembar Kerja

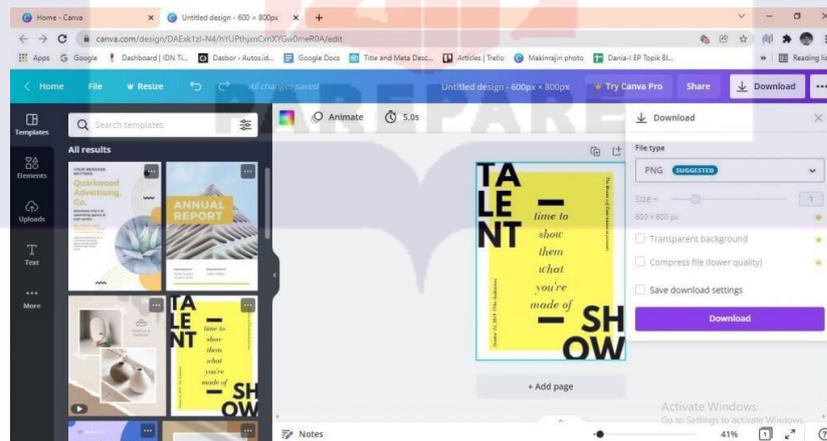


Tentu saja bebas memilih *template*, elemen seperti foto, *sticker*, grafis, serta membuat teks dengan *font tipografi* yang sudah *Canva* sediakan. Inilah hasil pemilihan *template* yang akan masuk ke lembar kerja putih.

Gambar 4.9. Pemilihan *Template*

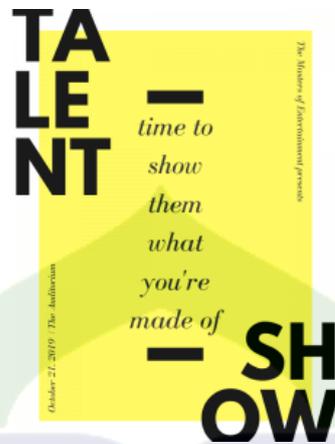
4. Download Desain

Jika proses mendesain sekiranya sudah selesai, bisa mendownloadnya ke dalam berbagai format dokumen. Caranya pilih tombol *Download* di sebelah kanan atas, lalu tentukan tipe dokumen sesuai kebutuhan. Barulah klik *Download*.

Gambar 4.10. *Download* Desain

Hasil unduhan akan tersimpan ke desktop.

Gambar 4.11. Hasil Desain



Berdasarkan penjelasan di atas, apakah *Canva* adalah *platform* desain online yang wajib dicoba. Jika iya, pastikan pilih berlangganan akun sesuai budget dan kebutuhan desain, ya! Dengan *Canva* tidak perlu khawatir lagi kesusahan untuk membuat desain grafis dari awal karena sudah banyak template gambar video dan animasi yang bisa langsung digunakan. Desain yang menarik pasti akan mendatangkan impresi yang bagus dari siapapun.

2. Hasil belajar akidah akhlak peserta didik kelas VIII pada MTs Marhalim Kabupaten Polewali Mandar

Berdasarkan data statistik hasil belajar akidah akhlak peserta didik sebelum perlakuan (*pretest*) penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* pada materi Adab Bersosial Media Pada Pandangan Islam kelas VIII pada MTs Marhalim Kabupaten Polewali Mandar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor *pretest* berada antara 50 sampai dengan 75, harga rata-rata (mean) sebesar 61,90, median 60,00, modus 50, dan standar deviasi 9,284. Selengkapnya dapat dilihat pada rangkuman hasil statistik sebagai berikut:

Statistics
Kelas VIII (Pretest)

N	Valid	21
	Missing	0
Mean		61,90
Std. Error of Mean		2,026
Median		60,00
Mode		50 ^a
Std. Deviation		9,284
Variance		86,190
Skewness		,000
Std. Error of Skewness		,501
Range		25
Minimum		50
Maximum		75
Sum		1300

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Tes Awal (Pre-test)

Kelas VIII (pretest)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	50	5	23,8	23,8	23,8
	55	3	14,3	14,3	38,1
	60	3	14,3	14,3	52,4
	65	2	9,5	9,5	61,9
	70	5	23,8	23,8	85,7
	75	3	14,3	14,3	100,0
	Total	21	100,0	100,0	

Berdasarkan tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil skor 50 sebanyak 5 peserta didik, skor 55 sebanyak 3 peserta didik, skor 60 sebanyak 3 peserta didik, skor 65 sebanyak 2 peserta didik, skor 70 sebanyak 5 peserta didik, dan skor 75 sebanyak 3 peserta didik.

Berdasarkan data statistik hasil belajar adab bersosial media pada

pandangan Islam peserta didik sebelum perlakuan (*pretest*) kelas VIII pada MTs Marhalim Kabupaten Polewali Mandar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor pre test berada antara 40 sampai dengan 75, harga rata-rata (mean) sebesar 55,71, median 55,00, modus 55, dan standar deviasi 12,277. Selengkapnya dapat dilihat pada rangkuman hasil statistik sebagai berikut:

Tabel 4.3. Statistik Hasil belajar Akidah Akhlak (*pretest*)

Statistics		
Kelas VIII (Pretest)		
N	Valid	21
	Missing	0
Mean		55,71
Std. Error of Mean		2,679
Median		55,00
Mode		55
Std. Deviation		12,277
Variance		150,714
Skewness		,087
Std. Error of Skewness		,501
Range		35
Minimum		40
Maximum		75
Sum		1170

Adapun distribusi frekuensi hasil belajar adab bersosial media pada pandangan Islam peserta didik (*pretest*) kelas VIII pada MTs Marhalim Kabupaten Polewali Mandar Kabupaten Polewali Mandar dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.4. Distribusi frekuensi Statistik Tes Awal (*Pretest*)

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 40	5	23,8	23,8	23,8
45	2	9,5	9,5	33,3
55	6	28,6	28,6	61,9
60	1	4,8	4,8	66,7
65	2	9,5	9,5	76,2
70	3	14,3	14,3	90,5
75	2	9,5	9,5	100,0
Total	21	100,0	100,0	

Berdasarkan tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil skor 40 sebanyak 5 peserta didik, skor 45 sebanyak 5 peserta didik, skor 55 sebanyak 6 peserta didik, skor 60 sebanyak 1 peserta didik, skor 65 sebanyak 2 peserta didik, skor 70 sebanyak 3 peserta didik, dan skor 75 sebanyak 2 peserta didik.

3. Media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dapat meningkatkan hasil belajar akidah akhlak pada peserta didik kelas VIII pada MTs Marhalim Kabupaten Polewali Mandar

Pemahaman akhir dipaparkan melalui tabel untuk mendeskripsikan dan memperjelas data yang diperoleh dari hasil penelitian. Adapun distribusi frekuensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* pada Materi adab bersosial media pada pandangan Islam di kelas VIII pada MTs Marhalim Kabupaten Polewali Mandar.

Berdasarkan data statistik hasil belajar peserta didik sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* pada materi adab bersosial media pada pandangan Islam pada kelas VIII pada MTs Marhalim Kabupaten Polewali Mandar, Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor pretest berada antara 75

sampai dengan 100, harga rata-rata (mean) sebesar 85,00, median 85,00, modus 85, dan standar deviasi 6,761. Selengkapnya dapat dilihat pada rangkuman hasil statistik sebagai berikut:

Tabel 4.5. Statistik hasil belajar (*Posttest*)

Statistics		
Kelas VIII (Posttest)		
N	Valid	21
	Missing	0
Mean		85,71
Std. Error of Mean		1,554
Median		85,45 ^a
Mode		85
Std. Deviation		7,121
Variance		50,714
Skewness		-,047
Std. Error of Skewness		,501
Range		30
Minimum		70
Maximum		100
Sum		1800

a. Calculated from grouped data.

Adapun distribusi frekuensi hasil belajar adab bersosial media pada pandangan Islam peserta didik (*posttest*) kelas VIII pada MTs Marhalim Kabupaten Polewali Mandar dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.6. Distribusi hasil belajar (*Posttest*)

Kelas VIII (Posttest)

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 70	1	4,8	4,8	4,8
75	1	4,8	4,8	9,5
80	4	19,0	19,0	28,6
85	8	38,1	38,1	66,7
90	3	14,3	14,3	81,0
95	3	14,3	14,3	95,2
100	1	4,8	4,8	100,0
Total	21	100,0	100,0	

Berdasarkan tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi canva pada materi adab bersosial media pada pandangan Islam pada kelas VIII di MTs Marhalim Kabupaten Polewali Mandar dengan skor 70 sebanyak 1 peserta didik, skor 75 sebanyak 1 peserta didik, skor 80 sebanyak 4 peserta didik, skor 85 sebanyak 8 peserta didik, skor 90 sebanyak 3 peserta didik, skor 95 sebanyak 3 peserta didik, dan skor 100 sebanyak 1 peserta didik di MTs Marhalim Kabupaten Polewali Mandar.

Berdasarkan data statistik hasil belajar peserta didik setelah perlakuan (*post-test*) penerapan model pembelajaran konvensional (ceramah) pada proses pembelajaran pada kelas VIII di MTs Marhalim Kabupaten Polewali Mandar, Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil skor pre test berada antara 60 sampai dengan 85, harga rata-rata (mean) sebesar 72,38, median 72,006, modus 70, varians 44,683 dan standar deviasi 7,684. Selengkapnya dapat dilihat pada

rangkuman hasil statistik sebagai berikut

Tabel 4.7. Statistik hasil belajar peserta didik (*Post-test*)

Statistics		
Kelas VIII (posttest)		
N	Valid	21
	Missing	0
Mean		72,38
Std. Error of Mean		1,677
Median		72,00 ^a
Mode		70 ^b
Std. Deviation		7,684
Variance		59,048
Skewness		,186
Std. Error of Skewness		,501
Range		25
Minimum		60
Maximum		85
Sum		1520

a. Calculated from grouped data.

b. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Adapun distribusi frekuensi hasil belajar adab bersosial media pada pandangan Islam peserta didik (*posttest*) kelas kontrol di MTs Marhalim Kabupaten Polewali Mandar dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.8. Frekuensi Nilai hasil belajar (*Posttest*)

Kelas VIII (posttest)

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 60	2	9,5	9,5	9,5
65	4	19,0	19,0	28,6
70	5	23,8	23,8	52,4
75	5	23,8	23,8	76,2
80	2	9,5	9,5	85,7
85	3	14,3	14,3	100,0
Total	21	100,0	100,0	

Berdasarkan tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil pembelajaran akhir dengan penerapan model pembelajaran ceramah di MTs Marhalim Kabupaten Polewali Mandar, dengan skor 60 sebanyak 2 pes

erta didik, skor 65 sebanyak 4 peserta didik, skor 70 sebanyak 5 peserta didik, skor 75 sebanyak 5 peserta didik, skor 80 sebanyak 2 peserta didik, dan skor 85 sebanyak 3 peserta didik di MTs Marhalim Kabupaten Polewali Mandar.

a. Uji Validitas Soal

Soal yang digunakan untuk *pretest* dan *posttest* pada kelas VIII terlebih dahulu diuji cobakan pada peserta didik kelas VIII Salafiyah Marhala Ulya Pondok Tahfidzul Qur'an As'adiyah Wonomulyo Kabupaten Polewali Mandar. Dipilihnya kelas tersebut sebagai tempat uji coba instrumen dengan pertimbangan bahwa, dan menjaga soal-soal yang telah diberikan di tempat penelitian pada saat *posttest* dilaksanakan. Hasil ujicoba soal inilah yang menjadi dasar untuk melakukan uji validitas butir soal.

Apabila harga koefisien korelasi (r_{xy}) yang diperoleh dari hasil perhitungan lebih besar dari harga r_{tabel} ($r_{hitung} > r_{tabel}$) maka soal dinyatakan valid.

Dalam hal ini peneliti menggunakan aplikasi program SPSS versi 21.

Hasil uji validitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 9. Uji validitas Soal *Pretest*

No. Soal	R <i>hitung</i>	R <i>tabel</i>	Keterangan
1	0,706	0,360	Valid
2	0,566	0,360	Valid
3	0,388	0,360	Valid
4	0,387	0,360	Valid
5	0,464	0,360	Valid
6	0,491	0,360	Valid
7	0,461	0,360	Valid
8	0,503	0,360	Valid
9	0,634	0,360	Valid
10	0,503	0,360	Valid
11	0,622	0,360	Valid
12	0,452	0,360	Valid
13	0,692	0,360	Valid
14	0,453	0,360	Valid
15	0,452	0,360	Valid
16	0,604	0,360	Valid
17	0,585	0,360	Valid
18	0,557	0,360	Valid
19	0,453	0,360	Valid
20	0,613	0,360	Valid

Sumber data: Data penelitian uji validitas SPSS terlampir.

Tabel 4. 10. Uji validitas Soal *Posttest*

No. Soal	R hitung	R tabel	Keterangan
1	0,565	0,260	valid
2	0,377	0,360	valid
3	0,630	0,360	valid
4	0,394	0,360	valid
5	0,362	0,360	valid
6	0,373	0,360	valid
7	0,385	0,360	valid
8	0,367	0,360	valid
9	0,504	0,360	valid
10	0,481	0,360	valid
11	0,463	0,360	valid
12	0,369	0,360	valid
13	0,519	0,360	valid
14	0,681	0,360	valid
15	0,367	0,360	valid
16	0,630	0,360	valid
17	0,565	0,360	valid
18	0,383	0,360	valid
19	0,367	0,360	valid
20	0,441	0,360	valid

Sumber data: Data penelitian uji validitas SPSS terlampir.

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa semua soal-soal yang valid sebanyak 20 item soal *pretest* dan *posttest*.

a. Uji realibilitas

Reliabilitas menunjukkan arti bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument tersebut sudah baik. Reliabel artinya dapat dipercaya, dan dapat diandalkan. Uji reliabilitas adalah jika nilai alpha (R_{hitung}) lebih besar dari nilai R_{tabel} maka item-item instrumen dinyatakan reliabel dan handal, sebaliknya jika nilai alpha (R_{hitung}) lebih kecil dari R_{tabel} maka item-item soal dinyatakan tidak reliabel atau tidak konsisten.

Analisis reliabilitas menggunakan pengujian reliabilitas internal dengan rumus *Spearman-Brown* dan *Guttman (Spilt-Half Method)* yang perhitungannya dilakukan menggunakan *software SPSS for windows*. Untuk mengetahui tinggi rendahnya reliabilitas (r) menggunakan kriteria berikut:

Nilai di atas 1,00	: sempurna
Nilai (0,81-1,00)	: tinggi sekali
Nilai (0,61-0,80)	: tinggi
Nilai (0,41-0,60)	: sedang
Nilai (0,21-0,40)	: rendah
Nilai (0,00-0,20)	: rendah sekali. ¹

Reliabilitas yang diajukan adalah nilai di atas 0,5 (nilainya antara sedang dan tinggi) sehingga instrumen yang diajukan sebagai kuesioner disebut baik dan handal.

Hasil uji realibilitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 11. Statistik Realibilitas *pretest*

Reliability Statistics			
Cronbach's Alpha	Part 1	Value	,885
		N of Items	10 ^a
	Part 2	Value	,828
		N of Items	10 ^b
	Total N of Items		25
Correlation Between Forms			,520
Spearman-Brown Coefficient	Equal Length		,884
	Unequal Length		,885
Guttman Split-Half Coefficient			,867

a. The items are: Soal1, Soal2, Soal3, Soal4, Soal5, Soal6, Soal7, Soal8, Soal9, Soal10.

b. The items are: Soal11, Soal12, Soal13, Soal14, Soal15, Soal16,

¹ Ridwan dan Sunarto, *Pengantar Statistika* (Cet. II; Bandung : Alfabeta, 2009), h. 80.

Soal17, Soal18, Soal19, Soal20.

Berdasarkan uji reliabilitas dilakukan dengan bantuan aplikasi program *SPSS for Windows version 21*, diperoleh nilai alpha (R_{hitung}) sebesar 0,867 lebih besar dari R_{tabel} 0,360. Dan berada pada nilai, 0,81-1,00, pada kategori tinggi sekali. Maka dapat dinyatakan item-item soal dinyatakan reliabel dan handal.

Tabel. 4. 12. Statistik Realibilitas *posttest*

Cronbach's Alpha	Part 1	Value	,822
		N of Items	10 ^a
	Part 2	Value	,861
		N of Items	10 ^b
	Total N of Items		25
Correlation Between Forms			,927
Spearman-Brown Coefficient	Equal Length		,962
	Unequal Length		,962
Guttman Split-Half Coefficient			,962

Reliability Statistics

a. The items are: Soal1, Soal2, Soal3, Soal4, Soal5, Soal6, Soal7, Soal8, Soal9, Soal10.

b. The items are: Soal11, Soal12, Soal13, Soal14, Soal15, Soal16, Soal17, Soal18, Soal19, Soal20.

Berdasarkan uji reliabilitas dilakukan dengan bantuan aplikasi program *SPSS for Windows version 21*, diperoleh nilai alpha (R_{hitung}) sebesar 0,962 lebih besar dari R_{tabel} 0,360. Dan berada pada nilai, 0,81-0,100, pada kategori tinggi. Maka dapat dinyatakan item-item soal dinyatakan reliabel dan handal.

Dari hasil perhitungan didapatkan nilai *pretest* kelompok eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut:

Tabel 4.13. Hasil Statistik Pre Test

		Kelas VIII pretest	Kelas VIII Pretest
N	Valid	21	21
	Missing	0	0
Mean		61,90	55,71
Std. Error of Mean		2,026	2,679
Median		62,00 ^a	55,71 ^a
Mode		50 ^b	55
Std. Deviation		9,284	12,277
Variance		86,190	150,714
Skewness		,000	,087
Std. Error of Skewness		,501	,501
Range		25	35
Minimum		50	40
Maximum		75	75
Sum		1300	1170

a. Calculated from grouped data.

b. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Apabila dibandingkan dengan cara melihat dari rata-ratanya maka terlihat bahwa kelas kontrol mempunyai nilai rata-rata yang lebih rendah yaitu 55,71, dan kelas eksperimen mempunyai nilai rata-rata yaitu 61,90. Jadi $61,90 - 55,71 = 6,19$, terdapat selisih 6,19 kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk mengetahui gambaran hasil belajar pada pretest dan post test dapat dilihat pada tabel out put di bawah ini:

Tabel 4.14. Out put T-Test SPSS

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Kelas VIII Pretest	55,71	21	12,277	2,679
	Kelas VIII Posttest	72,38	21	7,684	1,677

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Kelas VIII Pretest - Kelas VIII Posttest	-16,667	11,106	2,423	-21,722	-11,611	6,877	20	,000

Berdasarkan tabel output di atas, menunjukkan bahwa pada *pretest* dengan mean 55,71 sedangkan pada *posttest* dengan rata-rata mean 72,38, artinya terjadi peningkatan sebesar 16,67. Sedangkan gambaran hasil belajar kelas VIII pada pre test dan post test dapat dilihat pada tabel out put dibawah ini:

Tabel 4.15. Out put T-Test SPSS

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Kelas VIII pretest	61,90	21	9,284	2,026
	Kelas VIII posttest	85,71	21	7,121	1,554

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Kelas VIII pretest - Kelas VIII Posttest	-23,810	11,609	2,533	-29,094	-18,525	-9,399	20	,000

Berdasarkan tabel output di atas, menunjukkan bahwa kelas VIII pada pretest dengan mean 61,90 sedangkan pada posttest dengan rata-rata mean 85,71, artinya terjadi peningkatan sebesar 23,81.

Apabila mean tes akhir kelas VIII (*post test*) lebih besar dari tes awal kelas VIII (*pre test*), maka terdapat pengaruh positif variabel bebas terhadap variabel

terikat. Namun apabila mean dari kelas VIII (*post test*) sama dengan atau lebih kecil dari mean kelas VIII (*pre test*) maka tidak ada pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Dengan cara melihat dari rata-ratanya maka terlihat bahwa kelompok VIII mempunyai nilai rata-rata yang lebih tinggi, karena mempunyai selisih sebanyak 23,81. Hasil *pretest* adalah $85,71 > 61,90$, ini berarti perbedaan dari hasil *posttest* lebih besar. Berdasarkan hasil analisis *mean posttest* untuk kelas VIII diketahui bahwa *mean posttest* dan *mean pre test* adalah $85,71 > 61,90$. Dapat disimpulkan bahwa antara *mean posttest* dan *mean pretest* pada nilai akhir atau *posttest* ada perbedaan yaitu sebesar 23,81. Adapun hasil perhitungan didapatkan nilai *pos test* kelas VIII sebagai berikut:

Tabel 4.16 Hasil Statistik *Posttest* Statistics

		Kelas VIII Posttest	Kelas VIII Posttest
N	Valid	21	21
	Missing	0	0
Mean		85,71	72,38
Std. Error of Mean		1,554	1,677
Median		85,45 ^a	72,00 ^a
Mode		85	70 ^b
Std. Deviation		7,121	7,684
Variance		50,714	59,048
Skewness		-,047	,186
Std. Error of Skewness		,501	,501
Range		30	25
Minimum		70	60
Maximum		100	85
Sum		1800	1520

a. Calculated from grouped data.

b. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Untuk melihat apakah terdapat peningkatan hasil belajar adab bersosial media pada pandangan Islam dengan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi canva pada materi adab bersosial media pada pandangan Islam pada kelas VIII di MTs Marhalim Kabupaten Polewali Mandar, dapat dilihat pada tabel

output berikut ini.

Tabel 4.17. Out put T-Test SPSS

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Kelas VIII posttest	85,71	21	7,121	1,554
Kelas VIII Posttest	72,38	21	7,684	1,677

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Posttest	21	-,467	,000

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair Posttest – 1 Posttest	13,333	12,682	2,767	7,561	19,106	4,818	20	,000

Apabila dibandingkan dengan cara melihat dari rata-ratanya maka terlihat bahwa kelas VIII mempunyai nilai rata-rata yang lebih rendah yaitu 72,38, sedangkan kelas VIII mempunyai nilai rata-rata yaitu 85,71. Jadi $85,71 - 72,38 = 13,333$, artinya terdapat selisih 13,333 kelas tersebut.

Berdasarkan output di atas diketahui bahwa nilai sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, karena nilai sig. (2-tailed) 0,000 lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar dengan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* pada materi adab bersosial media pada pandangan Islam pada kelas VIII di MTs Marhalim Kabupaten Polewali

Mandar. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* pada materi adab bersosial media pada pandangan Islam pada kelas VIII pada MTs Marhalim Kabupaten Polewali Mandar adalah sebesar 13,333 dari nilai $85,71 > 72,38$.

Nilai *mean posttest* kelompok eksperimen dan *mean posttest* kelompok kontrol diperoleh $85,00 > 73,06$ dengan selisih 11,944. Dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan nilai akhir antara kedua test tersebut. Perbedaan nilai tersebut menunjukkan nilai akhir pada kelas yang diajar menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* pada materi adab bersosial media pada pandangan Islam pada kelas VIII di MTs Marhalim Kabupaten Polewali Mandar, lebih tinggi dibandingkan dengan nilai awal pada kelompok eksperimen. Dapat diartikan bahwa nilai awal serta nilai akhir terdapat perbedaan sehingga ada pengaruh yang positif dari variabel bebas terhadap variabel terikat. Dari hasil analisis data di atas, maka sesuai dengan kerangka berpikir bahwa nilai, yang diajar menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* pada materi adab bersosial media pada pandangan Islam pada kelas VIII di MTs Marhalim Kabupaten Polewali Mandar ditunjukkan dengan perbedaan yang signifikan.

Tabel 4.18. Out put T-Test SPSS
Paired Samples Test

	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Kelas Eksperimen posttest - Kelas Kontrol Posttest	13,333	12,682	2,767	7,561	19,106	4,818	20	,000

Berdasarkan perbandingan nilai probabilitas (sig):

Jika probabilitas $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima

Jika probabilitas $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Berdasarkan hasil t-test pada aplikasi SPSS version 21. Pada tabel terlihat bahwa T_{hitung} adalah 4,818 dengan nilai probabilitas 0,000. Oleh karena probabilitas $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak, yang berarti bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* pada materi adab bersosial media pada pandangan Islam di MTs Marhalim Kabupaten Polewali Mandar pada kelas VIII. Dalam output juga disertakan perbedaan rata – rata (mean) sebesar 11,944 yaitu selisih rata-rata post test hasil belajar peserta didik pada kelas VIII. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi adab bersosial media pada pandangan Islam dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* pada materi adab bersosial media pada pandangan Islam di MTs Marhalim Kabupaten Polewali Mandar pada kelas VIII.

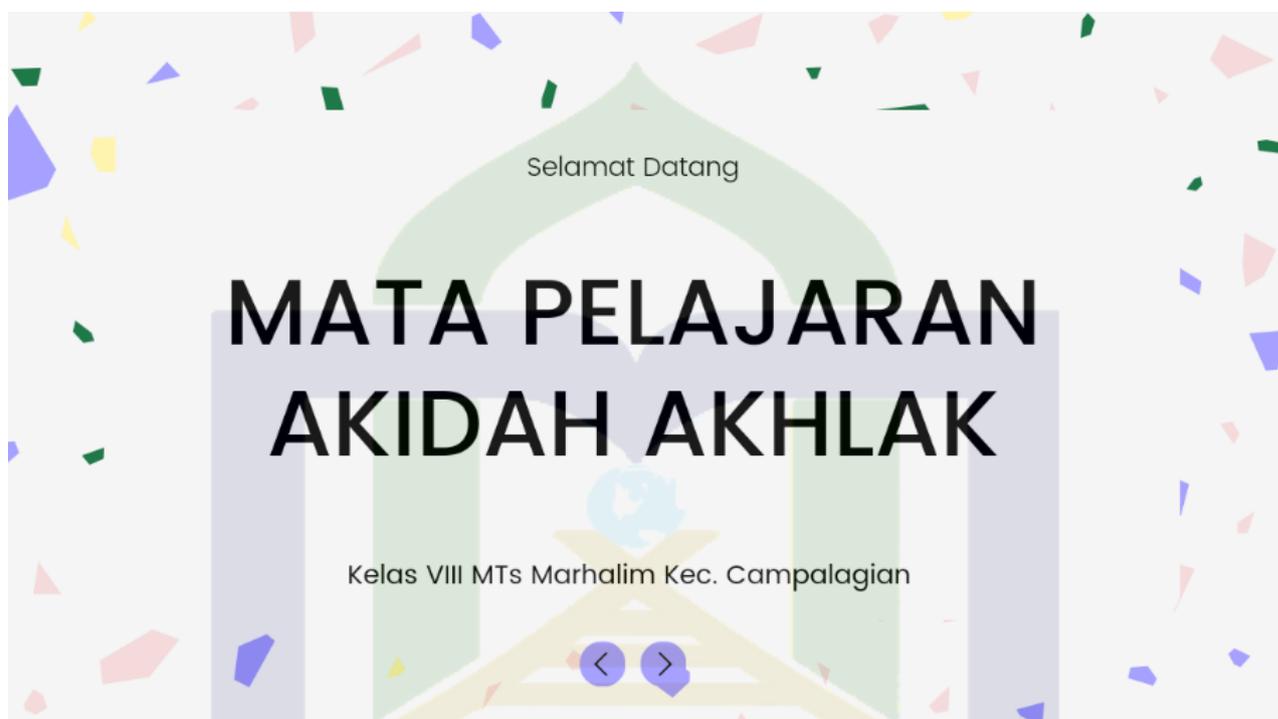
B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* pada mata pelajaran akidah akhlak

Pada pembahasan sebelumnya, telah dijelaskan mengenai cara mendownload hingga memulai untuk penggunaan aplikasi *canva*. Untuk selanjutnya peneliti akan memberikan gambaran hasil desain media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* pada mata pelajaran akidah akhlak dengan judul materi pelajaran yakni adab bersosial media pada pandangan Islam di kelas VIII MTs Marhalim

Kecamatan Campalagian Kabupaten Polewali Mandar.

Gambar 4.12. Desain Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* Mata Pelajaran Akidah Akhlak 1



Gambar 4.13. Desain Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* Mata Pelajaran Akidah Akhlak 2



Gambar 4.14. Desain Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* Mata Pelajaran Akidah Akhlak 3



Gambar 4.15. Desain Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* Mata Pelajaran Akidah Akhlak 4

A. Pengertian Media Sosial

Media sosial adalah sebuah media online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia.

Jika media tradisional menggunakan media cetak (koran, majalah, buletin, dll) dan media broadcast (radio, televisi), maka media sosial menggunakan internet. Media sosial mengajak siapa saja yang tertarik untuk berpartisipasi dengan memberi kontribusi dan umpan balik secara terbuka, memberi komentar, serta membagi informasi dalam waktu yang cepat dan tak terbatas.

Gambar 4.16. Desain Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* Mata Pelajaran Akidah Akhlak 5



Gambar 4.17. Desain Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* Mata Pelajaran Akidah Akhlak 6



Gambar 4.18. Desain Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* Mata Pelajaran Akidah Akhlak 7

B. JENIS-JENIS MEDIA SOSIAL

Andreas M. Kaplan dan Michael Haenlein membagi berbagai jenis media sosial ke dalam 6 (enam) jenis, yaitu :

2. Blogs

Merupakan salah satu bentuk media sosial yang paling awal yang tumbuh sebagai web pribadi dan umumnya menampilkan date-stamped entries dalam bentuk kronologis. Jenis blog yang sangat populer adalah blog berbasis teks.



>

Gambar 4.19. Desain Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* Mata Pelajaran Akidah Akhlak 8

B. JENIS-JENIS MEDIA SOSIAL

Andreas M. Kaplan dan Michael Haenlein membagi berbagai jenis media sosial ke dalam 6 (enam) jenis, yaitu :

3. Content communities

Memiliki tujuan utama untuk berbagi konten media antara para pengguna, termasuk didalamnya adalah teks, foto, video, dan powerpoint presentation. Para pengguna tidak perlu membuat halaman profil pribadi.



>

Gambar 4.20. Desain Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* Mata Pelajaran Akidah Akhlak 9



Gambar 4.21. Desain Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* Mata Pelajaran Akidah Akhlak 10



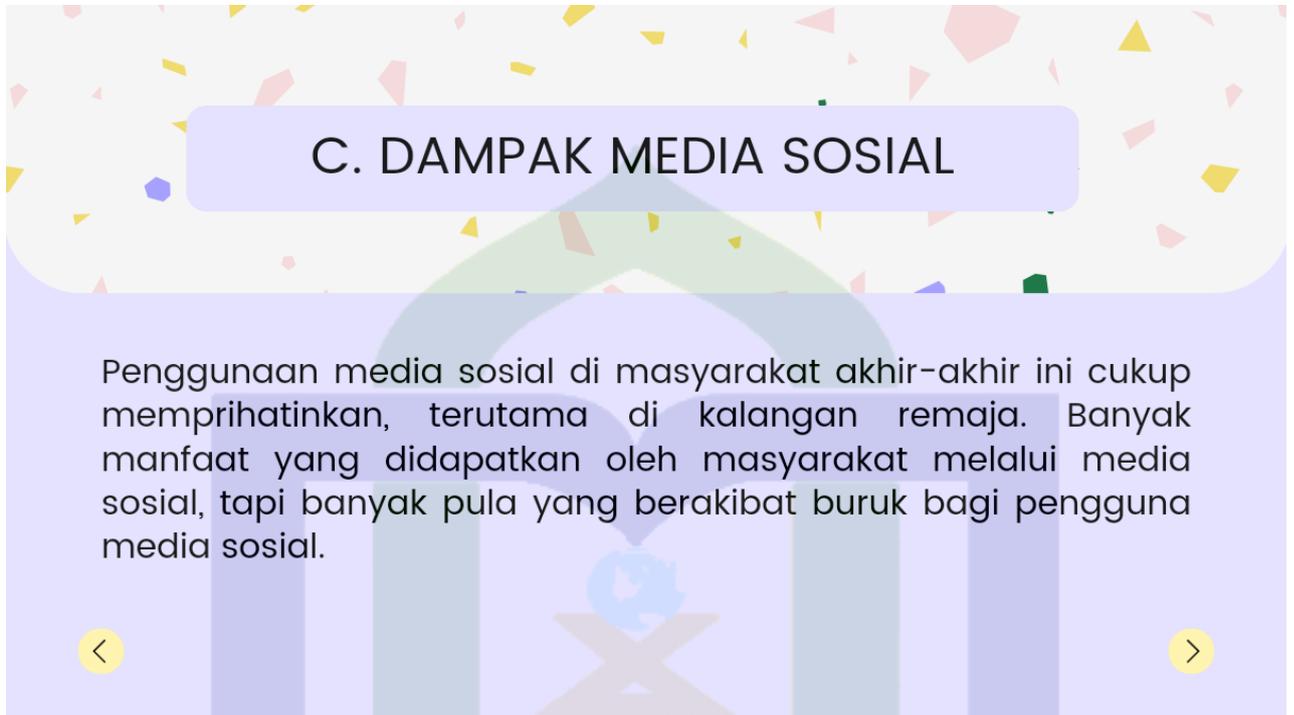
Gambar 4.22. Desain Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* Mata Pelajaran Akidah Akhlak 11



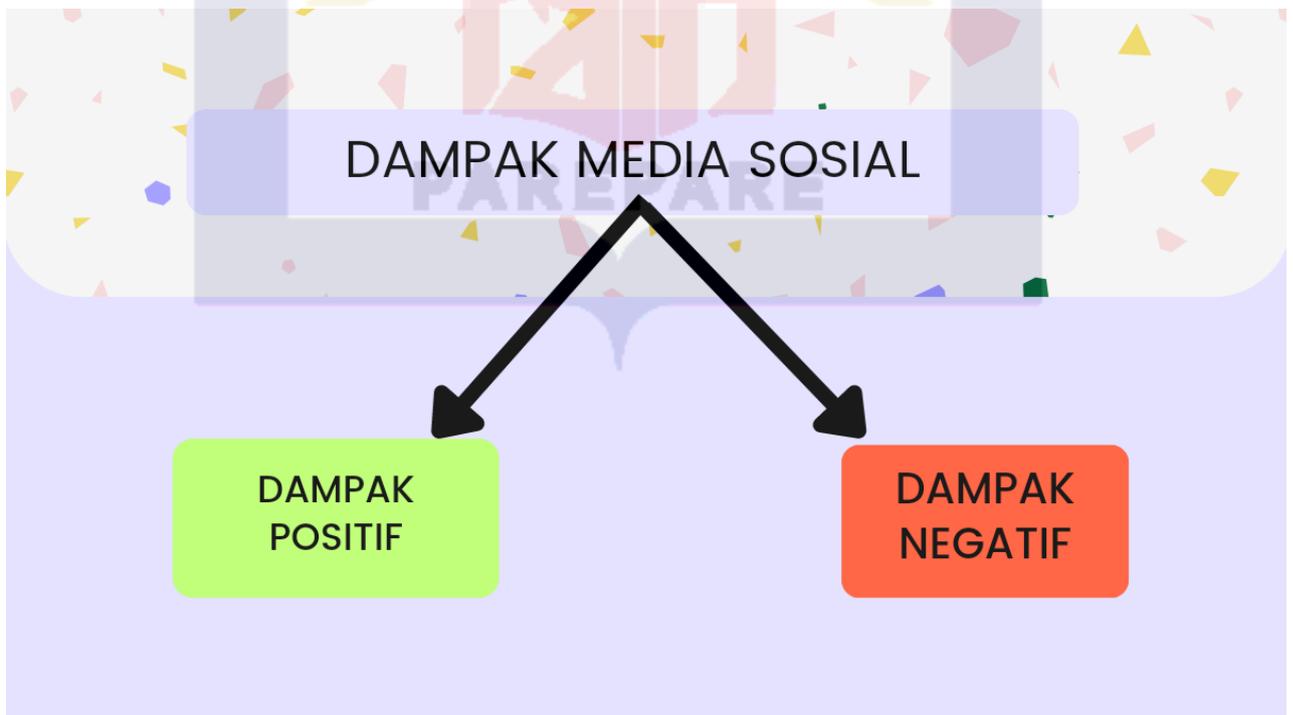
Gambar 4.23. Desain Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* Mata Pelajaran Akidah Akhlak 12



Gambar 4.24. Desain Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* Mata Pelajaran Akidah Akhlak 13



Gambar 4.25. Desain Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* Mata Pelajaran Akidah Akhlak 14



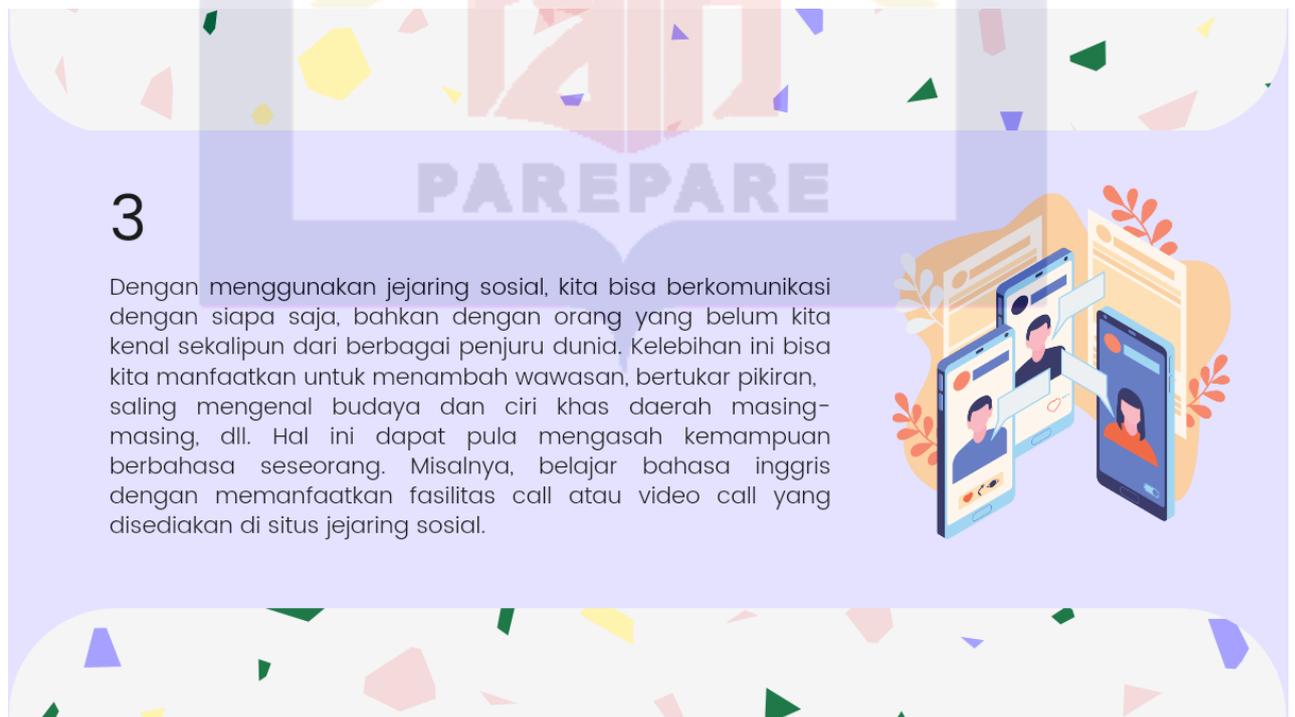
Gambar 4.26. Desain Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* Mata Pelajaran Akidah Akhlak 15



Gambar 4.28. Desain Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* Mata Pelajaran Akidah Akhlak 17



Gambar 4.29. Desain Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* Mata Pelajaran Akidah Akhlak 18



Gambar 4.30. Desain Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* Mata Pelajaran Akidah Akhlak 19



Gambar 4.31. Desain Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* Mata Pelajaran Akidah Akhlak 20



Gambar 4.32. Desain Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* Mata Pelajaran Akidah Akhlak 21



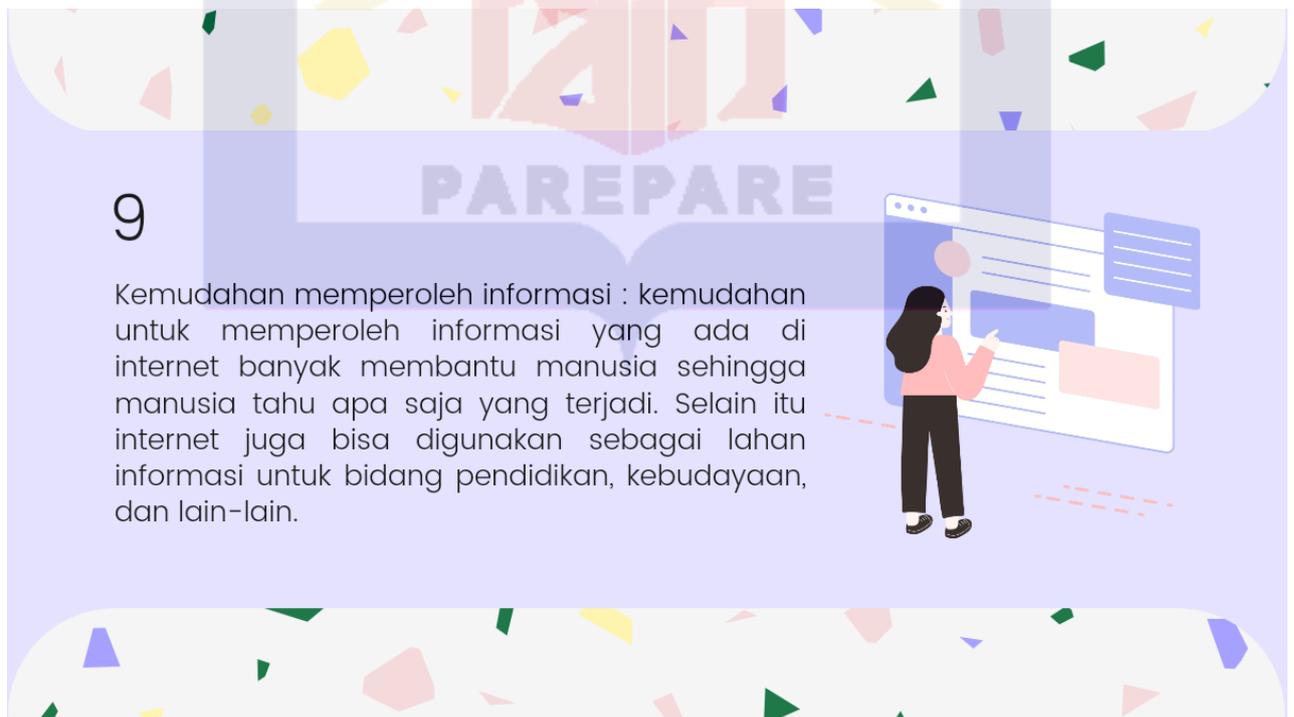
Gambar 4.33. Desain Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* Mata Pelajaran Akidah Akhlak 22



Gambar 4.34. Desain Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* Mata Pelajaran Akidah Akhlak 23



Gambar 4.35. Desain Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* Mata Pelajaran Akidah Akhlak 24



Gambar 4.36. Desain Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* Mata Pelajaran Akidah Akhlak 25



Gambar 4.37. Desain Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* Mata Pelajaran Akidah Akhlak 26



Gambar 4.38. Desain Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* Mata Pelajaran Akidah Akhlak 27



Gambar 4.39. Desain Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* Mata Pelajaran Akidah Akhlak 28



Gambar 4.40. Desain Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* Mata Pelajaran Akidah Akhlak 29



Gambar 4.41. Desain Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* Mata Pelajaran Akidah Akhlak 30



Gambar 4.42. Desain Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* Mata Pelajaran Akidah Akhlak 31



Gambar 4.43. Desain Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* Mata Pelajaran Akidah Akhlak 32



Gambar 4.44. Desain Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* Mata Pelajaran Akidah Akhlak 33



Gambar 4.45. Desain Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* Mata Pelajaran Akidah Akhlak 34



Gambar 4.46. Desain Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Mata Pelajaran Akidah Akhlak 35



Gambar 4.47. Desain Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Mata Pelajaran Akidah Akhlak 36



sebanyak 18 dari 21 peserta didik yang belum memenuhi standar KKM. Dan pada tabel 4.4 peserta didik yang mempunyai nilai yang standar KKM sebanyak 5 orang dan sebanyak 16 dari 21 peserta didik pada kelas yang belum memenuhi standar KKM skor pretest berada antara 40 sampai dengan 75, harga rata-rata (mean) sebesar 55,71.

Salah satu penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik adalah perhatian guru terhadap pengembangan media pembelajaran sangat rendah, karena guru kurang melakukan inovasi dan kreasi pada media pembelajaran. Dalam hal ini merupakan tantangan penggunaan multimedia pembelajaran, pengembangan kompetensi guru khususnya guru akidah akhlak sangat dibutuhkan saat ini, seperti upaya meningkatkan pemahaman peserta didik pada adab bersosial media pada pandangan Islam. Pengembangan kompetensi guru merupakan sebuah keniscayaan utamanya dalam sistem pendidikan itu sendiri, dengan peningkatan kompetensi guru sangat penting bagi pencapaian tujuan pendidikan dan peningkatan prestasi belajar peserta didik.

Hasil pengamatan yang dilakukan peneliti dalam proses pembelajaran yang tidak menggunakan multimedia dan menggunakan multimedia seperti LCD atau video. Terlihat pada guru dalam proses pembelajaran hanya memakai buku paket ilmu tajwid tanpa dibantu multimedia terlihat wajah peserta didik biasa-biasa saja dan kurang semangat dalam pembelajaran. Yang menggunakan multimedia terlihat peserta didik merasa senang, serius dan termotivasi mengikuti pembelajaran.

Pendidik merupakan salah satu faktor yang berperan dalam proses

pembelajaran, gurulah yang dapat menentukan kualitas dan kuantitas pengajaran yang dilaksanakan. Oleh karena itu guru harus memikirkan dan membuat perencanaan dan sistem pengajaran secara seksama serta berusaha semaksimal mungkin agar peserta didiknya berminat juga tertarik dalam mempelajari pelajaran yang diberikan itu. Khusus terhadap proses pelaksanaan pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi canva perlu mendapat perhatian, khususnya bagi setiap guru yang mengajar, sebab penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, adalah suatu pelajaran pokok pada sekolah-sekolah umum yang tak kalah pentingnya bila dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya.

Berdasarkan data statistik hasil belajar peserta didik sesudah penggunaan multimedia berbasis aplikasi canva pada materi adab bersosial media pada pandangan Islam pada kelas VIII di MTs Marhalim Kabupaten Polewali Mandar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor *posttest* berada antara 75 sampai dengan 100, harga rata-rata (mean) sebesar 85,00. Hal ini menunjukkan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran pada pokok bahasan materi adab bersosial media pada pandangan Islam mengalami peningkatan dari proses pembelajaran sebelumnya. Sementara Kriteria Ketuntasan Minimal atau (KKM) yang ditentukan sebesar 70. Berdasarkan hasil frekuensi *posttest* pada tabel 4.6. peserta didik yang mempunyai nilai yang standar KKM sebanyak 21 orang dari 21 pesertadidik dan pada kelas kontrol pada 4.8. peserta didik yang mempunyai nilai yang standar KKM sebanyak 15 orang dari 21 peserta didik dan 6 orang yang belum memenuhi standar KKM.

Penggunaan multimedia berbasis aplikasi *canva* juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal. Demikian juga bagi pelajar, dengan multi media aplikasi *canva* diharapkan mereka akan lebih mudah untuk menentukan dengan apa dan bagaimana peserta didik untuk dapat menyerap informasi secara cepat dan efisien. Sumber informasi tidak lagi terfokus pada teks dari buku semata-mata tetapi lebih luas dari itu. Kemampuan teknologi multimedia yang telah terhubung internet akan semakin menambah kemudahan dalam mendapatkan informasi yang diharapkan.

Pemanfaatan multimedia berbasis audio visual pendidikan dan media pendidikan untuk kegiatan pendidikan perlu dalam rangka kegiatan belajar mengajar. Karena dengan pendekatan ilmiah, sistematis dan rasional, sebagaimana dituntut oleh teknologi pendidikan ini pulalah, tujuan pendidikan yang efektif dan efisien akan tercapai. Multimedia pendidikan mempunyai karakteristik tertentu yang sangat relevan bagi kepentingan pendidikan yang memungkinkan adanya penyebaran informasi secara luas, merata, cepat, seragam dan terintegrasi, sehingga dengan demikian pesan dapat disampaikan sesuai dengan isi yang dimaksud. Multimedia pendidikan dapat menyajikan materi secara logis, ilmiah dan sistematis serta mampu melengkapi, menunjang, memperjelas konsep-konsep materi pelajaran.

Media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* menjadi partner guru dalam rangka mewujudkan proses belajar mengajar yang efektif, efisien dan produktif sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan anak didik, selain itu juga dapat

dimanfaatkan sebagai sumber belajar dengan menyajikan materi secara lebih menarik. Para ahli teknologi informasi berusaha terus untuk menemukan sumber-sumber energi yang baru, dengan mempergunakan hasil penemuan ilmiah yang telah digali oleh generasi-generasi terdahulu. Namun, tanpa dibekali kemampuan belajar, kemajuan di bidang teknologi ini tidak mungkin. Hal ini disebabkan masing-masing manusia mengalami banyak perkembangan di berbagai bidang kehidupan. Perkembangan ini dimungkinkan karena adanya kemampuan untuk belajar, yakni mengalami perubahan-perubahan, mulai saat lahir sampai mencapai umur tua.

Media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran yang berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada peserta didik untuk meningkatkan motivasi belajar, mempermudah, dan memperjelas konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, kongkrit, dan mudah dipahami. Media pembelajaran mempunyai fungsi dan manfaat yang cukup berarti bagi peserta didik di dalam proses pembelajaran.

3. Media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dapat meningkatkan hasil belajar akidah akhlak pada peserta didik kelas VIII pada MTs Marhalim Kabupaten Polewali Mandar

Berdasarkan hasil perhitungan menunjukkan bahwa kelas VIII pada *pretest* dengan rata-rata mean 61,90 sedangkan pada *posttest* dengan rata-rata mean 85,71, artinya terjadi peningkatan sebesar 23,810. Apabila mean tes akhir (*post test*) lebih besar dari tes awal (*pre test*), maka terdapat pengaruh positif variabel

bebas terhadap variabel terikat. Namun apabila mean dari (*post test*) sama dengan atau lebih kecil dari mean (*pre test*) maka tidak ada pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat.

Berdasarkan hasil di atas, dilihat dari rata-ratanya maka terlihat bahwa mempunyai nilai rata-rata yang lebih tinggi, karena mempunyai selisih sebanyak 23,810. Hasil *pretest* adalah $85,71 > 61,90$, ini berarti perbedaan dari hasil *post test* lebih besar. Berdasarkan hasil analisis *mean posttest* untuk kelas VIII diketahui bahwa *mean posttest* dan *mean pretest* adalah $85,71 > 61,90$. Dapat disimpulkan bahwa antara *mean posttest* dan *mean pretest* pada nilai akhir atau *posttest* ada perbedaan yaitu sebesar 23,810.

Nilai *mean posttest* diperoleh $85,71 > 72,38$ dengan selisih 13,333. Dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan nilai akhir test tersebut. Nilai tersebut menunjukkan nilai akhir pada kelas yang diajar menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* di MTs Marhalim Kabupaten Polewali Mandar, lebih tinggi dibandingkan dengan nilai awalnya. Dapat diartikan bahwa nilai awal serta nilai akhir terdapat perbedaan sehingga ada pengaruh yang positif dari variabel bebas terhadap variabel terikat.

Berdasarkan output pada tabel 4.17, di atas diketahui bahwa nilai sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, karena nilai sig. (2-tailed) 0,000 lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar adab bersosial media pada pandangan Islam dengan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* pada kelas VIII. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis

aplikasi *canva* pada materi adab bersosial media pada pandangan Islam pada kelas VIII di MTs Marhalim Kabupaten Polewali Mandar adalah sebesar 13,333 dari nilai $85,71 > 72,38$.

Berdasarkan hasil t-test pada aplikasi SPSS version 21. Pada tabel 4.18 terlihat bahwa T_{hitung} adalah 4,818 dengan nilai probabilitas 0,000. Oleh karena probabilitas $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak, yang berarti bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* pada materi adab bersosial media pada pandangan Islam MTs Marhalim Kabupaten Polewali Mandar pada kelas VIII. Dalam *output* juga disertakan perbedaan rata – rata (*mean*) sebesar 13,333 yaitu selisih rata-rata *posttest* hasil belajar adab bersosial media pada pandangan Islam peserta didik pada kelas VIII. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi adab bersosial media pada pandangan Islam dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* pada kelas VIII di MTs Marhalim Kabupaten Polewali Mandar.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti bahwa penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi adab bersosial media pada pandangan Islam pada MTs Marhalim Kabupaten Polewali Mandar.

Berdasarkan hasil penelitian yang sebelumnya, yang berarti bahwa penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi adab bersosial media pada pandangan Islam pada MTs Marhalim Kabupaten Polewali Mandar.

Penelitian yang relevan yang dilakukan oleh Lesta Septia Sari, mahasiswa Program Pascasarja UIN Sunan Kalijaga Jogja, dengan judul tesis Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV. Penelitian yang dilakukan Lesta bermula pada saat pembelajaran yang diperlukan adanya penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* terhadap motivasi dan hasil belajar IPA oleh Garris Pelangi, mahasiswa UIN Syarif Hidayatullah Jakarta dengan judul tesis Pemanfaatan Aplikasi *Canva* sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. Penelitian ini membahas tentang pemanfaatan aplikasi *canva* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengandalkan beberapa literasi yang didapat dan dijabarkan dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Serta penelitian yang dilakukan Mardiah, mahasiswa IAIN Parepare dengan judul tesis Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Android untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Peserta Didik Madrasah Aliyah Ma'arif Qasimiyah Polewali Mandar. Penelitian ini membahas tentang media pembelajaran fiqih berbasis android pada materi pernikahan dalam Islam diproduksi dengan menggunakan *software Adobe flash Cs6* dengan menggunakan *air for android*. Penelitian pengembangan media pembelajaran ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* dengan mengadaptasi model 4D Thiagarajan.

Berdasarkan penelusuran terhadap penelitian terdahulu, ditemukan

beberapa penelitian yang relevan, khususnya keterkaitan terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi *canva*. Namun ada beberapa aspek yang menjadi perbedaan diantaranya berupa kajian materi.

Berdasarkan Tujuan Penelitian yang dilakukan oleh Lesta adalah (1) menganalisis pengaruh media berbasis aplikasi *canva* terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas IV, (2) menganalisis pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV, (3) menganalisis pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar IPA siswa kelas IV.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Populasi penelitian ini adalah kelas IV di Sekolah dasar di Kecamatan Tempilang yang berjumlah 4 Sekolah. Sampel penelitian ini sebanyak 120 siswa dengan menggunakan teknik simple random sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, soal tes, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji homogenitas, uji normalitas, dan uji hipotesis (uji paired t test dan uji Manova).

Hasil penelitian ini menunjukkan: (1) Terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas IV yang dibuktikan dengan uji-t yang menunjukkan nilai signifikan $0,000 < 0,025$, nilai thitung sebesar $4,358 > t_{tabel}2,000$. (2) Terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV yang dibuktikan dengan uji-t yang menunjukkan nilai signifikan $0,000 < 0,025$, nilai thitung $0,069 > t_{tabel}2,000$. (3) Terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* terhadap motivasi dan hasil belajar IPA

siswa kelas IV yang dibuktikan dengan uji Manova sebesar signifikan $0,000 < 0,05$ dan nilai $F_{hitung} 11,471 > F_{tabel} 2,000$.



BAB V

PENUTUP

A. *Simpulan*

Berdasarkan uraian pada hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan hasil penelitian ini sebagai berikut:

1. Pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran akidah akhlak.
2. Berdasarkan data statistik hasil belajar adab bersosial media pada pandangan Islam peserta didik sebelum perlakuan (*pretest*) kelas VIII pada MTs Marhalim Kabupaten Polewali Mandar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor pre test berada antara 40 sampai dengan 75, harga rata-rata (mean) sebesar 55,71, median 55,00, modus 55, dan standar deviasi 12,277.
3. Berdasarkan perhitungan *pretest* dan *posttest* maka terlihat bahwa nilai *posttest* mempunyai nilai rata-rata yang lebih tinggi, karena mempunyai selisih sebanyak 23,810. Hasil *pretest* adalah $85,71 > 61,90$, ini berarti perbedaan dari hasil *post test* lebih besar. Berdasarkan hasil analisis *mean posttest* untuk kelas VIII diketahui bahwa *mean posttest* dan *mean pretest* adalah $85,71 > 61,90$. Dapat disimpulkan bahwa antara *mean posttest* dan *mean pretest* pada nilai akhir atau *posttest* ada perbedaan yaitu sebesar 23,810. Nilai *mean posttest* diperoleh $85,71 > 72,38$ dengan selisih 13,333. Dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan nilai akhir test tersebut. Nilai tersebut menunjukkan nilai akhir pada kelas yang diajar

menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* di MTs Marhalim Kabupaten Polewali Mandar, lebih tinggi dibandingkan dengan nilai awalnya. Dapat diartikan bahwa nilai awal serta nilai akhir terdapat perbedaan sehingga ada pengaruh yang positif, yang berarti bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* pada materi adab bersosial media pada pandangan Islam di MTs Marhalim Kabupaten Polewali Mandar pada kelas VIII. Dalam output juga disertakan perbedaan rata-rata (mean) sebesar 11,944 yaitu selisih rata-rata post test hasil belajar peserta didik pada kelas VIII. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi adab bersosial media pada pandangan Islam dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* pada materi adab bersosial media pada pandangan Islam di MTs Marhalim Kabupaten Polewali Mandar pada kelas VIII.

B. Rekomendasi

Beberapa implikasi dalam penelitian ini sebagai bentuk pengembangan peroses pembelajaran sebagai berikut:

1. Pendidik selalu mengembangkan kompetensi profesionalnya dalam menggunakan alat dan media pembelajaran yang semakin canggih seperti video, TV *smart* serta *e-learning*. Karena semua alat dan media pembelajaran tersebut sudah tersedia, tinggal bagaimana pendidik dapat mengelola dan mendayagunakannya.
2. Tenaga pengajar hendaknya dapat mengimplementasikan penggunaan

multimedia pada kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan metode-metode dan setting kelas yang bervariasi serta menggunakan modul, sehingga dapat menimbulkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran.

3. Semua pendidik diharapkan mampu menggunakan multimedia berbasis online, apalagi setelah beberapa tahun lalu negeri ini dilanda pandemic. Sehingga makin banyak aplikasi pembelajaran berbasis online yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.



DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Farid. "Meningkatkan minat membaca siswa sekolah dasar dengan metode glenn doman berbasis multimedia." *Jurnal Penelitian Pendidikan* 27.1 2010.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosuder Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Arya, Gede Putu. *Media dan Multimedia Pembelajaran* Yogyakarta: CV Budi Utama, 2017.
- Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Pers, 2002.
- Aziz, Muhammad Khoirun. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI" 2015.
- Budiman, Haris. "Penggunaan Media Visual dalam Proses Pembelajaran", *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 7:1, November 2017.
- Bungin, M. Burhan. *Metodologi Penelitian Kuantitatif "Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik serta Ilmu Sosial Lainnya"*
- Danim, Sudarwan. *Media Komunikasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 1995.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Cet. II; Jakarta: Bali Pustaka, 1990.
- Djamarah, Syaiful Bahri, Azwan Zein, *Strategi Belajar Mengajar* Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan* Jakarta: Rajawali Pers, 2013.
- Falahuddin, Iwan. "Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran." *Jurnal Lingkaran Widyaiswara* 1.4, 2014.
- Febrin, Bealla. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Metode Bermain Peserta Didik kelas 3 SDN 2 Pusporenggo Kec. Musuk, Kab. Boyolali" *Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganesha*, 2:1, Januari, 2015.
- H. Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*
- Haris, Budiman. "Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan."

Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam, 8:1, Mei, 2017.

Hasan, Farida. Skripsi: “Media Pembelajaran Berbasis Multimedia dengan Menggunakan Adobe Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar” Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2016.

Hasan, M. Iqbal. *Pokok-Pokok Materi Statistik 2 Statistik Inferensif* Cet. II; Jakarta: Bumi Aksara, 2001.

[https://makinrajin.com/blog/canva-adalah/#Apa Itu Canva](https://makinrajin.com/blog/canva-adalah/#Apa%20Itu%20Canva), Dikutip: Selasa 15 November 2022 Pukul 21.38 Wita

Kemenag Qur'an dan Terjemahan, *lajnah pentashihan Al-qur'an*, Jakarta.

Mahnun, Nunu. "Media Pembelajaran kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran." *An-Nida'* 37.1 2012: 27-34

Mangkuatmodjo, Soegyarto. *Pengantar Statistika* Jakarta: Rineka Cipta, 2000.

Mania, Sitti. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial* Cet. I; Makassar: Alauddin University Press, 2013.

Morisson, *Metode Penelitian Survei* Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2012.

Muhaimin, Miftah Thoha. "Halaman Judul Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemandirian dan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik di SMA Negeri 1 Kalasan.

Musfiqon, *Metodologi Penelitian Pendidikan* Cet. 1; Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2012.

Nana, Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011.

Nata, Abuddin. *Metodologi Studi Islam* Cet. VIII; Jakarta: RajaGrafindoPersada, 2011.

Nizwardi Jalinus, Ambiyar, *Media & Sumber pembelajaran*, Padang: Kencana, 2016.

Presiden Republik Indonesia. “Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan” 2006.

Pribadi, A. *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*, Jakarta: Kencana, 2017.

- Razak, Nuraini. “Studi terakhir: Kebanyakan Anak Indonesia sudah onlie, namun masih banyak yang tidak menyadari potensi resikonya” dalam <http://www.unicef.org>, diakses pada tanggal 15 Desember 2022.
- Ridwan dan Sunarto, *Pengantar Statistika untuk Penelitian: Pendidikan, Sosioal, Komunikasi, Ekonomi dan Bisnis*
- Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer* Bandung: Alfabeta, 2012.
- , *Model-Model Pembelajaran* Jakarta: PT. Rajagrafindo, 2014.
- Saat, Sulaiman dan Sitti Mania, *Pengantar Metodologi Penelitian, Panduan Bagi Peneliiti Pemula* Makassar: SIBUKU, 2018.
- Sanjaya, Wina. *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode, dan Prosedur*. Jakarta: Kencana Predana Media Group, 2013.
- , *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode dan Prosedur* Jakarta: Prenada Media Group, 2014.
- , *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* Jakarta: PrenadaMedia, 2011.
- Sari, Lesta Septia. “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV.” 2022.
- Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* Jakarta: Rineka Cipta, 2003.
- Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif R&D* Cet. XXIV; Bandung: Alfabeta, 2016.
- , *Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis dan Disertasi STD* Bandung: Alfabeta, 2004.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan* Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012.
- Syarifuddin, Tatang. *Landasan Pendidikan* Cet. I; Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, 2009.
- Tim Pudi Dikdasmen, *Penelitian Tindakan Kelas* Yogyakarta: Depdikna, 2007.
- Tiro, Muhammad Arif. *Dasar-dasar Statistika* Cet. I; Makassar: Universitas

Negeri Makassar, 2008.

Usman, Muh Uzer. *Menjadi Guru Profesional* Bandung: Remaja Rosdakarya, 2000.

Wibawanto, Wandah. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*, Jember: Cerdas Ulet Kreatif, Cet. I, 2017.

Widoyoko, S. Eko Putro. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian* Cet. I; Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.

Yusuf, A. Muri. *Metode Penelitian: Kuantitati, Kualitatif & Penelitian Gabungan* Jakarta: Kencana, 2014.

Zainiyati, Husniyatus Salamah. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*, Surabaya: Kencana, 2015.



LAMPIRAN-LAMPIRAN





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
PROGRAM PASCASARJANA

Jalan Amal Bakti No. 8 Soreang, Kota Parepare 91132 Telepon (0421) 21307, Fax. (0421) 24404
PO Box 909 Parepare 91100 website: www.iainpare.ac.id, email: mail@iainpare.ac.id

Nomor : B-357/In.39/PP.00.9/PPS.05/05/2023
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Rekomendasi Izin Penelitian

30 Mei 2023

Yth. Bapak Bupati Polewali Mandar
Cq. Badan Kesatuan Bangsa dan Politik
(KESBANGPOL)

Di

Tempat

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan rencana penelitian untuk Tesis mahasiswa Program Pascasarjana IAIN Parepare tersebut di bawah ini :

Nama : MARYAM
NIM : 2120203886108026
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Tesis : **Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akhlak Akhlak Peserta Didik Kelas VIII Pada MTs Marhalim Kabupaten Polewali Mandar.**

Untuk keperluan Pengurusan segala sesuatunya yang berkaitan dengan penelitian tersebut akan diselesaikan oleh mahasiswa yang bersangkutan. Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada bulan **Juni sampai Agustus Tahun 2023.**

Sehubungan dengan hal tersebut diharapkan kepada bapak/ibu kiranya yang bersangkutan dapat diberi izin dan dukungan seperlunya.

Assalamu Alaikum Wr. Wb.



Direktur,

Dr. Hj. Darmawati, S.Ag., M.Pd
NIP. 19720703 199803 2 001



PEMERINTAH KABUPATEN POLEWALI MANDAR
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN
PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Jl. Manunggal NO. 11 Pekkabata Polewali, Kode Pos 91315

IZIN PENELITIAN

NOMOR : 503/0388/PL/DPMPSTSP/VI/2023

- Dasar :
1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Indonesia Nomor 7 Tahun 2014 atas Perubahan Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;
 2. Peraturan Daerah Kabupaten Polewali Mandar Nomor 2 Tahun 2016 Tentang Perubahan atas Peraturan Daerah Nomor 9 Tahun 2009 Tentang Organisasi dan Tata Kerja Inspektorat Bappeda dan Lembaga Teknis Daerah Kabupaten Polewali Mandar;
 3. Memperhatikan:
 - a. Surat Permohonan Sdr MARYAM
 - b. Surat Rekomendasi dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Nomor : B-0388/Kesbangpol/B.1/410.7/VI/2023, Tgl. 05-06-2023

MEMBERIKAN IZIN

Kepada

Nama : MARYAM
NIM/NIDN/NIP/NPn : 2120203886108026
Asal Perguruan Tinggi : IAIN PAREPARE
Fakultas : -
Jurusan : S2 PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Alamat : PADANG TIMUR KEC. CAMPALAGIAN
KAB. POLEWALI MANDAR

Untuk melakukan Penelitian di MTs Marhalim Kabupaten Polewali Mandar, yang dilaksanakan pada bulan Juni s/d Juli 2023 dengan Proposal berjudul "PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI CANVA DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR AKIDAH AKHLAK PESERTA DIDIK KELAS VIII PADA MTS MARHALIM KABUPATEN POLEWALI MANDAR"

Adapun Izin Penelitian ini dibuat dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, harus melaporkan diri kepada Pemerintah setempat;
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan;
3. Mentaati semua Peraturan Perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat;
4. Menyerahkan 1 (satu) berkas copy hasil Penelitian kepada Bupati Polewali Mandar Up. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu;
5. Surat Izin Penelitian akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata Pemegang Surat Izin Penelitian tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.
6. Izin Penelitian ini hanya berlaku 6 bulan sejak diterbitkan.

Demikian Izin Penelitian ini dikeluarkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di Polewali Mandar
Pada Tanggal, 05 Juni 2023



Ditandatangani secara elektronik oleh
**Kepala Dinas Penanaman Modal dan
Pelayanan terpadu Satu Pintu,**

Drs. Mujahidin, M.Si
Pangkat : Pembina Utama Muda
NIP : 196606061998031014

Tembusan:
1. Unsur Forkopin di tempat



Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara



YAYASAN MAR HALIM
MADRASAH TSANAWIYAH MAR HALIM
KABUPATEN POLEWALI MANDAR SULAWESI BARAT
K. Pesisir Lingsung Baru Desa Padang Timur Kec. Campalagian Kab. Polewali Mandar 91553

SURAT KETERANGAN

Nomor : B-221 / MTS.31.03.047 / PP.005 / 07 / 2023

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Hj. Nurjannah, S.Pd.I
NIP : 19720321 200710 2 001
Pangkat/Golru : Pembina IV A
Jabatan : Kepala Madrasah
Unit Kerja : MTS MARHALIM

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : MARYAM
NIM : 2120203886108026
Asal Perg.Tinggi : Institut Agama Islam Negeri Parepare
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Pascasarjana

Telah melaksanakan penelitian di MTS MARHALIM Kecamatan Campalagian Kabupaten Polewali Mandar mulai Juni sampai dengan Juli 2023 untuk memperoleh data guna penyusunan Tugas Akhir Tesis dengan judul "**Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Peserta Didik Kelas VIII pada MTS Marhalim Kabupaten Polewali Mandar**".

Demikian surat keterangan dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Campalagian, 8 Juli 2023
Kepala MTS Marhalim


Hj. Nurjannah, S.Pd.I
NIP. 19720321 200710 2 001

DOKUMENTASI PENELITIAN



DOKUMENTASI PENELITIAN



DOKUMENTASI PENELITIAN





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
UNIT PELAKSANA TEKNIS BAHASA



Jalan Amal Bakti No. 8 Soreang, Kota Parepare 91132 Telepon (0421) 21307, Fax. (0421) 24404
PO Box 909 Parepare 91100, website: www.iainpare.ac.id, email: mail@iainpare.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: B-73/In.39/UPB.10/PP.00.9/07/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Hj. Nurhamdah, M.Pd.
NIP : 19731116 199803 2 007
Jabatan : Kepala Unit Pelaksana Teknis (UPT) Bahasa

Dengan ini menerangkan bahwa berkas sebagai berikut atas nama,

Nama : Maryam
Nim : 2120203886108026
Berkas : Abstrak

Telah selesai diterjemahkan dari Bahasa Indonesia ke Bahasa Inggris dan Bahasa Arab pada tanggal 11 Juli 2023 oleh Unit Pelaksana Teknis Bahasa IAIN Parepare.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Parepare, 18 Juli 2023
Kepala,



Nurhamdah
Hj. Nurhamdah, M.Pd.
NIP. 19731116 199803 2 007

PAREPARE

PAPER NAME
NEW TESIS MARYAM.docx

WORD COUNT
17596 Words

CHARACTER COUNT
122498 Characters

PAGE COUNT
130 Pages

FILE SIZE
6.0MB

SUBMISSION DATE
Jul 18, 2023 11:39 PM GMT+8

REPORT DATE
Jul 18, 2023 11:41 PM GMT+8

● **27% Overall Similarity**

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 24% Internet database
- 4% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 11% Submitted Works database

● **Excluded from Similarity Report**

- Bibliographic material
- Quoted material
- Cited material
- Small Matches (Less than 8 words)





FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALU

Online ISSN: 2615-4870
Print ISSN: 0216-4949

Iqra: Jurnal Ilmu Kependidikan dan Keislaman

Jalan Rusdi Toana No.1, Talise, Kec. Mantikulore, Kota Palu, Sulawesi Tengah 94118
E-mail: jurnal.iqra.unismuhpalu@gmail.com
Website: <https://jurnal.unismuhpalu.ac.id/index.php/IQRA>

Letter of Acceptance

Date: 19 July 2023
Iqra Jurnal Ilmu Kependidikan dan Keislaman

Dear Author(s): Maryam, Usman, Ahdar, Marhani, Muh. Akib D

IAIN Parepare, Indonesia
Email: maryam.maryam4758@gmail.com

It's my pleasure to inform you that, after the peer review, your paper **Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Peserta Didik Kelas VIII pada MTS Marhalim Kabupaten Polewali Mandar**, has been **ACCEPTED** with content unaltered to publish with Iqra (Jurnal Ilmu Kependidikan dan Keislaman) in **Volume 19 Issue 01, January 2024**.

Thank you for making the journal a vehicle for your research interests.

Dengan hormat



IQRA

Adhriansyah A. Lasawali, S.S., M.Hum
Editor in Chief

PAREPARE

Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Peserta Didik Kelas VIII pada MTS Marhalim Kabupaten Polewali Mandar

Maryam^{1*}, Usman², Ahdar³, Marhani⁴, Muh. Akib D⁵

¹⁻⁵Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Pare-Pare

(*)Email Korespondensi: maryam.maryam4758@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Desain Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Peserta Didik Kelas VIII pada MTs Marhalim Kabupaten Polewali Mandar. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai penelitian lapangan dengan menggunakan metode kuantitatif. Metode ini juga digunakan untuk penelitian pada populasi dan sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data, bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Hasil dari penelitian ini nantinya akan dipaparkan dengan mendeskripsikan hasil dari yang telah didapat melalui penelitian di lapangan. Lokasi yang menjadi tempat penelitian ini adalah MTs Marhalim yang berada di Jalan Poros Kampung Baru Desa Padang Timur Kecamatan Campalagian Kabupaten Polewali Mandar Provinsi Sulawesi Barat Hasil penelitian ini menunjukkan, (1) Media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran akidah akhlak (2) Berdasarkan data statistik hasil belajar peserta didik pada materi adab bersosial media pada pandangan Islam, sebelum perlakuan (*pretest*) kelas VIII pada Mts Marhalim Kabupaten Polewali Mandar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor pre test berada antara 40 sampai dengan 75, harga rata-rata (mean) sebesar 55,71, median 55,00, modus 55, dan standar deviasi 12,277. (3) Berdasarkan perhitungan pretest dan posttest maka terlihat bahwa nilai posttest mempunyai nilai rata-rata yang lebih tinggi, karena mempunyai selisih sebanyak 23,810. Hasil *pretest* adalah $85,71 > 61,90$, ini berarti perbedaan dari hasil *post test* lebih besar dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi adab bersosial media pada pandangan Islam dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* pada materi adab bersosial media pada pandangan Islam di MTs Marhalim Kabupaten Polewali Mandar pada kelas VIII.

Kata Kunci: Pengaruh; Aplikasi Canva; Hasil Belajar

LATAR BELAKANG

Perkembangan IPTEK akan terjadi terus-menerus hingga semakin lama semakin meningkat dan berdampak pada kehidupan manusia. Perkembangan tersebut akan berpengaruh terhadap berbagai aspek, seperti ekonomi, industri, pemerintahan, kesehatan, sosial budaya, juga tak terkecuali aspek pendidikan. Meningkatnya sumber daya alam menjadikan adanya teknologi baru yang membuat teknologi terus berkembang sampai saat ini. Kondisi tersebut menjadikan aktivitas manusia semakin modern, cepat dan praktis.

Dengan munculnya kecanggihan teknologi yang begitu cepat, dunia pendidikan juga harus mengikuti agar ada mutu Pendidikan. Unsur penting dari sebuah pendidikan salah satunya adalah pendidik. Profesionalisme pendidik bukan hanya pada penguasaan mengajarkan peserta didik, namun penguasaan dalam mengendalikan informasi dan lingkungan antara lain tempat belajar, metode, media, sistem penilaian serta sarana dan prasarana untuk memudahkan proses pembelajaran supaya bertambah mudah. Pembelajaran yang maksimal akan terjadi bila didukung dengan motivasi belajar dan kreativitas pendidik. Pendidik yang memiliki kreativitas tinggi akan terus berusaha menjadikan proses belajar mengajar menjadi mengasyikkan bagi peserta didiknya. Pendidik bisa melakukan salah satu cara yakni dengan penggunaan media pembelajaran. Tidak dipungkiri bahwa melalui adanya media pembelajaran guru akan terbantu untuk memberikan pesan-pesan dari bahan pelajaran.

Dalam melakukan pembelajaran, media adalah suatu alat yang dapat digunakan guru. Agar peserta didik paham pada materi yang diajarkan, maka alat bantu berupa media pembelajaran digunakan karena tidak seluruh materi pelajaran bisa disampaikan secara verbal oleh guru. Media juga merupakan alat untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, dengan adanya media interaksi langsung antara peserta didik dan sumber belajar mungkin akan terjadi. Media sebagai alat bantu mengajar, berkembang sedemikian pesatnya sesuai dengan kemajuan teknologi. Ragam dan jenis media pun cukup banyak sehingga dapat dimanfaatkan sesuai dengan kondisi, waktu, keuangan maupun materi yang akan dicapai. Karakteristik dan kemampuan masing-masing media perlu mendapat perhatian dari pengajar sehingga mereka dapat memilih media yang sesuai dengan kondisi yang dihadapinya.

Perkembangan dunia pendidikan saat ini sudah mulai terlihat, di zaman yang serba canggih terhadap kehadiran teknologi saat ini menuntut pendidik untuk siap menghadapi generasi milenial yaitu generasi dimana mereka lebih cepat dari apa yang diajarkan terkait pemanfaatan teknologi. Salah satu pemanfaatan teknologi dalam pendidikan yaitu mencari materi pembelajaran yang dapat dengan mudah ditelusuri di internet, sehingga kemajuan teknologidan informasi telah mengubah cara orang dalam belajar. Kecanggihan teknologi memberikan tanggapan besar dalam memainkan peran penting mencerdaskan bangsa, sehingga teknologi harus dimanfaatkan semaksimal mungkin untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik.

Salah satu cara memanfaatkan sarana dan prasarana sekolah adalah mengembangkan media pembelajaran agar materi yang disampaikan oleh pendidik dapat dipahami dengan mudah oleh peserta didik. Berdasarkan hasil observasi awal terlihat bahwa teknologi seperti *smartphone* sudah sangat dekat dengan peserta didik serta menjadi kebutuhan yang selalu dibawa kemana-mana. Pendidik harus mampu memanfaatkan potensi yang dimiliki peserta didik dan situasi lingkungan sekolah dengan cara mengembangkan dan mengemas media pembelajaran menjadi lebih praktis dan efisien, sehingga memotivasi peserta didik belajar mandiri.

Penetrasi perangkat *mobile* sangat pesat dan lebih mudah dioperasikan dibandingkan komputer. Ini menunjukkan perkembangan Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) sudah

merambah pada perangkat *mobile*. Ditandai dengan berkembangnya sistem operasi perangkat *mobile*, seperti: *android*, *ios*, *windows phone* dan lain sebagainya. Pemanfaatan perangkat *mobile* sebagai media pembelajaran masih sangat minim.

Kemajuan teknologi susah dibendung, sehingga fenomena seperti ini harus dimanfaatkan pendidik sebaik-baik mungkin dalam menciptakan inovasi pembelajaran teknologi yang dekat dengan peserta didik. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva*. Media yang bisa dibuat oleh guru melalui internet yakni media pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan aplikasi *canva*. Aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam menciptakan desain-desain yang menarik sebagai bahan ajar pada materi pelajaran terutama pelajaran akidah akhlak. Dan ternyata guru disekolah tersebut telah mengikuti webinar *online* yang membahas tentang aplikasi *canva* dan mereka pun telah mengerti penggunaan sederhana dari aplikasi tersebut. Mereka pun telah mencoba membuat sebuah desain namun desain yang mereka buat hanya sebatas foto peserta didik yang diedit dan dihiasi beberapa elemen sebagai bingkai dari foto tersebut, sebatas itu saja yang mereka lakukan. Dan sampai saat ini mereka belum mengaplikasikannya dalam proses pembelajaran karena belum ada yang mencoba membuat desain khusus untuk media pembelajaran. Elemen-elemen pendidikan yang ada pada aplikasi *canva* belum pernah digunakan padahal elemen-elemen itulah terciptanya sebuah desain yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Dengan begitu peserta didik bisa melihat materi yang diajarkan oleh guru berupa media gambar ataupun video kapanpun dan dimanapun peserta didik berada dan tanpa perlu khawatir ketinggalan. Penggunaan aplikasi *canva* ini juga diharapkan dapat menjadi sebuah solusi untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran sehingga media ini dapat digunakan untuk membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui desain media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dalam meningkatkan hasil belajar akidah akhlak peserta didik kelas VIII pada MTs Marhalim Kabupaten Polewali Mandar.

METODOLOGI

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai penelitian lapangan dengan menggunakan metode kuantitatif. Metode ini juga digunakan untuk penelitian pada populasi dan sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data, bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Hasil dari penelitian ini nantinya akan dipaparkan dengan mendeskripsikan hasil dari yang telah didapat melalui penelitian di lapangan. Penelitian dilakukan di MTs Marhalim yang beralamat di Jalan Poros Kampung Baru Desa Padang Timur Kecamatan Campalagian Kabupaten Polewali Mandar Provinsi Sulawesi Barat.

Adapun pendekatan penelitian yang dapat digunakan dalam melakukan penelitian dapat dibagi menjadi dua, yaitu pendekatan metodologis dan pendekatan keilmuan. Adapun jumlah sampel dalam penelitian sebanyak 21 orang. Sedangkan analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

HASIL DAN DISKUSI

Media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* pada mata pelajaran akidah akhlak

Untuk selanjutnya peneliti akan memberikan gambaran hasil desain media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* pada mata pelajaran akidah akhlak dengan judul materi pelajaran yakni adab bersosial media pada pandangan Islam di kelas VIII MTs Marhalim Kecamatan Campalagian Kabupaten Polewali Mandar.



Gambar 1. Desain Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Mata Pelajaran Akidah Akhlak 1



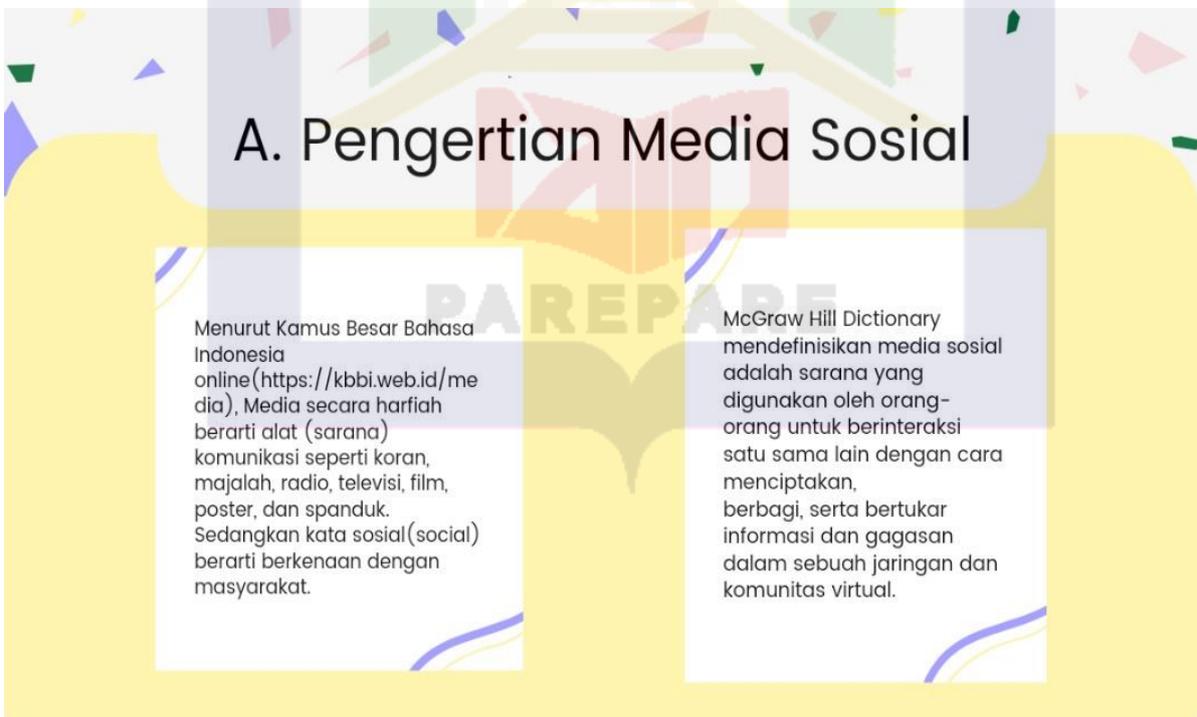
Gambar 2. Desain Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Mata Pelajaran Akidah Akhlak 2



Gambar 3. Desain Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Mata Pelajaran Akidah Akhlak 3



Gambar 4. Desain Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Mata Pelajaran Akidah Akhlak 4



Gambar 5. Desain Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Mata Pelajaran Akidah Akhlak 5

Gambar 6. Desain Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Mata Pelajaran Akidah Akhlak 6



Gambar 7. Desain Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Mata Pelajaran Akidah Akhlak



Gambar 8. Desain Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Mata Pelajaran Akidah Akhlak 8



Gambar 9. Desain Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Mata Pelajaran Akidah Akhlak 9

Hasil belajar akidah akhlak peserta didik kelas VIII pada MTs Marhalim Kabupaten Polewali Mandar

Salah satu penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik adalah perhatian guru terhadap pengembangan media pembelajaran sangat rendah, karena guru kurang melakukan inovasi dan kreasi pada media pembelajaran. Dalam hal ini merupakan tantangan penggunaan multimedia pembelajaran, pengembangan kompetensi guru khususnya guru akidah akhlak sangat dibutuhkan saat ini, seperti upaya meningkatkan pemahaman peserta didik pada adab bersosial media pada pandangan Islam. Pengembangan kompetensi guru merupakan sebuah keniscayaan utamanya dalam sistem pendidikan itu sendiri, dengan peningkatan kompetensi guru sangat penting bagi pencapaian tujuan pendidikan dan peningkatan prestasi belajar peserta didik.

Hasil pengamatan yang dilakukan peneliti dalam proses pembelajaran yang tidak menggunakan multimedia dan menggunakan multimedia seperti LCD atau video. Terlihat pada guru dalam proses pembelajaran hanya memakai buku paket ilmu tajwid tanpa dibantu multimedia terlihat wajah peserta didik biasa-biasa saja dan kurang semangat dalam pembelajaran. Yang menggunakan multimedia terlihat peserta didik merasa senang, serius dan termotivasi mengikuti pembelajaran.

Pendidik merupakan salah satu faktor yang berperan dalam proses pembelajaran, gurulah yang dapat menentukan kualitas dan kuantitas pengajaran yang dilaksanakan. Oleh karena itu guru harus memikirkan dan membuat perencanaan dan sistem pengajaran secara seksama serta berusaha semaksimal mungkin agar peserta didiknya berminat juga tertarik dalam mempelajari pelajaran yang diberikan itu. Khusus terhadap proses pelaksanaan pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi canva perlu mendapat perhatian, khususnya bagi setiap guru yang mengajar, sebab penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, adalah suatu pelajaran pokok pada sekolah-

sekolah umum yang tak kalah pentingnya bila dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya.

Berdasarkan data statistik hasil belajar peserta didik sesudah penggunaan multimedia berbasis aplikasi *canva* pada materi adab bersosial media pada pandangan Islam pada kelas VIII di MTs Marhalim Kabupaten Polewali Mandar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor posttest berada antara 75 sampai dengan 100, harga rata-rata (mean) sebesar 85,00. Hal ini menunjukkan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran pada pokok bahasan materi adab bersosial media pada pandangan Islam mengalami peningkatan dari proses pembelajaran sebelumnya. Sementara Kriteria Ketuntasan Minimal atau (KKM) yang ditentukan sebesar 70.

Penggunaan multimedia berbasis aplikasi *canva* juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal. Demikian juga bagi pelajar, dengan multi media aplikasi *canva* diharapkan mereka akan lebih mudah untuk menentukan dengan apa dan bagaimana peserta didik untuk dapat menyerap informasi secara cepat dan efisien. Sumber informasi tidak lagi terfokus pada teks dari buku semata-mata tetapi lebih luas dari itu. Kemampuan teknologi multimedia yang telah terhubung internet akan semakin menambah kemudahan dalam mendapatkan informasi yang diharapkan.

Pemanfaatan multimedia berbasis audio visual pendidikan dan media pendidikan untuk kegiatan pendidikan perlu dalam rangka kegiatan belajar mengajar. Karena dengan pendekatan ilmiah, sistematis dan rasional, sebagaimana dituntut oleh teknologi pendidikan ini pulalah, tujuan pendidikan yang efektif dan efisien akan tercapai. Multimedia pendidikan mempunyai karakteristik tertentu yang sangat relevan bagi kepentingan pendidikan yang memungkinkan adanya penyebaran informasi secara luas, merata, cepat, seragam dan terintegrasi, sehingga dengan demikian pesan dapat disampaikan sesuai dengan isi yang dimaksud. Multimedia pendidikan dapat menyajikan materi secara logis, ilmiah dan sistematis serta mampu melengkapi, menunjang, memperjelas konsep-konsep materi pelajaran.

Media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* menjadi parner guru dalam rangka mewujudkan proses belajar mengajar yang efektif, efisien dan produktif sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan anak didik, selain itu juga dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar dengan menyajikan materi secara lebih menarik. Para ahli teknologi informasi berusaha terus untuk menemukan sumber- sumber energi yang baru, dengan mempergunakan hasil penemuan ilmiah yang telah digali oleh generasi-generasi terdahulu. Namun, tanpa dibekali kemampuan belajar, kemajuan di bidang teknologi ini tidak mungkin. Hal ini disebabkan masing- masing manusia mengalami banyak perkembangan di berbagai bidang kehidupan. Perkembangan ini dimungkinkan karena adanya kemampuan untuk belajar, yakni mengalami perubahan-perubahan, mulai saat lahir sampai mencapai umur tua.

Media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran yang berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada peserta didik untuk meningkatkan motivasi belajar, mempermudah, dan memperjelas konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, kongkrit, dan mudah dipahami. Media pembelajaran mempunyai fungsi dan manfaat yang cukup berarti bagi peserta didik di dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dapat meningkatkan hasil belajar akidah akhlak pada peserta didik kelas VIII pada MTs Marhalim Kabupaten Polewali Mandar

Berdasarkan hasil perhitungan menunjukkan bahwa kelas VIII pada *pretest* dengan rata-rata mean 61,90 sedangkan pada *posttest* dengan rata-rata mean 85,71, artinya terjadi peningkatan sebesar 23,810. Apabila mean tes akhir (*post test*) lebih besar dari tes awal (*pre test*), maka terdapat pengaruh positif variabel bebas terhadap variabel terikat. Namun apabila

mean dari (*post test*) sama dengan atau lebih kecil dari mean (*pre test*) maka tidak ada pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat.

Berdasarkan hasil di atas, dilihat dari rata-ratanya maka terlihat bahwa mempunyai nilai rata-rata yang lebih tinggi, karena mempunyai selisih sebanyak 23,810. Hasil *pretest* adalah $85,71 > 61,90$, ini berarti perbedaan dari hasil *post test* lebih besar. Berdasarkan hasil analisis *mean posttest* untuk kelas VIII diketahui bahwa *mean posttest* dan *mean pretest* adalah $85,71 > 61,90$. Dapat disimpulkan bahwa antara *mean posttest* dan *mean pretest* pada nilai akhir atau *posttest* ada perbedaan yaitu sebesar 23,810.

Nilai *mean posttest* diperoleh $85,71 > 72,38$ dengan selisih 13,333. Dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan nilai akhir test tersebut. Nilai tersebut menunjukkan nilai akhir pada kelas yang diajar menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* di MTs Marhalim Kabupaten Polewali Mandar, lebih tinggi dibandingkan dengan nilai awalnya. Dapat diartikan bahwa nilai awal serta nilai akhir terdapat perbedaan sehingga ada pengaruh yang positif dari variabel bebas terhadap variabel terikat.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti bahwa penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi adab bersosial media pada pandangan Islam pada MTs Marhalim Kabupaten Polewali Mandar.

Berdasarkan hasil penelitian yang sebelumnya, yang berarti bahwa penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi adab bersosial media pada pandangan Islam pada MTs Marhalim Kabupaten Polewali Mandar.

Penelitian yang relevan yang dilakukan oleh Lesta Septia Sari, mahasiswa Program Pascasarja UIN Sunan Kalijaga Jogja, dengan judul tesis Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV. Penelitian yang dilakukan Lesta bermula pada saat pembelajaran yang diperlukan adanya penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* terhadap motivasi dan hasil belajar IPA oleh Garris Pelangi, mahasiswa UIN Syarif Hidayatullah Jakarta dengan judul tesis Pemanfaatan Aplikasi *Canva* sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. Penelitian ini membahas tentang pemanfaatan aplikasi *canva* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengandalkan beberapa literasi yang didapat dan dijabarkan dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Serta penelitian yang dilakukan Mardiah, mahasiswa IAIN Parepare dengan judul tesis Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Android untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Peserta Didik Madrasah Aliyah Ma'arif Qasimiyah Polewali Mandar. Penelitian ini membahas tentang media pembelajaran fiqih berbasis android pada materi pernikahan dalam Islam diproduksi dengan menggunakan *software Adobe flash Cs6* dengan menggunakan *air for android*. Penelitian pengembangan media pembelajaran ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* dengan mengadaptasi model 4D Thiagarajan.

KESIMPULAN

Studi ini menyimpulkan bahwa ada pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran akidah akhlak.

Berdasarkan data statistik hasil belajar adab bersosial media pada pandangan Islam peserta didik sebelum perlakuan (*pretest*) kelas VIII pada MTs Marhalim Kabupaten Polewali Mandar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor pre test berada antara 40 sampai dengan 75, harga rata-rata (mean) sebesar 55,71, median 55,00, modus 55, dan standar deviasi 12,277.

Berdasarkan perhitungan pretest dan posttest maka terlihat bahwa nilai posttest mempunyai nilai rata-rata yang lebih tinggi, karena mempunyai selisih sebanyak 23,810. Hasil *pretest* adalah $85,71 > 61,90$, ini berarti perbedaan dari hasil *post test* lebih besar. Berdasarkan hasil analisis *mean posttest* untuk kelas VIII diketahui bahwa *mean posttest* dan *mean pretest* adalah $85,71 > 61,90$. Dapat disimpulkan bahwa antara *mean posttest* dan *mean pretest* pada nilai akhir atau *posttest* ada perbedaan yaitu sebesar 23,810. Nilai *mean posttest* diperoleh $85,71 > 72,38$ dengan selisih 13,333. Dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan nilai akhir test tersebut. Nilai tersebut menunjukkan nilai akhir pada kelas yang diajar menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* di MTs Marhalim Kabupaten Polewali Mandar, lebih tinggi dibandingkan dengan nilai awalnya. Dapat diartikan bahwa nilai awal serta nilai akhir terdapat perbedaan sehingga ada pengaruh yang positif, yang berarti bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* pada materi adab bersosial media pada pandangan Islam di MTs Marhalim Kabupaten Polewali Mandar pada kelas VIII. Dalam output juga disertakan perbedaan rata-rata (mean) sebesar 11,944 yaitu selisih rata-rata post test hasil belajar peserta didik pada kelas VIII. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi adab bersosial media pada pandangan Islam dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* pada materi adab bersosial media pada pandangan Islam di MTs Marhalim Kabupaten Polewali Mandar pada kelas VIII.

IMPLIKASI

Pendidik selalu mengembangkan kompetensi profesionalnya dalam menggunakan alat dan media pembelajaran yang semakin canggih seperti video, TV *smart* serta *e-learning*. Karena semua alat dan media pembelajaran tersebut sudah tersedia, tinggal bagaimana pendidik dapat mengelola dan mendayagukannya.

Tenaga pengajar hendaknya dapat mengimplementasikan penggunaan multimedia pada kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan metode- metode dan setting kelas yang bervariasi serta menggunakan modul, sehingga dapat menimbulkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran.

Semua pendidik diharapkan mampu menggunakan multimedia berbasis online, apalagi setelah beberapa tahun lalu negeri ini dilanda pandemic. Sehingga makin banyak aplikasi pembelajaran berbasis online yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi, Farid. "Meningkatkan minat membaca siswa sekolah dasar dengan metode glenn doman berbasis multimedia." *Jurnal Penelitian Pendidikan* 27.1 2010.

Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* Jakarta: Rineka Cipta, 2010.

Arya, Gede Putu. *Media dan Multimedia Pembelajaran* Yogyakarta: CV Budi Utama, 2017.

Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Pers, 2002.

Aziz, Muhammad Khoirun. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI" 2015.

Budiman, Haris. "Penggunaan Media Visual dalam Proses Pembelajaran", *Al- Tadzkiiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 7:1, November 2017.

Bungin, M. Burhan. *Metodologi Penelitian Kuantitatif "Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik serta Ilmu Sosial Lainnya"*

Danim, Sudarwan. *Media Komunikasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 1995. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Cet. II; Jakarta: Bali Pustaka, 1990.

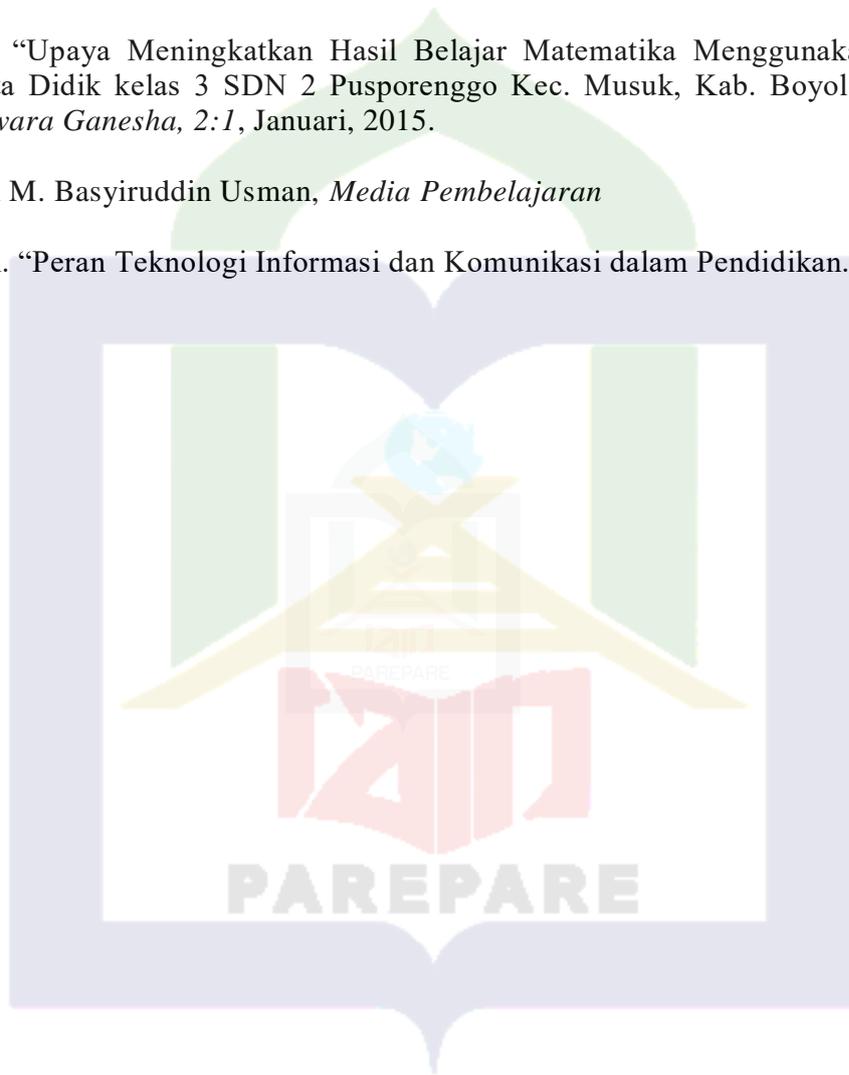
Djamarah, Syaiful Bahri, Azwan Zein, *Strategi Belajar Mengajar* Jakarta: Rineka Cipta, 2006

Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan* Jakarta: Rajawali Pers, 2013. Falahuddin, Iwan. "Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran." *Jurnal Lingkaran Widyaiswara* 1.4, 2014.

Febrin, Bealla. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Metode Bermain Peserta Didik kelas 3 SDN 2 Pusporenggo Kec. Musuk, Kab. Boyolali" *Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganesha*, 2:1, Januari, 2015.

H. Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*

Haris, Budiman. "Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan."



BIODATA PENULIS



1. IDENTITAS DIRI

- a. Nama Lengkap : MARYAM, S.Pd
- b. Tempat Tanggal Lahir : Pare pare, 22 Juli 1996
- c. Jenis Kelamin : Perempuan
- d. Pekerjaan : Guru Honorer

2. IDENTITAS KELUARGA

- a. Orang Tua
 - Ayah : Mahmud
 - Ibu : Haeria
- b. Adik
 - : Marwa
 - : Ahmad

3. RIWAYAT PENDIDIKAN

- a. SDN 036 Inpres Bonde, Lulus Tahun 2008
- b. SMP Negeri 1 Campalagian, Lulus Tahun 2011
- c. SMA Negeri 1 Campalagian, Lulus Tahun 2014
- d. S-1. IAI DDI Polewali Mandar, Lulus Tahun 2018

4. RIWAYAT PEKERJAAN

Guru Honorer MI Pergis Bonde Kecamatan Campalagian Kabupaten Polewali Mandar