

SKRIPSI

**KREATIVITAS PENGGUNAAN CANVA DALAM DESAIN *MIND*
MAPPING MATERI SKI PESERTA DIDIK KELAS VIII MTs
DARUL ULUM ATH-THAHIRIYAH PALADANG
KABUPATEN PINRANG**



OLEH:

**A. RIFALDI TEGAR
NIM 2020203886208035**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE**

2024

SKRIPSI

**KREATIVITAS PENGGUNAAN CANVA DALAM DESAIN *MIND*
MAPPING MATERI SKI PESERTA DIDIK KELAS VIII MTs
DARUL ULUM ATH-THAHIRIYAH PALADANG
KABUPATEN PINRANG**



OLEH:

**A. RIFALDI TEGAR
NIM 2020203886208035**

Skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri Parepare

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE**

2024

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Judul Skripsi : Kreativitas Penggunaan Canva Dalam Desain *Mind Mapping* Materi SKI Peserta Didik Kelas VIII MTs Darul Ulum Ath-Thahiriyah Paladang Kabupaten Pinrang

Nama Mahasiswa : A. Rifaldi Tegar

NIM : 2020203886208035

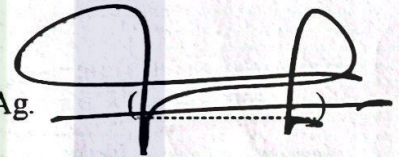
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah

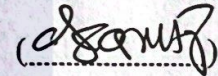
Dasar Penetapan Pembimbing : SK. Dekan Fakultas Tarbiyah Fakultas Tarbiyah Nomor 4306 Tahun 2023

Disetujui oleh:

Pembimbing Utama : Dr. H. Muhammad Saleh, M.Ag.
NIP : 19680404 199303 1 005



Pembimbing Pendamping : Ade Hastuty, S.T., S.Kom., M.T.
NIP : 19720120 200901 2 002



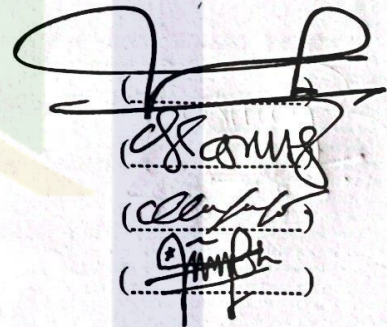
PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi : Kreativitas Penggunaan Canva Dalam Desain
Mind Mapping Materi SKI Peserta Didik Kelas
VIII MTs Darul Ulum Ath-Thahiriyah
Paladang Kabupaten Pinrang

Nama Mahasiswa : A. Rifaldi Tegar
NIM : 2020203886208035
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah
Dasar Penetapan Penguji : B.4516/In.39/FTAR.01/PP.00.9/12/2024
Tanggal Kelulusan : 19 Desember 2024

Disetujui oleh:

Dr. H. Muhammad Saleh, M.Ag. (Ketua)
Ade Hastuty, S.T., S.Kom., M.T. (Sekretaris)
Dr. H. Mukhtar Mas'ud, M.A. (Anggota)
Andi Nurindah Sari, M.Pd. (Anggota)



(Ketua)
(Sekretaris)
(Anggota)
(Anggota)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah



Dr. Zulfah, M.Pd.
NIP. 19830420 2008012010

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ
وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Puji dan syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah swt. Allah telah memberikan taufik serta hidayahnya, sehingga penulis menyelesaikan tulisan ini demi mendapatkan gelar S1 dengan prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare. Tak lupa sholawat menyertai salam selalu tercurahkan kepada suri tauladan kita yakni Nabi Muhammad saw.

Penulis memperuntukkan terima kasih dengan sepenuh hati kepada kedua orang tua yakni bapak A. Muh. Ridwan Alwi dan Ibu A. Farida, berkat doa dan didikannya penulis diberi kemudahan dalam menyelesaikan tugas pada waktu yang tepat. Penulis telah mendapatkan banyak bantuan serta bimbingan dari bapak Dr. H. Muhammad Saleh, M.Ag. selaku Pembimbing I dan ibu Ade Hastuty, S.Kom., M.T. selaku Pembimbing II, dengan banyak bantuan serta bimbingan yang diberi, penulis sampaikan terima kasih.

Selanjutnya, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof Dr. Hannani, M.Ag. sebagai Rektor IAIN Parepare yang bekerja dalam pengelolaan pendidikan di IAIN Parepare.
2. Ibu Dr. Zulfah, M.Pd. sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah atas dedikasinya untuk membuat lingkungan yang positif terhadap mahasiswa.
3. Bapak Drs. Anwar, M.Pd. sebagai dosen Penasehat Akademik (PA) atas bimbingan dan arahnya.

4. Bapak Dr. H. Mukhtar Mas'ud, M.A., dan ibu Andi Nurindah Sari, M.Pd. sebagai dosen penguji I dan penguji II yang telah memberikan arahan serta bimbingan selama penyusunan tugas akhir.
5. Bapak dan ibu dosen pada Fakultas Tarbiyah yang telah membimbing dan mendidik penulis selama studi di IAIN Parepare.
6. Ibu Andi Mirani, AP., M.Si. sebagai kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kabupaten Pinrang yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di wilayah Kabupaten Pinrang.
7. Bapak Abd. Maming, S.Pd., M.Pd.I. sebagai kepala sekolah MTs Darul Ulum Ath-Thahiriyah Paladang Kabupaten Pinrang yang telah mengizinkan penulis untuk meneliti di MTs Darul Ulum Ath-Thahiriyah Paladang Kabupaten Pinrang.
8. Bapak Andi Yusup, S.Pd. sebagai guru mata pelajaran SKI yang membantu penulis saat melakukan penelitian.

Penulis tak lupa ingin mengucapkan terima kasih yang kepada semua pihak yang terlibat dan telah memberikan bantuan. Semoga Allah SWT. membalas segala kebaikan dan menjadi amal jariyah bagi kita semua. Terakhir, penulis menyampaikan kepada pembaca untuk memberikan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Parepare, 15 Oktober 2024
12 Rabiul Akhir 1446 H

Penyusun,



A. Rifaldi Tegar

NIM 2020203886208035

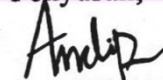
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Nama : A. Rifaldi Tegar
NIM : 2020203886208035
Tempat/Tgl. Lahir : Bulukumba, 19 Agustus 2002
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah
Judul Skripsi : Kreativitas Penggunaan Canva dalam Desain *Mind Mapping* Materi SKI Peserta Didik Kelas VIII MTs Darul Ulum Ath-Thahiriyah Paladang Kabupaten Pinrang.

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar merupakan hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Parepare, 15 Oktober 2024
12 Rabiul Akhir 1446 H

Penyusun,



A. Rifaldi Tegar
NIM 2020203886208035

ABSTRAK

A. RIFALDI TEGAR, *Kreativitas Penggunaan Canva Dalam Desain Mind Mapping Materi SKI Peserta Didik Kelas VIII MTs Darul Ulum Ath-Thahiriyah Paladang Kabupaten Pinrang*. (dibimbing oleh bapak Muhammad Saleh dan ibu Ade Hastuty Hasyim).

Dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kreativitas peserta didik yang masih kurang dalam membuat desain *mind mapping* hal ini disebabkan karena mereka masih membuat desain *mind mapping* dengan menggunakan cara manual, mereka juga masih belum mampu untuk memilih perpaduan warna yang sesuai pada desain *mind mapping* mereka, serta menyesuaikan tata letak yang baik pada desain *mind mapping* mereka. Hal tersebut menunjukkan bahwa kreativitas peserta didik dalam desain *mind mapping* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam masih kurang. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas desain *mind mapping* peserta didik dengan menggunakan bantuan aplikasi Canva.

Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan populasi penelitian sebanyak 20 peserta didik. Adapun analisis data menggunakan teknik analisis *bivariat* dan *univariat* untuk melihat peningkatan kreativitas peserta didik sebelum dan sesudah *treatment* pelatihan membuat *mind mapping* menggunakan aplikasi Canva.

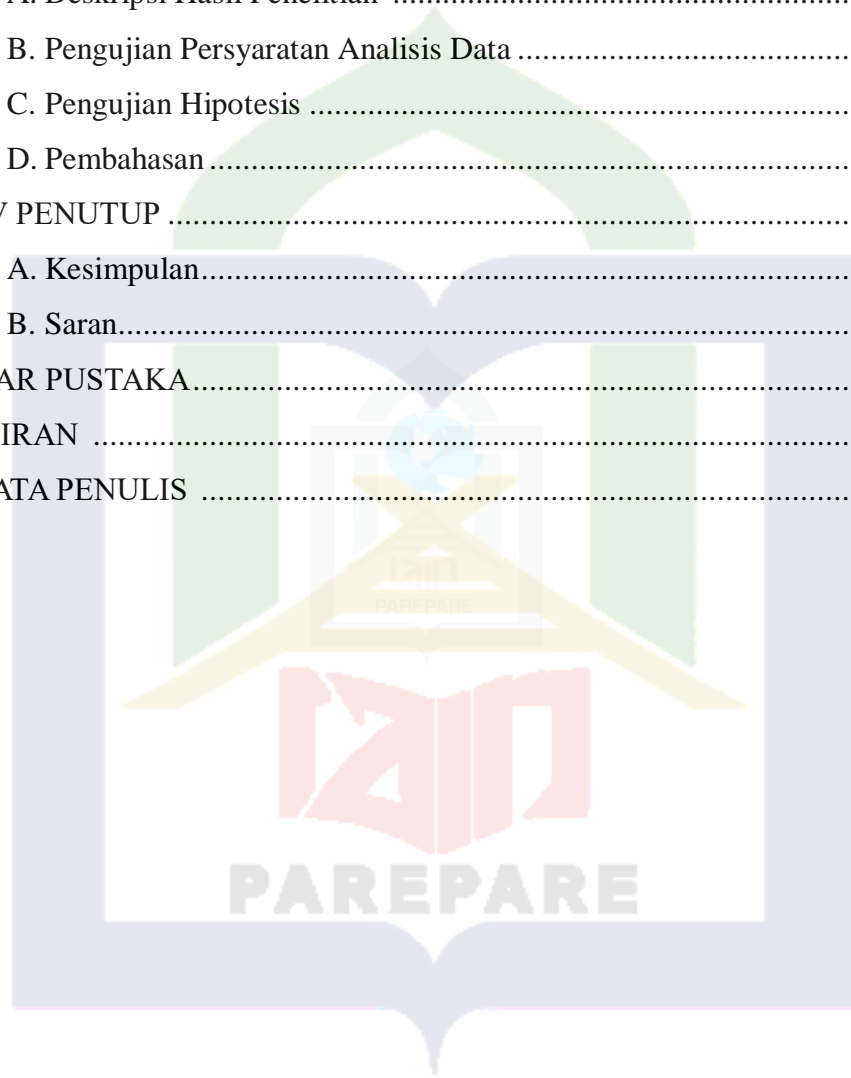
Hasil penelitian (1) Sebelum pelatihan Canva tingkat kreativitas peserta didik dari total keseluruhan responden dikatakan belum kreatif. Banyak diantara peserta didik yang belum mampu untuk membuat desain *mind mapping* dengan benar dan menarik. (2) Setelah pelatihan Canva sebagian besar dari peserta didik menunjukkan peningkatan kreativitas dalam berbagai aspek, seperti pemilihan warna, pengelolaan tata letak, pemilihan elemen atau bentuk yang sesuai, dan memasukan materi pelajaran yang tepat, (3) kreativitas penggunaan aplikasi Canva dalam desain *mind mapping* dapat meningkatkan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada kelas VIII MTs Darul Ulum Ath-Thahiriyah Paladang Kabupaten Pinrang.

Kata kunci : Kreativitas, Canva, *Mind mapping*, Sejarah Kebudayaan Islam

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING	ii
HALAMAN PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	11
C. Tujuan Penelitian	11
D. Manfaat Penelitian	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	13
A. Tinjauan Penelitian Relevan.....	13
B. Tinjauan Teori	17
C. Kerangka Pikir	39
D. Hipotesis Tindakan	40
BAB III METODE PENELITIAN	42
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	42
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	43
C. Populasi dan Sampel	44
D. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data.....	45
E. Definisi Operasional Variabel	46

F. Instrumen Penelitian	47
G. Instrumen Pengumpulan Data	49
H. Teknik Analisis Data.....	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	52
A. Deskripsi Hasil Penelitian	52
B. Pengujian Persyaratan Analisis Data	79
C. Pengujian Hipotesis	89
D. Pembahasan	92
BAB V PENUTUP	107
A. Kesimpulan.....	107
B. Saran.....	108
DAFTAR PUSTAKA.....	I
LAMPIRAN	VII
BIODATA PENULIS	XXXIV



DAFTAR TABEL

No	Judul Tabel	Halaman
3.1	Jadwal Pelaksanaan penelitian	44
3.2	Kriteria dan Skor Penilaian	48
3.3	Kriteria Penilaian	48
3.4	Kriteria Penilaian	49
4.1	Keterangan Skor Penilaian	67
4.2	Nilai <i>pre-test</i> kelompok Ayyubiyah	67
4.3	Nilai <i>pre-test</i> kelompok Ayyubiyah	68
4.4	Nilai <i>pre-test</i> kelompok Abbasiyah	70
4.5	Nilai <i>pre-test</i> kelompok Abbasiyah	72
4.6	Nilai <i>post-test</i> kelompok Ayyubiyah	73
4.7	Nilai <i>post-test</i> kelompok Ayyubiyah	74
4.8	Nilai <i>post-test</i> kelompok Abbasiyah	76
4.9	Nilai <i>post-test</i> kelompok Abbasiyah	77
4.10	Hasil Deskriptif Kelompok Ayyubiyah	86
4.11	Hasil Deskriptif Kelompok Abbasiyah	86
4.12	Hasil Uji Normalitas Kelompok Ayyubiyah	91
4.13	Hasil Uji Normalitas Kelompok Abbasiyah	92
4.14	Hasil Pengujian Hipotesis <i>Wilcoxon</i> Ayyubiyah	94
4.15	Hasil Pengujian Hipotesis <i>Wilcoxon</i> Abbasiyah	95

DAFTAR GAMBAR

No	Judul Gambar	Halaman
2.1	Kerangka Pikir	40
4.1	Desain <i>Mind Mapping</i> Peserta Didik	53
4.2	Tugas <i>Pre-test</i> Kelompok Ayyubiyah	54
4.3	Tugas <i>Pre-test</i> Kelompok Abbasiyah	55
4.4	Pemberian <i>Treatment</i> Peserta Didik	57
4.5	Tugas Kelompok Ayyubiyah	58
4.6	Tugas Kelompok Abbasiyah	60
4.7	Tugas Kelompok Ayyubiyah	61
4.8	Tugas Kelompok Abbasiyah	63
4.9	Tugas Kelompok Ayyubiyah Abbasiyah	65
4.10	Cara Masuk Atau Daftar	96
4.11	Cara Menambahkan Desain	97
4.12	Cara Mengatur Ukuran	98
4.13	Cara Menambahkan Elemen	99
4.14	Cara Memasukkan Bentuk	100
4.15	Cara Menambahkan Teks	101
4.16	Cara Mengatur Ukuran	102
4.17	Cara Mengubah Warna	103
4.18	Cara Memasukkan Elemen	104

4.19	Cara Mengatur Posisi	105
4.20	Cara Menyimpan Desain	106



DAFTAR LAMPIRAN

No	Judul Lampiran	Halaman
1	RPP	VIII
2	Hasil Analisis <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	X
3	Hasil Tugas <i>Pre-test</i> Kelompok Ayyubiyah	XII
4	Hasil Tugas <i>Pre-test</i> Kelompok Abbasiyah	XIII
5	<i>Treatment</i> Pertama Kelompok Ayyubiyah	XIV
6	<i>Treatment</i> Pertama Kelompok Abbasiyah	XV
7	<i>Treatment</i> Kedua Kelompok Ayyubiyah	XVI
8	<i>Treatment</i> Kedua Kelompok Abbasiyah	XVII
9	Hasil Tugas <i>Post-test</i> Kelompok Ayyubiyah	XVIII
10	Hasil Tugas <i>Post-test</i> Kelompok Abbasiyah	XIX
11	Lembar Penilaian Peserta Didik	XX
12	Surat Penetapan Pembimbing	XXVIII
13	Surat Rekomendasi Penelitian	XXIX
14	Surat Keterangan Selesai Meneliti	XXX
15	Dokumentasi Penelitian	XXXI
16	Biodata Penulis	XXXIV

PEDOMAN LITERASI

Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih-hurufan dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin di sini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf Latin beserta perangkatnya.

A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lain lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda. Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin:.

Berikut ini daftar huruf Arab yang dimaksud dan transliterasinya dengan huruf latin:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	<i>alif</i>	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	<i>ba</i>	B	be
ت	<i>ta</i>	T	te
ث	<i>tha</i>	Th	te dan ha
ج	<i>jim</i>	J	je
ح	<i>ha</i>	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	<i>kha</i>	Kh	ka dan ha
د	<i>dal</i>	D	de
ذ	<i>dhal</i>	Dh	de dan ha
ر	<i>ra</i>	R	er

ز	<i>zai</i>	Z	zet
س	<i>sin</i>	s	es
ش	<i>syin</i>	Sy	es dan ye
ص	<i>sad</i>	ş	es (dengan titik di bawah)
ض	<i>dad</i>	đ	de (dengan titik di bawah)
ط	<i>ta</i>	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	<i>za</i>	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	<i>`ain</i>	‘	koma terbalik ke atas
غ	<i>gain</i>	G	ge
ف	<i>fa</i>	F	ef
ق	<i>qaf</i>	Q	qi
ك	<i>kaf</i>	K	ka
ل	<i>lam</i>	L	el
م	<i>mim</i>	M	em
ن	<i>nun</i>	N	en
و	<i>wau</i>	W	we
ه	<i>ha</i>	H	ha
ء	<i>hamzah</i>	’	apostrof
ي	<i>ya</i>	Y	ye

B. Vokal

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

1. Vokal Tunggal

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

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أَ	Fathah	A	a
إِ	Kasrah	I	i
أُ	Dammah	U	u

2. Vokal rangkap

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

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أَيَّ	fathah dan ya	Ai	a dan u
أَوْ	fathah dan wau	Au	a dan u

Contoh:

- كَيْفَ : *kaifa*
- حَوْلَ : *ḥaula*

C. *Maddah*

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

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
آ / اى	fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
يى	kasrah dan ya	Ī	i dan garis di atas
و	dammah dan wau	Ū	u dan garis di atas

Contoh:

مَات	:	<i>māta</i>
رَمَى	:	<i>ramā</i>
قِيلَ	:	<i>qīla</i>
يَمُوتُ	:	<i>yamūtu</i>

D. *Ta Marbutah*

Transliterasi untuk *ta marbutah* ada dua, yaitu:

1. *ta marbutah* yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah dan dammah, transliterasinya adalah [t].
2. *ta marbutah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah [h]. Kalau pada kata yang terakhir dengan *ta marbutah* diikuti. oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta marbutah* itu ditransliterasikan dengan *ha (h)*.

Contoh:

رَوْضَةُ الْجَنَّةِ	:	<i>raudah al-jannah</i> atau <i>raudatul jannah</i>
الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ	:	<i>al-madīnah al-fāḍilah</i> atau <i>al-madīnatul fāḍilah</i>
الْحِكْمَةُ	:	<i>al-hikmah</i>

E. Syaddah (*Tasydid*)

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

Contoh:

رَبَّنَا	:	<i>Rabbanā</i>
نَجِّينَا	:	<i>Najjainā</i>
الْحَقُّ	:	<i>al-haqq</i>
الْحَجُّ	:	<i>al-hajj</i>
نُعْمٌ	:	<i>nu‘ima</i>
عَدُوٌّ	:	<i>‘aduwwun</i>

Jika huruf ع bertasydid di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (ي), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* (i).

Contoh:

عَرَبِيٌّ	:	‘Arabi (bukan ‘Arabiyy atau ‘Araby)
عَلِيٌّ	:	‘Ali (bukan ‘Alyy atau ‘Aly)

F. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf لا (atau *alif lam ma‘arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiah* maupun huruf *qamariah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata

sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ	:	<i>al-syamsu</i> (bukan <i>asy- syamsu</i>)
الزَّلْزَلَةُ	:	<i>al-zalزالah</i> (bukan <i>az-zalزالah</i>)
الفَلْسَفَةُ	:	<i>al-falsafah</i>
الْبِلَادُ	:	<i>al-bilādu</i>

G. 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	:	<i>ta'murūna</i>
النَّوْءُ	:	<i>al-nau'</i>
شَيْءٌ	:	<i>syai'un</i>
أَمْرٌ	:	<i>umirtu</i>

H. 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 pembendaharaan bahasa Indonesia, atau sudah sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata *Al-Qur'an* (dar *Qur'an*), *Sunnah*, khusus dan umum. Namun bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka mereka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

Fī zilāl al-qur'an

Al-sunnah qabl al-tadwin

Al-ibārat bi ‘umum al-lafẓ lā bi khusus al-sabab

I. **Lafẓ al-Jalalah** (الله)

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

Contoh:

دِينُ اللَّهِ	:	<i>Dīnullah</i>
بِاللَّهِ	:	<i>billah</i>

Adapun *ta marbutah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafẓ al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هُمْ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ	:	<i>Hum fī rahmatillāh</i>
---------------------------	---	---------------------------

J. **Huruf Kapital**

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga berdasarkan pada 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-*).

Contoh:

Wa mā Muhammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wudi‘a linnāsi lalladhī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramadan al-ladhī unzila fih al-Qur'an

Nasir al-Din al-Tusī

Abū Nasr al-Farabi

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-Walid Muhammad ibnu Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walid Muhammad Ibnu)

Naṣr Ḥamīd Abū Zaid, ditulis menjadi: Abū Zaid, Naṣr Ḥamīd (bukan: Zaid, Naṣr Ḥamīd Abū)

I. Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

SWT.	=	<i>subḥānahū wa ta'āla</i>
SAW.	=	<i>ṣallallāhu 'alaihi wa sallam</i>
a.s.	=	<i>'alaihi al- sallām</i>
H	=	Hijriah
M	=	Masehi
SM	=	Sebelum Masehi
l.	=	Lahir tahun
w.	=	Wafat tahun
QS .../...:	=	QS al-Baqarah/2:187 atau QS Ibrāhīm/..., ayat 4
HR	=	Hadis Riwayat

Beberapa singkatan dalam bahasa Arab:

ص	=	صفحة
م	=	بدون مكان
صلعم	=	صلى الله عليه وسلم
ط	=	طبعة

دن	=	بدون ناشر
الخ	=	إلى آخرها/إلى آخره
ج	=	جزء

Selain itu, beberapa singkatan yang digunakan secara khusus dalam teks referensi perlu dijelaskan kepanjangannya, diantara sebagai berikut:

1. ed. : Editor (atau, eds. [dari kata editors] jika lebih dari satu orang editor).
2. et al.: “Dan lain-lain” atau “dan kawan-kawan” (singkatan dari et alia).
3. Cet.: Cetakan. Keterangan tentang frekuensi cetakan sebuah buku atau literatur sejenis biasanya perlu disebutkan karena alasan tertentu, misalnya, karena karya tersebut telah dicetak lebih dari sekali, terdapat perbedaan penting antara cetakan sebelumnya dalam hal isi, tata letak halaman, dan nama penerbit.
4. Terj.: Terjemahan (oleh). Singkatan ini digunakan untuk penulisan karya terjemahan yang tidak menyebutkan nama penerjemahnya.
5. Vol.: Volume. Dipakai untuk menunjukkan jumlah jilid sebuah buku atau ensiklopedi dalam bahasa Inggris. Untuk buku-buku berbahasa Arab biasanya digunakan kata juz.
6. No.: Nomor. Digunakan untuk menunjukkan jumlah nomor karya ilmiah berkala seperti jurnal, majalah, dan sebagainya.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada hakikatnya dapat disebut sebagai salah satu usaha sadar yang dapat dilakukan oleh seseorang kepada orang lain yang belum dewasa serta dilakukan oleh orang dewasa dengan tujuan untuk membentuk kepribadian seseorang. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pendidikan sendiri memiliki arti sebagai suatu proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai yang diperlukan dalam kehidupan mereka. Adapun definisi lain menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dijelaskan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹

Berbicara mengenai proses pendidikan, di dalam proses pendidikan sejatinya merupakan sebuah proses interaksi yang melibatkan antara peserta didik dan pendidik secara aktif di mana dalam hal ini berasal dari guru serta beberapa komponen pendidikan pendukung lainnya yang ada di dalam proses pembelajaran. Interaksi dalam hal tersebut tentunya melibatkan manusia sebagai komponen utama baik itu, peserta

¹Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 ayat (1).

didik maupun pendidik itu sendiri. Hal ini sejatinya sejalan dengan hakikat penciptaan manusia sebagai khalifah di muka bumi, sebuah peran mulia yang tidak diberikan tanpa alasan atau tujuan yang jelas. Sebaliknya, penunjukan manusia sebagai pemimpin di dunia memiliki makna mendalam yang mencakup tanggung jawab besar untuk memelihara alam semesta sesuai dengan ketentuan dan kehendak Allah. Allah berfirman dalam QS. Al-Baqarah (2:30):

وَإِذْ قَالَ رَبُّكَ لِلْمَلَائِكَةِ إِنِّي جَاعِلٌ فِي الْأَرْضِ خَلِيفَةً قَالُوا أَتَجْعَلُ فِيهَا مَنْ يُفْسِدُ فِيهَا وَيَسْفِكُ الدِّمَاءَ
وَنَحْنُ نُسَبِّحُ بِحَمْدِكَ وَنُقَدِّسُ لَكَ قَالَ إِنِّي أَعْلَمُ مَا لَا تَعْلَمُونَ ﴿٣٠﴾

Terjemahnya:

“Ingatlah ketika Tuhanmu berfirman kepada para Malaikat: "Sesungguhnya Aku hendak menjadikan seorang khalifah di muka bumi". Mereka berkata: "Mengapa Engkau hendak menjadikan (khalifah) di bumi itu orang yang akan membuat kerusakan padanya dan menumpahkan darah, padahal kami senantiasa bertasbih dengan memuji Engkau dan mensucikan Engkau?" Tuhan berfirman: "Sesungguhnya Aku mengetahui apa yang tidak kamu ketahui".²

M. Quraish Shihab di dalam Tafsir Al-Mishbah Jilid 1 menjelaskan bahwa, Allah Swt. telah menyampaikan keputusan-Nya kepada malaikat terkait tentang penciptaan khalifah di bumi. Penyampaian rencana itu penting, karena kelak malaikatlah yang akan diberi tugas menyangkut manusia, seperti mencatat amal dan lainnya. Quraish Shihab juga menjelaskan, bahwa ungkapan malaikat di ayat ini bukanlah karena mereka keberatan atas rencana-Nya, melainkan murni hanya bertanya di mana menurutnya pertanyaan malaikat hanya dimaksudkan untuk meminta penjelasan dan keterangan tentang hikmah yang terdapat di dalam ketetapan manusia menjadi khalifah di bumi-Nya.³

²Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Cet. I; (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019) h. 5

³M Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah*, Cet. II; (Jakarta: Lentera Hati, 2002), h. 251

M. Quraish Shihab memaknai kata khalifah sebagai “mewakillan” atau makna hakikih dari khalifah ialah “menggantikan orang lain dalam suatu pekerjaan”, yang dimaksudkan adalah bahwa manusia dijadikan sebagai wakil Allah di muka bumi untuk mengatur, memelihara, dan merawat bumi ini sebagaimana yang telah dikehendaki oleh-Nya. Tetapi bukan karena Allah tidak mampu atau menjadikan manusia berkedudukan sebagai Tuhan, akan tetapi di dalam hal ini Allah bermaksud menguji manusia dan memberikannya sebuah penghormatan. Tugas ini dibebankan kepada manusia karena manusia adalah satu-satunya makhluk Allah yang layak untuk mengemban amanah ini.⁴

Sejatinya terdapat berbagai macam cara yang dapat dilakukan oleh manusia untuk mengembangkan potensi yang ada pada dirinya, salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menciptakan sebuah inovasi baru sebagai sebuah bentuk pembaruan serta pemanfaatan dari akal yang pada hakikatnya telah dianugerahkan oleh Allah sejak manusia diciptakan. Hal ini juga memiliki kaitan dengan pendidikan, pendidikan sendiri juga telah mengalami perubahan dari waktu-kewaktu hal tersebut pada umumnya disebabkan seiring dengan berkembangnya zaman, di mana manusia senantiasa melakukan sebuah inovasi dengan tujuan untuk memberikan sebuah perubahan kepada umat manusia dalam menjalani kehidupannya.⁵

Pembelajaran di abad ke-21 harus menekankan kolaborasi, pemikiran kritis, kreativitas, dan komunikasi. Dunia saat ini cepat berubah, sehingga pengetahuan dan keterampilan yang sama tidak akan mampu menghadapi tantangan masa

⁴ Anggita, Dini, *Eksistensi Manusia Sebagai Khalifah Dalam Pergerakan Environmentalist Analisis Penafsiran M. Quraish Shihab Terhadap Surah Al-Baqarah Ayat 30 Dalam Tafsir Al-Misbah*, Cet. I; (Medan: UIN Sumatera Utara Press, 2022), h. 129

⁵ M Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah*, Cet. II; (Jakarta: Lentera Hati, 2002), h. 251

depan. Sistem pendidikan kita harus membekali siswa dengan kemampuan berpikir, memecahkan masalah dan merespons dan berkembang dalam masyarakat yang terus berubah. Siswa harus mengembangkan pemikiran kritis dan kemampuan komunikasi interpersonal yang kuat agar sukses di dunia yang semakin cair, saling berhubungan, dan kompleks. Tantangan kita sebagai seorang guru adalah untuk memastikan kualitas pembelajaran pada diri siswa untuk bekal di masa depan. Dengan banyaknya informasi yang tersedia secara online, guru sekarang lebih menjadi fasilitator pembelajaran daripada sumber semua pengetahuan. Guru dapat mengajukan pertanyaan, menyediakan alat dan metode penelitian, serta memberikan materi dan panduan topik untuk pemecahan masalah.⁶

Penggunaan Teknologi dalam pembelajaran mutlak dikuasai oleh seorang guru untuk menyambut perubahan dan pembelajaran di Abad 21. Penggunaan Model pembelajaran *mind mapping* menggunakan Aplikasi Canva akan menjadi salah satu solusi untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik dan bermakna yang pada akhirnya tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan maksimal. Model pembelajaran *mind mapping* dengan menggunakan Aplikasi Canva bisa menjadi alternatif yang tepat dalam pembelajaran apabila terjadi interaksi yang baik antara guru dan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dan pemahaman akan fungsi dari model pembelajaran *mind mapping* dengan aplikasi Canva tersebut.

Aplikasi Canva adalah salah satu program edukatif dengan berbagai macam fitur-fitur yang menarik seperti mendesain poster, undangan, presentasi, kartu nama, dan banyak lagi. Aplikasi Canva juga menyediakan berbagai macam jenis template

⁶Rosmiati, dkk, Efektivitas Metode Mind Mapping Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Menulis Teks Fantasi *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol. 3, No. 5 (2020), h. 61

siap pakai, elemen desain, alat pengeditan yang intuitif serta dilengkapi dengan berbagai fitur yang memungkinkan peserta didik untuk mengunggah gambar sendiri, menambahkan teks, mengubah *font*, mengatur ukuran dan warna elemen, serta menyesuaikan tata letak desain sesuai keinginan. Peserta didik juga dapat menyimpan dan membagikan karya mereka dalam berbagai jenis format, seperti PDF, JPG, atau PNG, sehingga memudahkan peserta didik dalam membuat desain dan karya yang menarik sesuai kreatifitas mereka.⁷ Manfaat yang di dapat atas perkembangan teknologi saat ini terutama di bidang pendidikan tentunya akan sangat membantu tenaga pendidik maupun peserta didik di dalam memahami dan mempelajari berbagai disiplin ilmu dan berbagai informasi mengenai ilmu pengetahuan dengan lebih mudah. Oleh sebab itu maka seorang tenaga pendidik juga dituntut untuk mampu mengintegrasikan atau memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Hal tersebut dapat meliputi penggunaan teknologi berupa aplikasi Canva yang sejalan dengan proses pembelajaran di kelas guna memberikan inovasi dan warna baru dengan tujuan agar para peserta didik bisa mengembangkan potensi yang telah dimilikinya menjadi manusia yang lebih kreatif.⁸

Hal ini juga sejalan Dengan hasil observasi peneliti yang telah dilakukan sebelumnya pada MTs Darul Ulum Ath-Thahiriyah Paladang Kabupaten Pinrang yang akan menjadi tempat penelitian. Di mana menunjukkan bahwa kreativitas peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam tergolong masih rendah, hal tersebut di dukung oleh hasil wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran

⁷Putri, dkk, Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VI di SDN 02 Tarantang *Madrosatuna Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 4, No. 2 (2021)

⁸Rosmiati, dkk, Efektivitas Metode Mind Mapping Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Menulis Teks Fantasi *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol. 3, No. 5 (2020)

sejarah kebudayaan Islam yang mengungkapkan rendahnya minat atau semangat peserta didik ketika mengikuti pembelajaran di kelas.

Belum adanya pelatihan penggunaan Canva di kalangan peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada sekolah yang diteliti juga menunjukkan adanya kesenjangan antara perkembangan teknologi dan metode pengajaran yang digunakan di sekolah. Canva, sebagai alat desain grafis berbasis web, memiliki potensi besar untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam menyampaikan informasi sejarah dengan cara yang lebih visual dan menarik. Namun, banyak guru yang mungkin belum sepenuhnya menyadari manfaat penggunaan aplikasi ini, dan ini mengarah pada ketidakmampuan untuk memanfaatkan alat tersebut dalam mendukung pembelajaran.

Keberadaan pelatihan Canva yang belum dilakukan di kelas VIII pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dapat menjadi salah satu kendala dalam mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Tanpa pelatihan yang tepat, siswa mungkin kesulitan dalam memanfaatkan fitur-fitur yang ada pada Canva, seperti membuat infografis, poster, atau presentasi interaktif yang berkaitan dengan materi sejarah. Padahal, dengan pengajaran yang melibatkan desain visual, peserta didik dapat lebih mudah memahami konteks sejarah, seperti peristiwa-peristiwa penting dalam kebudayaan Islam, dan meningkatkan daya ingat mereka terhadap materi tersebut.

Adapun rencana untuk mengatasi masalah dimana belum adanya pelatihan Canva pada peserta didik kelas VIII mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah dengan merancang pelatihan bertahap yang akan dilaksanakan oleh peneliti selama

beberapa pertemuan. Pada pertemuan pertama, peneliti akan memperkenalkan Canva sebagai alat desain grafis yang dapat membantu siswa dalam menyampaikan informasi sejarah secara lebih visual dan menarik. Siswa akan diajarkan cara menggunakan antarmuka dasar Canva, memilih template, serta menambahkan elemen-elemen desain seperti teks, gambar, dan grafik. Peneliti juga akan memberikan contoh penggunaan Canva dalam membuat poster atau infografis terkait peristiwa-peristiwa sejarah Islam untuk memberikan gambaran tentang aplikasi praktis alat ini dalam konteks pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Pada pertemuan berikutnya, siswa akan diberi kesempatan untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka peroleh dengan membuat desain visual terkait materi sejarah yang sedang dipelajari, seperti pembuatan infografis tentang penyebaran Islam atau poster mengenai tokoh-tokoh penting dalam sejarah Islam. Peneliti akan membimbing siswa dalam proses pembuatan desain dan memberikan umpan balik langsung. Pada pertemuan terakhir, siswa akan mempresentasikan karya mereka dan mendiskusikan proses kreatif yang mereka lakukan, sementara peneliti memberikan evaluasi dan saran untuk pengembangan keterampilan desain lebih lanjut. Pelatihan ini bertujuan tidak hanya untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap sejarah, tetapi juga untuk mengasah keterampilan digital mereka yang sangat dibutuhkan di era modern.

Penggunaan Canva dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VIII dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan kreativitas peserta didik. Canva memungkinkan siswa untuk membuat desain visual yang menarik seperti poster, infografis, dan presentasi yang dapat menggambarkan peristiwa sejarah atau konsep-konsep kebudayaan Islam secara lebih jelas dan menarik. Dengan

menggunakan Canva, siswa tidak hanya belajar materi secara teoritis, tetapi juga terlibat aktif dalam mengolah informasi dengan cara yang kreatif. Hal ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan memudahkan pemahaman terhadap topik-topik sejarah yang kompleks.⁹ Selain itu, penggunaan Canva dapat mengembangkan keterampilan digital peserta didik yang sangat penting di era modern ini. Melalui aplikasi ini, siswa belajar bagaimana cara menyusun informasi secara visual dengan memperhatikan elemen-elemen desain seperti warna, *font*, dan tata letak, yang sekaligus melatih kemampuan berpikir kritis dan analitis mereka. Integrasi Canva dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memungkinkan siswa untuk mengekspresikan ide-ide mereka secara bebas dan inovatif, serta menghubungkan pengetahuan sejarah dengan keterampilan teknologi yang relevan untuk masa depan mereka.

Berdasarkan masalah yang sudah dibahas sebelumnya, peneliti merasa perlu untuk mengembangkan pendekatan baru dalam proses pembelajaran, yaitu dengan mengintegrasikan desain mind mapping. Tujuannya jelas, yakni untuk membantu meningkatkan kreativitas peserta didik. Dengan menggunakan teknik mind mapping, diharapkan para siswa dapat lebih mudah mengorganisir ide dan memahami materi secara visual. Mind mapping tidak hanya mempermudah siswa dalam menyusun konsep-konsep penting, tapi juga merangsang cara berpikir kreatif yang lebih luas. Dengan cara ini, peneliti berupaya menciptakan sebuah metode pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan, yang pastinya akan membawa dampak positif bagi perkembangan peserta didik.

⁹Timothy, *Educational Technology for Teaching and Learning*, Cet. IV; (Canada: Pearson Education, 2010), h. 42

Pada penelitian ini peneliti memilih kelas VIII sebagai objek penelitian, hal ini dilatarbelakangi oleh berbagai faktor antara lain dimana kelas VIII memiliki peserta didik yang cenderung lebih aktif dalam membangun hubungan dengan teman-teman mereka yang membantu mereka belajar tentang empati dan kolaborasi. Mereka juga dianggap telah mampu mengembangkan identitas diri dan kemampuan berinteraksi dengan teman sebaya secara lebih baik, yang dapat meningkatkan rasa percaya diri dan dukungan sosial. Hal ini dipengaruhi karena mereka sudah mulai matang dalam mengeksplorasi minat dan nilai-nilai pribadi. Ini menciptakan peluang untuk memahami diri lebih dalam dan mengembangkan rasa percaya diri.¹⁰

Menurut Philip Rice dan Kim Gale Dolgin, peserta didik kelas VIII cenderung memiliki pengalaman sosial yang lebih banyak terutama dalam berinteraksi dengan teman sebaya mereka yang membantu mereka belajar tentang dinamika sosial dan keterampilan komunikasi. Perkembangan Kognitif di usia ini juga mempengaruhi kemampuan berpikir kritis dan reflektif yang mulai berkembang, anak-anak di usia ini juga mulai diberikan tanggung jawab yang lebih besar, baik di sekolah maupun di rumah sehingga memungkinkan mereka untuk memahami konsekuensi tindakan. Philip Rice dan Kim Gale Dolgin juga menambahkan bahwa di usia anak yang memasuki kelas VIII telah memiliki tanggung jawab yang lebih besar, dimana mereka telah diberikan tanggung jawab lebih, baik di sekolah maupun di rumah, yang mendorong mereka untuk mampu belajar mengambil keputusan serta manajemen waktu terutama dalam mengerjakan tugas yang diberikan kepada mereka.¹¹

¹⁰Destiany, dkk, Penilaian Karakteristik Siswa Untuk Pembelajaran Yang Efektif *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bina Darma*, Vol. 3, No. 2 (2023)

¹¹Rice, Dolgin, *The Adolescent development, relationships, and culture*, Cet. II; (Boston: Pearson, 2008) h. 53

Setelah penelitian ini dilakukan, maka diharapkan dapat memberikan manfaat kepada para peserta didik untuk meningkatkan kreatifitas mereka serta minat dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Berdasarkan hal di atas, maka peneliti akan memanfaatkan dan mengintegrasikan teknologi seperti ponsel pintar maupun komputer menggunakan media aplikasi Canva untuk membuat *mind mapping* agar peserta didik mampu menggali kreativitas dan minat dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Teknologi seperti ponsel pintar dan komputer akan digunakan sebagai sarana pendukung pembelajaran yang menarik dan relevan dengan kebutuhan zaman. Pemanfaatan media aplikasi seperti Canva menjadi salah satu strategi untuk menghadirkan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan efektif.

Melalui aplikasi Canva, peserta didik akan diajak untuk membuat *mind mapping* sebagai alat bantu belajar. *Mind mapping* ini dirancang untuk memudahkan mereka memahami materi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam secara sistematis dan menarik. Selain itu, metode ini diharapkan mampu menggali potensi kreatif peserta didik, sekaligus meningkatkan minat mereka terhadap pembelajaran yang sebelumnya mungkin dirasa kurang menarik. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga pada pengembangan kemampuan berpikir kreatif dan keterlibatan aktif peserta didik.

Sehingga dari latar belakang di atas, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Kreativitas Penggunaan Canva Dalam Desain *Mind Mapping* Materi SKI Peserta Didik Kelas VIII MTs Darul Ulum Ath-Thahiriyah Paladang Kabupaten Pinrang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan beberapa latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa poin penting yang perlu dirumuskan sebagai permasalahan utama dalam penelitian ini, diantaranya sebagai berikut.

1. Bagaimana kreativitas desain *mind mapping* peserta didik pada mata pelajaran SKI kelas VIII MTs Darul ‘Ulum Ath-Thahiriyah Paladang sebelum pelatihan Canva?
2. Bagaimana kreativitas desain *mind mapping* peserta didik kelas VIII MTs Darul Ulum Ath-Thahiriyah Paladang setelah pelatihan Canva?
3. Apakah terdapat peningkatan kreativitas desain *mind mapping* peserta didik kelas VIII MTs Darul Ulum Ath-Thahiriyah Paladang Kabupaten Pinrang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari beberapa rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya, dapat dirangkum bahwa terdapat beberapa tujuan utama dari penelitian ini yang dirancang untuk menjawab beberapa permasalahan tersebut, di antaranya sebagai berikut ini.

1. Mengetahui kreativitas desain *mind mapping* peserta didik pada mata pelajaran SKI kelas VIII MTs Darul ‘Ulum Ath-Thahiriyah Paladang sebelum pelatihan Canva.
2. Mengetahui kreativitas desain *mind mapping* peserta didik kelas VIII MTs Darul Ulum Ath-Thahiriyah Paladang setelah pelatihan Canva.
3. Mengetahui peningkatan kreativitas desain *mind mapping* peserta didik kelas VIII MTs Darul Ulum Ath-Thahiriyah Paladang Kabupaten Pinrang.

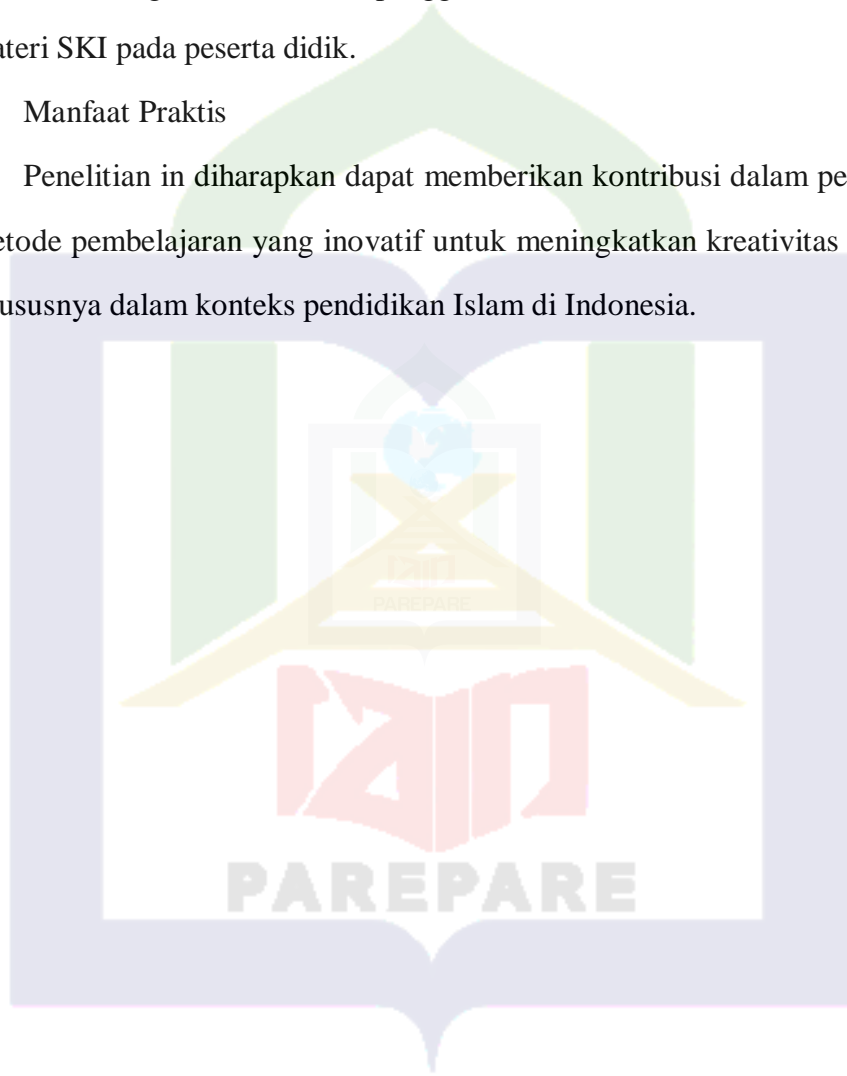
D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini sebagai bahan kajian baru dan menambah wawasan para pembaca mengenai kreativitas penggunaan Canva dalam desain *mind mapping* materi SKI pada peserta didik.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kreativitas peserta didik, khususnya dalam konteks pendidikan Islam di Indonesia.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Penelitian Relevan

Tinjauan penelitian relevan sendiri merupakan salah satu bentuk kajian terdahulu yang relevan serta memiliki kaitan dengan objek penelitian yang diteliti. Tinjauan penelitian relevan juga digunakan sebagai sebuah perbandingan untuk penelitian selanjutnya. Selain itu, tinjauan penelitian relevan juga memiliki makna sebagai sebuah referensi dalam melakukan penelitian selanjutnya. Berdasarkan hasil kajian yang ada terdahulu, terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini.

Penelitian yang dilakukan oleh Ayu Elif Yulianti pada tahun 2021, dengan judul “Pengaruh Metode *Mind Mapping* Terhadap Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran IPA Materi Perubahan Wujud Benda Kelas V SDN 01 Kedungasem” Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Jenis eksperimen yang digunakan yaitu *Pre-Eksperimental* dengan desain *One Group Pretest Posttest*. Populasi dan sampel dalam penelitian ini sama yaitu siswa kelas V SDN 01 Kedungasem yang berjumlah 16 siswa. Disimpulkan bahwa Dalam uji hipotesis penelitian menggunakan uji korelasi biserial diperoleh hasil $r_{hitung} = 0,765$ dan $r_{tabel} = 0,468$, maka $r_{hitung} > r_{tabel}$ yang artinya terdapat korelasi antara penerapan metode *mind mapping* terhadap kreativitas siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan metode *mind mapping* terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran IPA materi perubahan wujud benda

pada kelas V SDN 01 Kedungasem.¹² Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Ayu Elif Yulianti dengan penelitian yang dikerjakan oleh peneliti adalah keduanya membahas tentang *mind mapping* dan kreativitas peserta didik. Sedangkan perbedaannya yaitu, peneliti meneliti *mind mapping* dengan menggunakan media aplikasi Canva sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Ayu Elif Yulianti hanya menggunakan teknik manual tanpa menggunakan media teknologi aplikasi Canva serta pada penelitian ini berfokus kepada materi pelajaran madrasah yaitu Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

Penelitian yang dilakukan oleh Rosmiati, Mustika, dan Firmansyah di SMP Negeri 3 Parongpong pada tahun 2021 yang berjudul “Efektivitas Metode *Mind Mapping* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Menulis Teks Fantasi” Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *pre experimental*. Penelitian ini dilakukan dengan rancangan *one group pretest and posttest design*. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, di antaranya RPP, lembar tes dan juga rubrik penilaian. Disimpulkan bahwa diperoleh rata-rata *posttest* lebih besar daripada rata-rata nilai *pretest* maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan kemampuan siswa dalam pembelajaran menulis teks fantasi sebelum dan sesudah menggunakan metode *make a match*. Hal ini dapat dibuktikan dengan rumus rata-rata nilai *posttest* dikurangi rata-rata nilai *pretest* (O2-O1). Hasil yang diperoleh sebesar 19,16. Perbedaan yang signifikan ini membuktikan bahwa metode *mind mapping* mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam menulis teks fantasi siswa kelas VII

¹²Yulianti, *Pengaruh Metode Mind Mapping Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Perubahan Wujud Benda Kelas V SDN 01 Kedungasem* (Semarang: UIN Walisongo, 2021)

A SMP Negeri 3 Parongpong.¹³ Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Rosmiati, Mustika, dan Firmansyah dengan penelitian yang dikerjakan oleh peneliti adalah keduanya membahas tentang *mind mapping* dengan metode dan rancangan yang sama yakni metode *pre experimental* dengan rancangan *one group pretest and posttest design*. Sedangkan perbedaannya yaitu, peneliti meneliti *mind mapping* dengan menggunakan media aplikasi Canva sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Rosmiati, Mustika, dan Firmansyah hanya menggunakan teknik manual tanpa menggunakan media teknologi aplikasi Canva dalam pelaksanaannya, adapun pada penelitian mereka membahas tentang *mind mapping* dalam meningkatkan hasil belajar menulis teks fantasi sedangkan pada penelitian ini membahas tentang *mind mapping* dalam peningkatan kreativitas peserta didik serta dengan memadukannya dengan materi pelajaran santri pada jenjang madrasah tsanawiyah.

Penelitian yang dilakukan oleh Rahayu dan Adriadi di SD Negeri 15 Kota Bengkulu pada tahun 2024 yang berjudul “Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Kreativitas Literasi Digital Pada Poster Siswa Kelas VI SD Negeri 15 Kota Bengkulu” Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif yang merupakan sebuah pendekatan penelitian di mana informasi yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka. Data diperoleh dari wawancara, catatan lapangan, foto, video, dokumen pribadi, catatan, memo, dan dokumentasi lainnya. Disimpulkan bahwa bahwa pemanfaatan aplikasi Canva dalam proses pembelajaran memiliki dampak positif yang signifikan terhadap kreativitas siswa dan proses belajar mereka. Canva mempermudah guru dalam menghasilkan

¹³ Rosmiati, dkk, Efektivitas Metode Mind Mapping Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Menulis Teks Fantasi kelas VII A SMP Negeri 3 Parongpong *Parole Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol. 3 No. 5 (2020)

berbagai macam desain seperti poster, presentasi, dan video pembelajaran dengan beragam fitur yang intuitif. Siswa dapat terlibat secara lebih aktif dan termotivasi dalam proses pembelajaran karena keinteraktifan dan visual yang menarik yang ditawarkan Canva. Pemanfaatan Canva tidak hanya membuat materi pembelajaran lebih menarik secara visual, tetapi juga mendukung berbagai gaya belajar siswa. Melalui fitur kolaborasi, Canva memungkinkan "endidik dan siswa untuk berkolaborasi secara daring, meningkatkan interaksi dan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Selain itu, Canva juga memberikan kemudahan akses melalui berbagai perangkat seperti laptop dan *smartphone*, sehingga siswa dapat belajar fleksibel, kapan pun dan di mana pun sesuai kebutuhan mereka.¹⁴

Penelitian yang dilakukan oleh Rahayu dan Adriadi memiliki kesamaan dengan penelitian yang dikerjakan oleh peneliti, yaitu sama-sama membahas penggunaan aplikasi Canva untuk meningkatkan kreativitas peserta didik. Namun, terdapat perbedaan dalam metode atau rancangan penelitian yang digunakan. Peneliti dalam kajian ini berfokus pada pengukuran kreativitas peserta didik melalui pendekatan kuantitatif deskriptif dengan menggunakan lembar penilaian untuk melihat adanya peningkatan kreativitas. Selain itu, dalam proses pembelajaran, peneliti juga mengintegrasikan penggunaan aplikasi Canva dengan teknik mind mapping, sehingga memberikan pendekatan yang lebih terstruktur dalam meningkatkan kreativitas peserta didik. Hal ini menjadikan penelitian ini memiliki kontribusi yang lebih luas dalam memahami bagaimana pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran dapat mendukung perkembangan kreativitas peserta didik secara lebih optimal.

¹⁴Rahayu, Adriadi, Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Kreativitas Literasi Digital Pada Poster Siswa Kelas VI SD Negeri 15 Kota Bengkulu *Bantenese Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Vol. 6 No. 1 (2024)

B. Tinjauan Teori

1. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengertian kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta. Pengertian kreativitas lainnya ialah daya cipta yakni kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik yang benar-benar merupakan hal baru atau sesuatu ide baru yang diperoleh dengan cara menghubungkan beberapa hal yang sudah ada dan menjadikannya suatu hal baru.

Menurut Munandar kreativitas sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberi gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan baru antara unsur yang sudah ada sebelumnya.¹⁵ Kreativitas seseorang dapat dilihat dari tingkah laku atau kegiatannya yang kreatif. Menurut Slameto bahwa yang penting dalam kreativitas bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya.¹⁶

Supriadi dalam Fajar mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam

¹⁵Mundandar, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Pada Anak Sekolah*, Cet. VI; (Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2012), h. 25

¹⁶Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*, Cet. XI; (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 146

kemampuan berpikir, ditandai oleh sukseksi, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi antara tahap perkembangan.¹⁷

Menurut Semiawan dalam Rachmawati bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Chaplin dalam Rachmawati mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni, atau, dalam permesinan, atau dalam pemecahan masalah-masalah dengan metode-metode baru.¹⁸

Berdasarkan beberapa definisi yang diuraikan, disimpulkan bahwa kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, fleksibel, sukseksi, dan diskontinuitas yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah.

b. Pengukuran Kreativitas pada Peserta Didik

Pengukuran-pengukuran kreativitas dapat dibedakan atas pendekatan-pendekatan yang digunakan untuk mengukurnya. Terdapat beberapa pendekatan yang lazim digunakan untuk mengukur kreativitas, yaitu:

1. Amabile dalam Dedi Supriadi mengemukakan bahwa pendekatan obyektif adalah menilai secara langsung kreativitas suatu produk berupa benda atau karya-karya kreatif lain yang dapat diobservasi wujud fisiknya. Metode ini pada dasarnya masih kurang memadai untuk digunakan sebagai metode yang obyektif untuk mengukur kreativitas karena sangat sulit mendeskripsikan kualitas produk-produk yang beragam secara matematis, untuk menilai

¹⁷Fajar, Upaya Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Menggambar Di Desa Karangasem Kabupaten Lamongan *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, Vol. 1, No. 1 (2014)

¹⁸Rachmawati, Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*, Cet. VII; (Jakarta: Depdikbud, 2005), h. 16

- kualitas instrinsiknya. Akan tetapi kelebihan metode ini adalah secara langsung menilai kreativitas yang melekat pada obyeknya, yaitu karya kreatif.¹⁹
2. Pertimbangan subyektif, pendekatan ini dalam melakukan pengukurannya diarahkan kepada orang atau produk kreatif. Cara pengukurannya menggunakan pertimbangan-pertimbangan peneliti. Prosedur lain yang digunakan dalam pendekatan pertimbangan subyektif yaitu dengan menggunakan kesepakatan umum, hal tersebut apabila jumlah subyeknya terbatas. Pendekatan ini merupakan pendekatan yang praktis penggunaannya, dan dapat diterapkan pada berbagai bidang kegiatan kreatif, juga dapat menjangkau orang-orang, produk-produk yang sesuai dengan kriteria kreativitas yang ditentukan oleh pengukur, dan sesuai dengan prinsip-prinsip pada akhirnya kreativitas sesuatu atau peserta didik ditentukan oleh apresiasi penilai. Menurut Amabile dikutip oleh Bambang Priyo Darminto, mengemukakan bahwa suatu produk atau respons peserta didik dikatakan kreatif apabila menurut penilaian orang yang ahli atau pengamat yang mempunyai kewenangan dalam bidang itu bahwa itu kreatif. Dengan demikian, kreativitas merupakan kualitas suatu produk atau respons yang dinilai kreatif oleh pengamat yang ahli.²⁰
 3. Inventori Kepribadian, menurut Endang Yuswatiningsih pendekatan inventori kepribadian ditujukan untuk mengetahui kecenderungan-kecenderungan kepribadian kreatif peserta didik atau korelat-korelat

¹⁹Supriadi, *Kreativitas Kebudayaan dan Perkembangan Iptek*, Cet. III; (Bandung: Alfabeta, 1994), h. 73

²⁰Darminto, Peningkatan Kreativitas Dan Pemecahan Masalah Bagi Calon Guru Matematika Melalui Pembelajaran Model Treffinger *Jurnal Pendidikan Matematika UMP*, Vol. 1, No. 1 (2022)

kepribadian yang berhubungan dengan kreativitas. Kepribadian kreatif meliputi sikap, motivasi, minat, gaya berpikir, dan kebiasaan-kebiasaan dalam berperilaku.²¹

c. Faktor-faktor Yang Dapat Mempengaruhi Peningkatan Kreativitas Peserta didik

Kreativitas merupakan suatu bidang kajian yang kompleks, yang menimbulkan berbagai perbedaan pandangan. Defenisi kreativitas sangat berkaitan dengan penekanan pendefinisian dan tergantung pada dasar teori yang menjadi dasar acuannya. Kreativitas merupakan suatu ungkapan yang tidak asing lagi dalam kehidupan sehari-hari, khususnya bagi anak sekolah yang selalu berusaha menciptakan sesuatu sesuai dengan fantasinya.²²

Utami Munandar dalam Syahrul Izomi mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan mencerminkan kelanaran, keluwesan dan orisinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengolaborasi suatu gagasan. Sedangkan Torrace pula menyatakan bahwa kreativitas adalah proses kemampuan individu untuk memahami kesenjangan atau hambatan dalam hidupnya, merupakan hipotesis baru dan mengkomunikasikan hasil-hasilnya, serta sedapat mungkin memodifikasi dan menguji hipotesis yang dirumuskan.²³

Secara umum faktor yang mempengaruhi kreativitas terbagi menjadi dua, yaitu faktor yang dapat meningkatkan kreativitas dan faktor yang dapat menghambat

²¹Yuswatiningsih, *Peningkatan Kreativitas Verbal Pada Anak Usia Sekolah*, Cet. I; (Mojokerto: STIKes Majapahit Mojokerto, 2017), h. 34

²²Martini Jamaris, *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia TK*, Cet. IV; (Probolinggo: Grasindo, 2006), h. 57

²³Izomi, Kreativitas Guru Bahasa Arab Dalam Proses Pembelajaran Maharatul Kalam Di Pondok Pesantren Haromain Narmada Lombok Barat Nusa Tenggara Barat *LUGHATUNA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Bahasa Arab*, Vol. 8, No. 1 (2022)

keaktivitas. Berikut dibawah ini akan dijabarkan beberapa pendapat para ahli mengenai faktor pendukung atau faktor yang dapat meningkatkan kreativitas, yaitu:

Menurut Martini Jamaris, aspek-aspek yang dapat mempengaruhi kreativitas, yaitu:²⁴

1. Aspek Kemampuan Kognitif
2. Aspek Intuisi dan Imajinasi
3. Aspek Penginderaan
4. Aspek Kecerdasan Emosi

Menurut Beni S. Ambarjaya dalam bukunya menjelaskan bahwa semua anak yang lahir di dunia pasti mempunyai sisi kreativitas, tapi dalam kadar yang berbeda. Tinggi rendahnya kreativitas anak dipengaruhi oleh dua hal, yaitu faktor genetika (bawaan lahir) dan faktor lingkungan. Kreativitas ini akan tumbuh secara optimal jika kedua faktor dipadukan secara baik.²⁵

Selanjutnya Kuwato yang dikutip oleh Ghufron menguraikan tiga faktor yang mempengaruhi kreativitas, diantaranya:²⁶

1. Faktor kecerdasan
2. Faktor kepribadian
3. Faktor lingkungan

Utami Munandar menyebutkan bahwa, faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas, antara lain:²⁷

1. Usia

²⁴Martini Jamaris, *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia TK*, Cet. IV; (Probolinggo: Grasindo, 2006), h. 67

²⁵ Beni S. Ambarjaya, *Psikologi pendidikan & pengajaran: Teori & praktik*, Cet. I; (Yogyakarta: CAPS, 2012), h. 51

²⁶ Ghufron, *Teori-teori psikologi*, Cet. IV; (Sleman: Ar-Ruzz Media, 2014), h. 126-127

²⁷ Munandar, *Psikologi remaja: perkembangan peserta didik*, Cet. IX; (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), h. 53

2. Tingkat pendidikan orang tua
3. Tersedianya fasilitas
4. Penggunaan waktu luang.

Kemudian Elizabeth B. Hurlock juga menjelaskan bahwa, terdapat beberapa kondisi yang dapat meningkatkan kreativitas, antara lain:²⁸

1. Waktu
2. Dorongan
3. Sarana
4. Lingkungan yang merangsang
5. Hubungan orangtua–anak yang tidak posesif
6. Cara mendidik anak
7. Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan

Berdasarkan penjelasan beberapa ahli di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa faktor-faktor yang dapat meningkatkan kreativitas seseorang terdiri dari tiga faktor utama, yaitu:

1. Faktor kecerdasan, berkaitan dengan tingkat kecerdasan seseorang yang dapat mempengaruhinya untuk berpikir, bertindak dan berbuat sesuatu yang kreatif, serta mampu berpikir berbagai alternatif untuk memecahkan suatu permasalahan atau kesulitan yang dihadapi.
2. Faktor kepribadian, berkaitan dengan dorongan dalam diri seseorang yang dapat meningkatkan atau mempengaruhi kreativitas seperti rasa ingin tahu, daya imajinasi, adanya keyakinan diri, kemandirian, disiplin dan berani mengambil risiko
3. Faktor lingkungan, berkaitan dengan stimulus dari lingkungan keluarga maupun lingkungan sekolah atau masyarakat. Lingkungan keluarga seperti (pola asuh orang tua, sosial ekonomi keluarga, bimbingan, dorongan atau dukungan, tingkat pendidikan orang tua, kebebasan, dan ukuran keluarga).

²⁸ Hurlock, Elizabeth B, *Psikologi Perkembangan: Sebuah Seni Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, Cet. II; (Jakarta: Erlangga, 2011)

Sedangkan lingkungan sekolah atau masyarakat diantaranya (bimbingan, fasilitas atau sarana, kesempatan untuk memperoleh pengetahuan, guru atau pembelajaran yang kreatif, penghargaan dan pengakuan).

d. Faktor-faktor yang Dapat Menghambat Kreativitas Peserta didik

Menurut Beni S. Ambarjaya, menjelaskan bahwa ada beberapa faktor yang bisa menghambat perkembangan kreativitas anak, antara lain:²⁹

1. Perasaan takut gagal
2. Terlalu terpaku pada tata tertib dan tradisi
3. Enggan bermain dan terlalu mengharapkan hadiah jika dihadapkan pada tugas tertentu
4. Orang tua yang terlalu melindungi anak (kesempatan bagi dirinya untuk belajar justru berkurang)
5. Setiap anak unik, jangan dibanding-bandingkan.

Kemudian *Clark* juga menyebutkan bahwa, faktor-faktor yang menghambat kreativitas adalah:³⁰

1. Adanya kebutuhan akan keberhasilan, ketidakberanian dalam menanggung risiko, atau upaya mengejar sesuatu yang belum diketahui
2. Konformitas terhadap teman-teman kelompoknya dan tekanan sosial
3. Kurang berani dalam melakukan eksplorasi, menggunakan imajinasi, dan penyelidikan
4. Stereo tipperan seks atau jenis kelamin
5. Diferensiasi antara bekerja dan bermain

²⁹ Beni S. Ambarjaya, *Psikologi pendidikan & pengajaran: Teori & praktik*, Cet. I; (Yogyakarta: CAPS, 2012), h. 37-38

³⁰ Mohammad Ali, Mohammad Asrori, *Psikologi remaja: perkembangan peserta didik*, Cet. IX; (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), h. 54

6. Otoritarianisme
7. Tidak menghargai terhadap fantasi dan khayalan.

Selanjutnya menurut *Torrance*, terdapat beberapa interaksi antara orang tua dan anak (remaja) yang dapat menghambat berkembangnya kreativitas, yaitu:³¹

1. Terlalu dini untuk mengeliminasi fantasi anak
2. Membatasi rasa ingin tahu anak
3. Terlalu menekankan peran berdasarkan perbedaan jenis kelamin (*sexual roles*)
4. Terlalu banyak melarang anak
5. Terlalu menekankan kepada anak agar memiliki rasa malu
6. Terlalu menekankan pada keterampilan verbal tertentu
7. Sering memberikan kritik yang bersifat destruktif.

Berdasarkan penjelasan menurut para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang menjadi penghambat meningkatnya kreativitas seseorang, adalah:

1. Perasaan takut gagal
2. Kurang berani bereksplorasi
3. Rendahnya rasa ingin tahu
4. Adanya tekanan atau larangan dari orang tua

e. Indikator Efektivitas Peserta didik

Untuk mengukur sebuah aspek efektivitas maka dibutuhkan beberapa indikator yang dikemukakan oleh Sutrisno yang telah dikutip oleh Irawani dalam penelitiannya mengemukakan indikator kreativitas adalah sebagai berikut ini:³²

³¹Mohammad Ali, Mohammad Asrori, *Psikologi remaja: perkembangan peserta didik*, Cet. IX; (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), h. 55

1. Pemahaman, dilihat dari sejauh mana peserta didik dapat memahami pembelajaran yang diikutinya.
2. Tepat Waktu, dilihat dari sejauh mana pembelajaran yang dilakukan bisa mempengaruhi penggunaan waktu dalam pelaksanaannya.
3. Tercapainya Tujuan, diukur dengan melalui pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dijalankan.
4. Perubahan Nyata, diukur dengan melalui sejauh mana pembelajaran tersebut mampu memberikan suatu efek atau dampak serta perubahan nyata bagi peserta didik.

f. Indikator Kreativitas Peserta didik

Indikator kreativitas peserta didik adalah alat ukur yang digunakan untuk mengevaluasi dan menggambarkan tingkat kreativitas peserta didik. Indikator ini melibatkan beberapa aspek menurut Silver (dalam Cintia, dkk, 2018, hlm. 71) menyatakan indikator kreativitas adalah sebagai berikut:³³

1. *Fluence*, yaitu kemampuan peserta didik dalam menciptakan ide dan dapat menjelaskan jawaban secara lancar.
2. *Flexibility*, yaitu kemampuan peserta didik dalam menghasilkan ide-ide yang lebih bervariasi.
3. *Originality*, yaitu kemampuan peserta didik untuk menghasilkan ide baru atau ide yang sebelumnya belum pernah ada.

³²Irawani, dkk, Efektivitas Dari Program Pelayanan Kolaborasi Administrasi Kependudukan Di Dinas Kependudukan Dan Pencatatan Sipil Kabupaten Gowa *Journal Unismuh Kimap*, Vol. 2, No. 3 (2021)

³³Cintia, dkk, Penerapan Model-model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Siswa *Jurnal Perspektif Ilmu Pendidikan*, Vol. 32, No. 1 (2018)

4. *Elaboration*, yaitu kemampuan peserta didik dalam mengembangkan atau menambahkan ide-ide sehingga dapat menghasilkan ide yang lebih rinci atau detail.

2. Canva

a) Pengertian Canva

Canva adalah aplikasi desain grafis yang menjembatani penggunaannya agar dengan mudah merancang berbagai jenis material kreatif secara online. Mulai dari mendesain kartu ucapan, poster, brosur, infografik, hingga presentasi.³⁴ Di mana sampai saat tulisan ini dibuat, di dalamnya telah terdapat lebih dari 13 miliar desain, 100 juta pengguna aktif setiap bulannya yang berasal dari 190 negara, serta pilihan bahasa yang telah mencapai lebih dari 100 bahasa.³⁵ Selain itu, Canva juga memiliki versi web dan aplikasi mobile, sehingga dapat diakses dengan mudah dari perangkat apa pun. Canva menyediakan banyak fitur gratis di dalamnya, serta terdapat juga opsi berlangganan premium yang memberikan akses ke konten dan fitur tambahan. Dalam pemanfaatannya, Canva sendiri dapat dimanfaatkan untuk membuat berbagai macam desain gambar, membuat berbagai macam video, infografis, planner, hingga menyusun berbagai macam *mind mapping*. Hal ini juga didukung dengan adanya fitur *tools* dari aplikasi Canva ini yang akan memudahkan penggunaannya meskipun baru menggunakan canva untuk membuat sebuah desain.

Dengan adanya berbagai macam *tools* yang disediakan oleh Canva maka seorang pendidik maupun tenaga pendidik dapat memanfaatkan serta menggunakan platform tersebut di dalam menunjang pembelajaran di kelas. Hal ini dipengaruhi

³⁴Lailatul, dkk, Pelatihan Penggunaan Canva Bagi Siswa di Samarinda *Jurnal Pelayanan Kepada Masyarakat*, Vol. 3, No. 1 (2021)

³⁵https://www.canva.com/id_id/about/ (diakses 19 Januari 2024)

karena Canva sebagai aplikasi yang memiliki basis teknologi, telah menyediakan berbagai macam ruang untuk belajar bagi setiap tenaga pendidik di dalam melaksanakan suatu proses pembelajaran dengan mengandalkan berbagai macam media pembelajaran yang berbasis teknologi.

Selain untuk dapat membuat berbagai macam bahan ajar dengan tampilan presentasi yang lebih inovatif. Dengan canva, guru atau tenaga pendidik juga dapat menggunakan berbagai macam teknik dengan warna yang menarik serta tambahan berbagai macam *font* lainnya. Untuk dapat memperindah latarbelakang atau background video pada saat diputar. Hal ini juga sama dengan poster, resume, infografis, selebaran dan lain sebagainya yang dapat gunakan serta dimanfaatkan. Hal ini tidak hanya dapat dimanfaatkan oleh guru, di sisi lain apabila jika guru mengarahkan peserta didik untuk membuat sebuah video, presentasi maupun poster yang menarik yang di dalamnya terdapat berbagai macam penjelasan atau tutorial, maka peserta didik diharapkan untuk dapat menjalankan dan membuat sebuah desain yang menarik. Sehingga keuntungan yang dapat didapatkan, selain mendapatkan sebuah ilmu di dalam pembelajaran, peserta didik sendiri juga dapat belajar untuk menjadi lebih terampil, inovatif serta kreatif di dalam mengembangkan materi yang telah mereka pelajari.

Aplikasi canva dapat dimanfaatkan atau digunakan melalui berbagai macam jenis perangkat, baik itu melalui ponsel maupun laptop. Canva tetap menawarkan banyak opsi desain gratis yang tetap berkualitas dan cara untuk menggunakannya terbilang cukup mudah dan tidak terlalu sulit, sehingga hal ini dapat memudahkan guru serta peserta didik di sekolah untuk memanfaatkannya sebagai sebuah media di dalam proses pembelajaran.

b) Kompetensi Peserta Didik Dalam Menggunakan Canva

Kompetensi peserta didik dalam menggunakan Canva meliputi berbagai aspek keterampilan dan pengetahuan yang memungkinkan mereka untuk menggunakannya secara efektif untuk dengan tujuan untuk menumbuhkan kreativitasnya.

Berdasarkan hasil pengamatan serta observasi peneliti pada peserta didik kelas VIII di MTs Darul Ulum Ath-Thahiriyah menemukan hasil bahwa kompetensi mereka dalam menggunakan Canva cenderung lebih rendah dimana mayoritas peserta didiknya hanya mengenal tentang aplikasi Canva akan tetapi mereka masih belum mampu untuk menggunakannya secara optimal. Oleh karena problematika tersebut, maka peneliti akan memberikan pengajaran (*treatment*) kepada peserta didik dalam menggunakan Canva. Adapun langkah-langkah dalam menggunakan Canva seperti yang telah dipaparkan oleh Setya Resmini dalam penelitiannya ketika memberikan pengajaran adalah seperti berikut ini:³⁶

- 1) Masuk atau daftar ke Canva melalui situs “<https://www.canva.com>”. Terdapat beberapa cara yang dapat dilakukan untuk mendaftar atau membuat akun di Canva, salah satunya adalah dengan menggunakan akun Facebook, atau registrasi dengan mengisi data pribadi untuk membuat akun Canva.³⁷
- 2) Canva menyediakan berbagai pilihan desain serta memungkinkan pengguna mencari desain yang diinginkan melalui kolom pencarian yang terletak di bagian atas. Dengan memasukkan kata kunci “*Mind Mapping*” pada kolom tersebut, pengguna dapat menemukan beragam jenis desain *mind map* yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan.

³⁶Resmini, dkk, Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris *Abdimas Siliwangi*, Vol. 4, No. 2 (2021)

³⁷https://www.canva.com/id_id/about/ (diakses 19 Januari 2024)

- 3) Terdapat lembar kerja kosong yang merupakan area desain. Lembar ini memungkinkan peserta didik untuk mendesain *template* sesuai dengan keinginannya. Pilihan lain yang tersedia adalah bermacam *template* yang sudah tersedia sehingga memudahkan peserta didik untuk memilih *template* yang sesuai.
- 4) Canva memiliki banyak fitur yang memudahkan peserta didik untuk mendesain dimana dalam hal ini membuat desain *mind mapping* dalam pembelajaran SKI.
- 5) Canva juga memiliki fitur *auto save*, sehingga peserta didik tidak perlu khawatir ketika lupa menyimpan desain yang sudah dikerjakannya. Selain itu terdapat juga fitur bagikan, unduh, dan tampilkan.

c) Kelebihan dan Kekurangan Canva

Adapun beberapa kelebihan yang terdapat di dalam aplikasi yang dapat memudahkan guru dan peserta didik dalam menggunakannya, hal ini meliputi seperti berikut ini:

- 1) Mempunyai berbagai macam desain yang menarik yang dapat diakses secara mudah dan gratis.
- 2) Mampu meningkatkan tingkat kreativitas guru dan peserta didik di dalam membuat desain media pembelajaran, dipengaruhi karena banyaknya fitur yang telah disediakan dalam aplikasi Canva.
- 3) Dapat menggunakan berbagai macam perangkat dalam mendesain serta menghemat waktu di dalam menerapkan media pembelajaran, hal ini menghasilkan solusi baru bahwa kita tidak harus memakai perangkat seperti komputer mengedit desain, tapi juga dapat dilakukan melalui ponsel.

Selain berbagai macam kelebihan terdapat di dalam aplikasi Canva ini, tentunya tidak menutup kemungkinan akan terdapat juga beberapa kekurangan di dalam aplikasi ini. Hal itu diantaranya seperti, penggunaanya harus mempunyai koneksi internet yang tersambung agar dapat mengakses dan menggunakan Canva. Dengan berbagai kelebihan dan kekurangan yang dimilikinya, Canva tetap menjadi salah satu aplikasi desain yang populer dan banyak digunakan oleh berbagai kalangan, baik untuk keperluan pribadi, bisnis, maupun profesional. di sisi lain juga dari beberapa desain yang disajikan di dalam aplikasi canva terdapat juga beberapa *template* yang mengharuskan penggunaanya untuk membayar dalam harga tertentu, akan tetapi hal ini sejatinya tidak menjadi masalah, karena masih terdapat banyak *template* yang menarik tetapi gratis untuk digunakan.

Adapun berdasarkan hasil pengamatan peneliti, terdapat juga beberapa kekurangan yang ditemukan dari Canva, seperti diantaranya:

- 1) Keterbatasan fitur. Meskipun Canva menawarkan berbagai fitur desain yang berguna, terdapat keterbatasan pada fitur-fitur tertentu yang akan diperlukan dalam pembelajaran. Misalnya, jika Anda membutuhkan fitur animasi atau interaktivitas yang kompleks, Canva juga tidak menyediakan pilihan tersebut.
- 2) Terbatasnya kontrol desain. Meskipun Canva menyediakan berbagai *template* dan elemen desain yang menarik, penggunaanya akan memiliki keterbatasan dalam mengubah atau menyesuaikan elemen-elemen tersebut.
- 3) Keterbatasan aksesibilitas. Canva dapat diakses secara *online* dan juga memiliki aplikasi *mobile*, oleh sebab itu sangat bergantung pada konektivitas internet dan perangkat yang digunakan.

3. *Mind Mapping*

Secara bahasa, *mind mapping* berasal dari kata “*mind*” yang artinya pikiran dan “*map*” yang artinya peta. Sehingga *mind mapping* juga biasa diartikan sebagai pemetaan pikiran. Mind Mapping merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang digunakan untuk melatih kemampuan menyajikan isi (*content*) pada materi pelajaran dengan pemetaan pikiran (*mind mapping*).³⁸ *Mind mapping* adalah cara mencatat yang efektif, efisien, kreatif, menarik, mudah dan berdaya guna karena dilakukan dengan cara memetakan pikiran-pikiran kita. Sistem berpikir yang terpancar (*radiant thinking*) sehingga dapat mengembangkan ide dan pemikiran ke segala arah, divergen, dan melihatnya secara utuh dalam berbagai sudut pandang.

Alat organisasional informasi bekerja sesuai dengan mekanisme kerja otak, memungkinkan proses memasukkan dan mengeluarkan informasi dari dan ke dalam otak dengan lebih mudah. Otak manusia memiliki cara kerja alami yang kompleks, di mana informasi diproses melalui hubungan antarneuron yang saling terhubung. Dengan memanfaatkan pola kerja ini, informasi dapat diorganisasikan dengan lebih efisien sehingga memudahkan seseorang dalam memahami, mengingat, dan mengolah data yang diperoleh. Hal ini menunjukkan bahwa cara otak dalam menerima dan mengolah informasi dapat dioptimalkan melalui teknik tertentu yang selaras dengan prinsip kerja alami otak itu sendiri.

Salah satu metode yang bekerja dengan prinsip manajemen otak adalah metode penulisan yang dirancang untuk membuka seluruh potensi dan kapasitas otak yang masih tersembunyi. Otak manusia terdiri dari dua bagian utama, yaitu otak kanan yang berhubungan dengan kreativitas, imajinasi, serta visualisasi, dan otak kiri yang

³⁸Endang Mulyaningsih, *Metode Penelitian Terapan Di Bidang Pendidikan*, Cet. III; (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 238

berfokus pada logika, analisis, serta bahasa. Ketika metode penulisan tertentu mampu mengaktifkan kedua belahan otak secara seimbang, maka potensi berpikir seseorang akan berkembang secara optimal. Hal ini memberikan kesempatan bagi individu untuk mengorganisasikan informasi dengan lebih baik, membuat catatan yang lebih efektif, serta meningkatkan daya ingat dan pemahaman terhadap suatu konsep atau materi.

Berdasarkan uraian di atas, salah satu metode pembelajaran yang memanfaatkan kerja alami otak secara seimbang adalah mind mapping. Mind mapping merupakan teknik mencatat dan meringkas informasi dengan menggunakan gambar berwarna-warni serta bahasa yang lebih mudah dipahami. Dengan metode ini, siswa dapat menghubungkan konsep-konsep yang dipelajari secara lebih visual dan intuitif, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Melalui penggunaan mind mapping, siswa dapat mengoptimalkan potensi otaknya dalam menyerap informasi, meningkatkan kreativitas, serta memperkuat daya ingat, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan efisien.

4. Pembelajaran SKI

a) Pengertian Pembelajaran

Secara etimologis, kata pembelajaran sering disebut dengan kata *instruction* (bahasa Inggris) dan *ta'alum* (bahasa Arab), yang memiliki makna sebagai sebuah usaha sadar untuk membelajarkan seseorang atau sekelompok orang melalui berbagai usaha serta berbagai strategi, metode dan juga pendekatan untuk mencapai sebuah tujuan yang diharapkan.³⁹

³⁹Zayadi, Abdul, *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Berdasarkan Pada Pendekatan Kontekstual*, Cet. V; (Jakarta: Rajawali Press, 2013) h. 8

Pembelajaran menurut Corey yang telah dikutip oleh Syaiful Sagala yang di mana mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu proses di mana lingkungan seseorang dikelola secara disengaja untuk memungkinkannya turut serta di dalam sebuah tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus, atau menghasilkan respon dalam kondisi tertentu. Pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan.⁴⁰ Menurut Dimiyati dan Mudjiono, pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat peserta didik belajar secara aktif⁴¹, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Sedangkan berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003, Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada satu lingkungan belajar.⁴²

Mohamad Surya mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya sehingga dapat menghasilkan pemahaman terhadap proses pembelajaran yang telah di ikuti oleh setiap individu.⁴³ Dari pengertian tersebut dapat dikatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi dua arah antara guru yang bertindak sebagai pendidik dan peserta didik yang bertindak sebagai peserta didik, untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Hal ini sejalan dengan yang dikatakan oleh Ahmad Zayadi, bahwa pembelajaran dapat dimaknai sebagai kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat peserta

⁴⁰Syaiful, Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Cet. VI; (Bandung: Alfabeta, 2009), h. 61

⁴¹Dimiyati, Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, Cet.II; (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), h. 29

⁴²Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 ayat (20).

⁴³Surya, Mohamad, *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*, Cet. II; (Bandung: Pustaka Bani Quraisy, 2014), h. 7

didik belajar secara aktif (active learning) yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.⁴⁴ Dengan demikian, pembelajaran pada dasarnya merupakan kegiatan terencana yang mengkondisikan atau merangsang seseorang agar bisa belajar dengan baik atau tercapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran akan bermuara pada dua kegiatan utama yakni, bagaimana orang melakukan tindakan perubahan tingkah laku melalui kegiatan belajar. Istilah belajar, menurut H.M. Arifin adalah suatu kegiatan anak didik dalam menerima, menanggapi serta menganalisa bahan-bahan pelajaran yang disajikan oleh pengajar, yang berakhir pada kemampuan untuk menguasai bahan pelajaran yang disajikan tersebut.⁴⁵

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) adalah proses pendidikan yang bertujuan untuk mengenalkan, memahami, dan menginternalisasi nilai-nilai sejarah serta kebudayaan Islam kepada peserta didik. Mata pelajaran ini membahas perkembangan peradaban Islam. Dalam pembelajaran ini, siswa tidak hanya diajak untuk mengetahui fakta-fakta sejarah, tetapi juga memahami bagaimana Islam berkembang sebagai sebuah peradaban yang kaya akan nilai, norma, dan kebudayaan yang mempengaruhi berbagai aspek kehidupan. Pembelajaran SKI memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman peserta didik. Mata pelajaran ini juga membantu dalam menanamkan sikap positif terhadap keberagaman serta mengajarkan nilai-nilai keteladanan dari tokoh-tokoh Islam. Selain itu dalam pembelajaran ini, siswa tidak hanya diajak untuk mengetahui fakta-fakta sejarah, tetapi juga memahami bagaimana Islam dapat berkembang.

⁴⁴Zayadi, Abdul, *Tadzkirah Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Berdasarkan Pada Pendekatan Kontekstual*, Cet. IX; (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005), h. 7-8

⁴⁵Arifin, *Hubungan Timbal Balik Antara Pendidikan Agama di Sekolah dengan Rumah Tangga*, Cet. III; (Jakarta: Bulan Bintang, 2013), h. 163

Metode pembelajaran SKI dapat beragam, mulai dari ceramah, diskusi, pemanfaatan media digital, hingga pembelajaran berbasis proyek yang mengajak siswa untuk meneliti dan memahami sejarah secara lebih mendalam. Dengan pendekatan yang menarik, pembelajaran SKI dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis dalam memahami sejarah Islam. Selain itu, pemanfaatan sumber-sumber sejarah seperti manuskrip, artefak, dan peninggalan budaya Islam dapat membuat pembelajaran menjadi lebih nyata dan aplikatif.

Muhibbin Syah mendefinisikan belajar sebagai perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai akibat latihan dan pengalaman.⁴⁶ Pendapat lain mengatakan bahwa belajar merupakan suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif, di mana proses adaptasi tersebut akan menghasilkan atau akan mendatangkan hasil yang optimal apabila diberi penguat (*reinforcer*).⁴⁷

Dengan demikian, belajar merupakan proses yang membawa perubahan bagi manusia, baik dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Perubahan-perubahan ini sangat penting dalam kehidupan karena memungkinkan seseorang untuk menghadapi berbagai tantangan dan permasalahan dengan lebih baik. Ketika seseorang memperoleh pengetahuan baru, ia akan lebih mampu memahami dunia di sekitarnya, mengambil keputusan yang lebih bijaksana, serta meningkatkan kualitas hidupnya. Selain itu, perubahan dalam sikap juga berperan penting, karena dengan belajar, seseorang dapat mengembangkan pola pikir yang lebih terbuka, toleran, dan kritis terhadap berbagai fenomena sosial.

⁴⁶Muhibbin, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, Cet. III; (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2010), h. 90

⁴⁷Baharudin, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Cet. IV; (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media Publishing, 2015), h. 12

b) Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), sejarah diartikan sebagai serangkaian kejadian atau peristiwa yang benar-benar terjadi di masa lampau dan memiliki pengaruh penting terhadap kehidupan manusia. Sementara itu, kebudayaan didefinisikan sebagai hasil dari berbagai kegiatan dan penciptaan manusia yang berasal dari batin atau akal budi, meliputi kepercayaan, kesenian, dan adat istiadat yang berkembang dalam suatu masyarakat. Kebudayaan juga dapat diartikan sebagai hubungan antara keseluruhan pengetahuan yang dimiliki manusia sebagai makhluk sosial, yang berfungsi untuk memahami lingkungan sekitar serta berbagai pengalaman yang mereka alami, sekaligus menjadi pedoman dalam membentuk pola tingkah laku manusia dalam kehidupan sehari-hari.

Definisi sejarah Islam yang dikemukakan oleh (Nata, 1999:315) yang dikutip oleh Nasution, mengemukakan bahwa sejarah Islam adalah peristiwa-peristiwa atau kejadian-kejadian yang sungguh-sungguh terjadi yang seluruhnya berkaitan dengan agama Islam. Sejarah Islam mempunyai cakupan yang luas, di antara cakupannya itu ada yang berkaitan dengan sejarah proses pertumbuhan, perkembangan dan penyebarannya, sejarah kemajuan dan kemunduran yang dicapai umat Islam dalam berbagai bidang, seperti dalam bidang ilmu pengetahuan agama dan umum, kebudayaan, arsitektur, politik atau pemerintahan, peperangan, pendidikan, ekonomi dan lain sebagainya.⁴⁸

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran SKI adalah usaha sadar yang dilakukan guru untuk memberikan pengetahuan kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa penting yang terjadi di

⁴⁸Nasution, dkk, Upaya Guru Dalam Mewujudkan Pembelajaran SKI Yang Menyenangkan Di MIN 1 Medan *MASALIQ Jurnal Pendidikan dan Sains*, Vol. 3, No. 1 (2023)

dalam peradaban Islam beserta tokoh-tokohnya dengan tujuan untuk memotivasi peserta didik ke arah perubahan tingkah laku yang mulia.

5. Peserta didik

Peserta didik adalah individu yang terlibat dalam proses pembelajaran atau pendidikan, baik di lembaga pendidikan formal maupun informal. Istilah ini mencakup semua orang yang berpartisipasi dalam kegiatan pendidikan, mulai dari anak-anak di sekolah dasar, siswa di tingkat menengah, hingga mahasiswa di perguruan tinggi. Peserta didik memiliki peran utama dalam proses pendidikan, di mana mereka tidak hanya menerima ilmu pengetahuan, tetapi juga aktif berinteraksi, mengembangkan potensi diri, dan membentuk karakter melalui berbagai pengalaman pembelajaran.⁴⁹

Pada dasarnya, peserta didik memiliki hak untuk mendapatkan pendidikan yang layak sesuai dengan usia dan tahap perkembangannya. Hak ini meliputi akses terhadap kurikulum yang sesuai, fasilitas yang memadai, serta pengajaran yang berorientasi pada perkembangan kemampuan dan kebutuhan masing-masing individu. Dengan kata lain, pendidikan harus mampu memberikan ruang bagi setiap peserta didik untuk berkembang sesuai dengan minat, bakat, dan kemampuan yang dimiliki. Oleh karena itu, setiap peserta didik dipandang sebagai individu yang unik dengan potensi yang harus digali dan dikembangkan.

Pendidikan yang diikuti oleh peserta didik tidak hanya bertujuan untuk menyampaikan pengetahuan akademis, tetapi juga untuk membentuk karakter, keterampilan sosial, serta etika dan moral. Dalam hal ini, peserta didik belajar tidak hanya di dalam ruang kelas, tetapi juga melalui berbagai pengalaman di luar kelas

⁴⁹Sukmadinata, *Teori Belajar dan Pembelajaran dalam Pendidikan*, Cet. I; (Jakarta: Remaja Rosdakarya, 2015), h. 191

yang dapat membentuk mereka menjadi pribadi yang lebih matang dan siap menghadapi tantangan hidup. Pembelajaran tersebut mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

Peserta didik juga dilihat sebagai subjek dalam proses pendidikan, yang tidak hanya sekadar menerima informasi, tetapi juga memiliki hak untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Mereka dapat mengajukan pertanyaan, berdiskusi, dan mengembangkan ide-ide mereka. Dengan demikian, mereka tidak hanya menjadi penerima ilmu tetapi juga pencipta pengetahuan melalui refleksi dan pengalaman mereka sendiri. Hal ini menuntut guru atau pendidik untuk menjadi fasilitator yang mendukung proses belajar peserta didik dengan cara yang kreatif dan inovatif. Selain itu, perkembangan teknologi dan perubahan sosial turut mempengaruhi peran peserta didik dalam sistem pendidikan. Peserta didik di era digital ini memiliki akses luas terhadap berbagai sumber belajar, baik itu melalui internet maupun media sosial, yang memungkinkan mereka untuk mengembangkan wawasan lebih jauh. Oleh karena itu, pendidikan harus lebih dinamis dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik agar mereka dapat memanfaatkan teknologi secara positif untuk belajar dan berkembang.⁵⁰

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa peserta didik adalah individu yang terlibat dalam proses pendidikan, baik di pendidikan formal maupun informal. Mereka memiliki hak untuk mendapatkan pendidikan yang sesuai dengan usia dan tahap perkembangan. Selain pengetahuan akademis, pendidikan juga bertujuan untuk membentuk karakter, keterampilan sosial, dan moral peserta didik. Peserta didik berperan aktif dalam proses belajar,

⁵⁰Castro, *Pedagogi Digital Memahami Pembelajaran di Era Digital*, Cet. IV; (Bandung: Alfabeta, 2018), h. 67

mengembangkan ide, dan berinteraksi dalam kegiatan pembelajaran. Perkembangan teknologi juga mempengaruhi cara peserta didik belajar, sehingga pendidikan harus lebih fleksibel dan adaptif terhadap kebutuhan mereka.

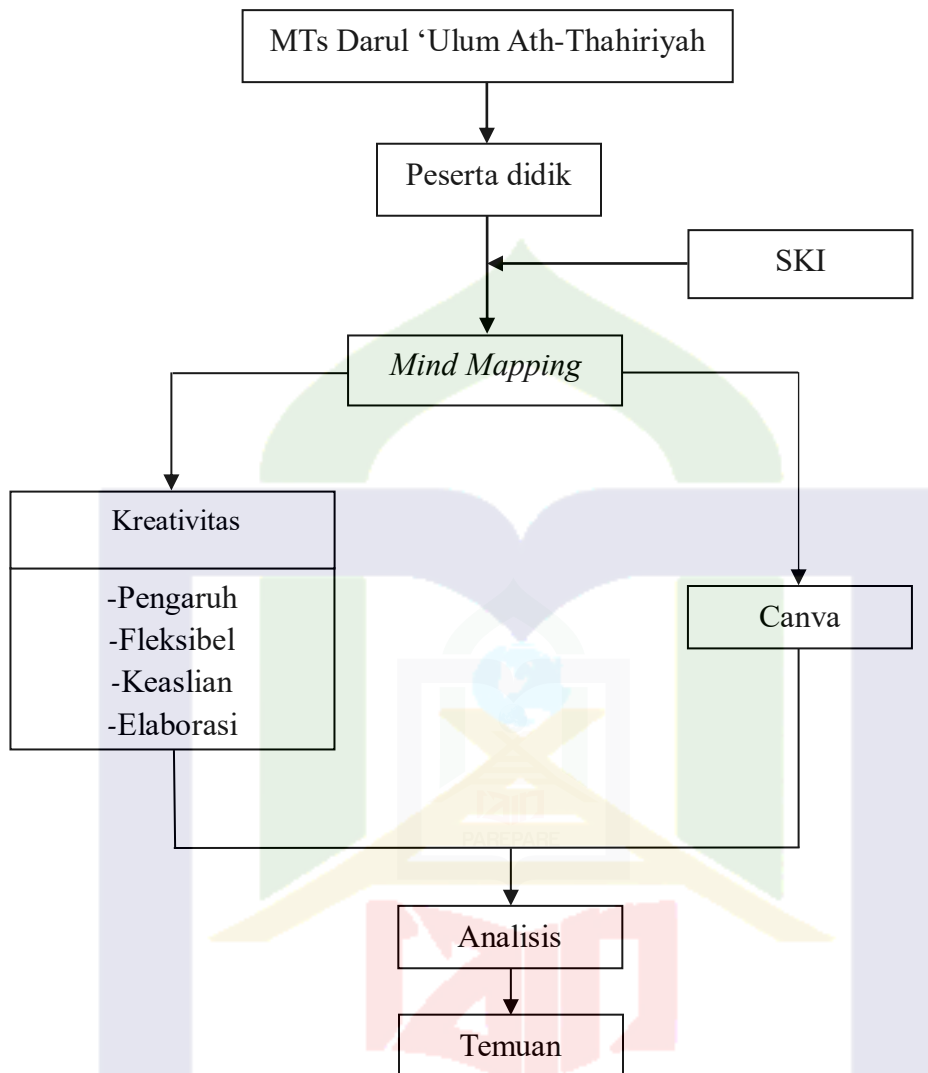
C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan dasar penelitian yang akan digunakan oleh peneliti untuk menjadi dasar-dasar pemikiran dalam memperkuat topik yang diteliti. Kerangka pikir dalam penelitian sangat penting sebagai acuan atau patokan peneliti dalam menjalankan penelitiannya sehingga mendukung peneliti fokus pada masalah yang akan diteliti. Pada dasarnya kerangka pikir berisi tentang garis besar penelitian yang hendak dilaksanakan oleh peneliti.⁵¹

Oleh karena itu, kerangka pikir dapat digunakan untuk mengembangkan konsep penelitian menjadi lebih terstruktur sehingga dapat membantu untuk memperjelas konteks penelitian, metodologi, serta penggunaan teori dan masalah yang diangkat dalam penelitian. Hingga akhirnya kerangka pikir yang akan menjadi pemahaman mendasar serta dapat menjadi pondasi dalam penelitian. Kerangka pikir sendiri mencakup berbagai macam penggabungan antara teori, observasi, fakta serta beberapa kajian pustaka yang akan dijadikan sebagai sebuah landasan dalam melakukan sebuah karya tulis ilmiah.

Dari beberapa penjelasan di atas, maka dapat di gambarkan konsep kerangka pikir penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Adapun kerangka pikir dalam penelitian yang berjudul “Kreativitas Penggunaan Canva Dalam Desain *Mind Mapping* Materi SKI Peserta Didik Kelas VIII MTs Darul Ulum Ath-Thahiriyah Paladang Kabupaten Pinrang” adalah seperti dibawah ini:

⁵¹Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Cet. V; (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 94



Tabel 2.1 Kerangka Pikir

D. Hipotesis Tindakan

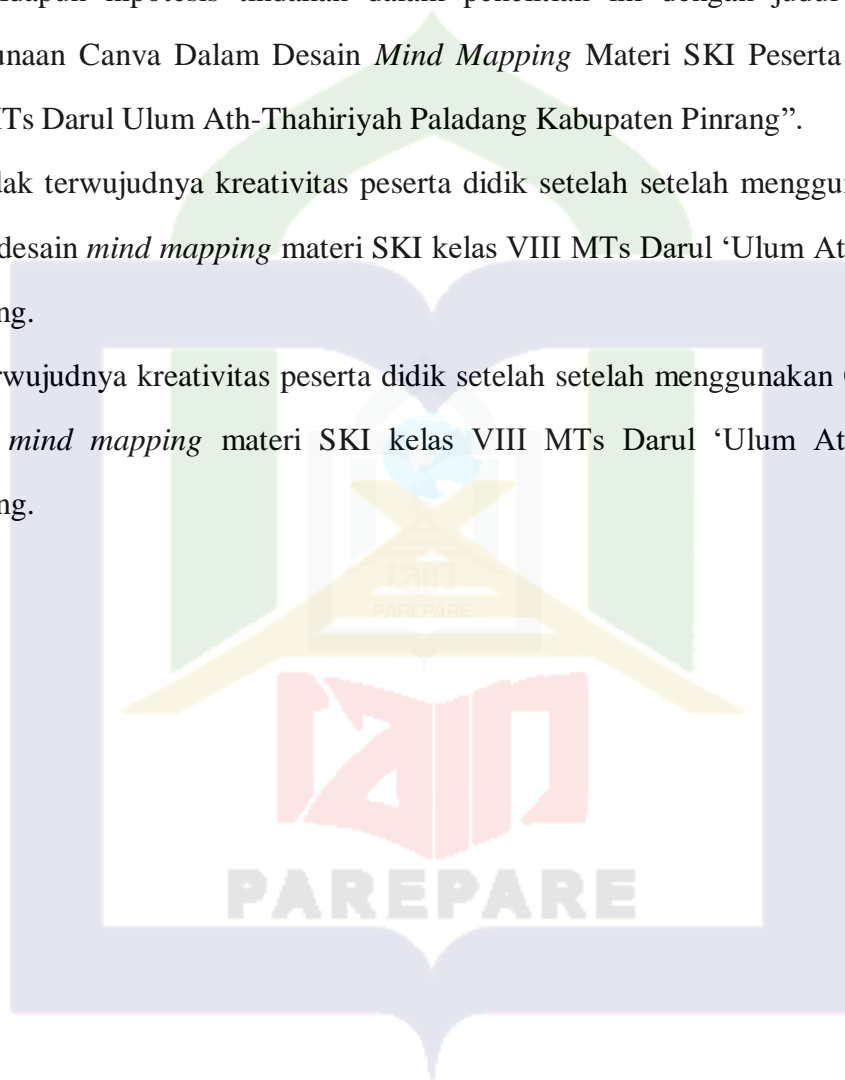
Hipotesis merupakan dugaan sementara atau jawaban sementara mengenai suatu penelitian, sehingga hipotesis masih perlu diteliti kebenarannya. Dalam proses penelitian, hipotesis berfungsi sebagai landasan awal yang memberikan arah bagi penelitian yang dilakukan. Dengan adanya hipotesis, peneliti memiliki gambaran mengenai kemungkinan hasil yang akan diperoleh dan dapat merancang metode yang

sesuai untuk menguji kebenaran dugaan tersebut. Selain itu, hipotesis juga berperan dalam membantu peneliti memahami hubungan antara variabel-variabel yang diteliti, sehingga hasil penelitian dapat lebih terarah dan sistematis.

Adapun hipotesis tindakan dalam penelitian ini dengan judul “Kreativitas Penggunaan Canva Dalam Desain *Mind Mapping* Materi SKI Peserta Didik Kelas VIII MTs Darul Ulum Ath-Thahiriyah Paladang Kabupaten Pinrang”.

H0: tidak terwujudnya kreativitas peserta didik setelah menggunakan Canva dalam desain *mind mapping* materi SKI kelas VIII MTs Darul ‘Ulum Ath-Thahiriyah Paladang.

H1: terwujudnya kreativitas peserta didik setelah menggunakan Canva dalam desain *mind mapping* materi SKI kelas VIII MTs Darul ‘Ulum Ath-Thahiriyah Paladang.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti, maka penelitian ini termasuk pada jenis penelitian kuantitatif khususnya kuantitatif eksperimen. Sedangkan desain penelitian yang digunakan ialah penelitian *pre-experimental Design (nondesigns)* dalam bentuk *One-Grup Pretest Posttest Design*. Peserta didik akan diberikan *pre-test, treatment* dan *post test*. Tujuannya untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan kreativitas dari peserta didik kelas VIII MTs Darul Ulum Ath-Thahiriyah Paladang Kabupaten Pinrang pada penggunaan Canva dalam desain *mind mapping* materi SKI.

Penelitian kuantitatif merupakan suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menemukan informasi mengenai apa yang ingin kita ketahui⁵². Pada penelitian kuantitatif eksperimen ini mempunyai ciri khas tersendiri dimana dalam penelitian ini terdapat adanya kelas yang akan diberikan *treatment* (perlakuan) oleh peneliti. Adapun metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan sehingga pada hasil akhirnya dapat dilihat apakah terdapat peningkatan kreativitas dari peserta didik pada mata pelajaran SKI.⁵³

Desain Penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

O1 X O2

⁵²Margono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Cet VI; (Jakarta: Rineka Cita, 2019), h. 105

⁵³Sugiyono, *Metode penelitian Pendidikan pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Cet. XXVI; (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 107

Keterangan:

O1 : Nilai *pre- test* (sebelum perlakuan)

X : *treatment* (perlakuan)

O2 : Nilai *post- test* (setelah perlakuan)

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi

Tempat penelitian ini dilaksanakan di MTs Darul ‘Ulum Ath-Thahiriyyah berlokasi di Jl. Poros Barugae Jampue, Dusun Paladang, Desa Mallongi Longi, Kec. Lanrisang, Kabupaten Pinrang, Sulawesi Selatan.

2. Waktu Penelitian

Pelaksanaan kegiatan dilakukan pada tanggal 27 Juli 2024 sampai dengan 10 Agustus 2024 dengan sistem tiga kali pertemuan. Adapun populasi pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas VIII sebanyak 20 orang. Kelas VIII sebagai objek penelitian mendapatkan *treatment* sebanyak dua kali atau dua pertemuan dengan materi ajar peradaban Islam masa daulah Abbasiyah dan peradaban Islam masa daulah Ayyubiyah. Sebelum *treatment* dilaksanakan, terlebih dahulu peneliti membagi kelompok para peserta didik dan kemudian mengarahkan mereka untuk membuat desain *mind mapping* dengan materi yang sama, namun dalam hal ini mereka belum diberikan pengajaran tentang cara membuat desain *mind mapping* pada aplikasi Canva seperti menambahkan elemen, mengubah warna, mengganti *font*, dan lain sebagainya. Hal ini bertujuan, agar peneliti dapat melihat adanya peningkatan kreativitas pada peserta didik ketika membuat desain *mind mapping* sebelum dan setelah diberikan *treatment*. Adapun beberapa tahapan pelaksanaan kegiatan pada penelitian ini adalah sebagai berikut ini:

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
Sabtu, 27 Juli 2024 07.30 – 08.50	Pertemuan 1 Sabtu, 3 Agustus 2024 07.30 – 08.50	
	Pertemuan 2 Sabtu, 10 Agustus 2024 07.30 – 08.50	Sabtu, 10 Agustus 2024 07.30 – 08.50

Tabel 3.1 Jadwal Pelaksanaan penelitian

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi ialah semua data yang menjadi sumber pengambilan sampel.⁵⁴ Populasi penelitian adalah keseluruhan objek yang akan diteliti dalam suatu penelitian. Populasi dapat berupa orang, benda, perusahaan, lembaga, atau hal-hal lain yang dapat dihitung jumlahnya. Dalam arti lain, menegaskan bahwa populasi artinya keseluruhan objek penelitian yang terdiri dari manusia, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, gejala-gejala, nilai tes, atau peristiwa-peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu di dalam suatu penelitian.⁵⁵ Dalam penelitian ini peserta didik kelas VIII MTs Darul ‘Ulum Ath-Thahiriyah Paladang sebagai populasi sebanyak 20 orang.

2. Sampel

Sampel biasanya didefinisikan sebagai bagian dari populasi.⁵⁶ Sampel yang digunakan adalah semua populasi yang dianggap sampel total, yang menjadi sampel

⁵⁴Mardalis, *Metode Penelitian Suatu Pendekatan dengan Proposal*, Cet. II (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), h. 53

⁵⁵Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Cet. VI; (Jakarta: Rineka Cipta, 2019) h. 118

⁵⁶Nurul Zuriah, *Metode Penelitian Sosial dan Pendidikan*, Cet. I; (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017), h. 119

pada penelitian ini ialah peserta didik kelas VIII MTs Darul ‘Ulum Ath-Thahiriyyah Paladang sebanyak 20 orang.

Adapun teknik sampling yang digunakan dalam menentukan jumlah sampel adalah teknik *non probability* sampling yaitu sampling *purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. *Purposive* sampling adalah satu teknik pengambilan sampel yang sering digunakan dalam penelitian.⁵⁷ Secara bahasa sengaja. Maksudnya, peneliti menentukan sendiri sampel yang diambil tidak secara acak, tapi ditentukan sendiri oleh peneliti.

D. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara menemukan data di lapangan yang dipakai untuk mengungkap masalah yang ada dalam penelitian. Untuk menemukan data dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.⁵⁸ Observasi dilakukan oleh peneliti dengan bantuan guru mata pelajaran dengan cara melakukan pencatatan berdasarkan pengamatan mengenai pelaksanaan pembelajaran di kelas.

⁵⁷ Sugiyono, *Metode penelitian kombinasi metode penelitian kualitatif kuantitatif dan kombinasi*, Cet. IX; (Jakarta: Sinar Grafika, 2017), h. 187

⁵⁸ Albi Anggito dan Johan Setiawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Cet. I; (Sukabumi: CV. Jejak, 2018), h. 109

Dapat disimpulkan bahwa observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan terhadap segala sesuatu yang diamati langsung pada objek penelitian. Pada dasarnya observasi mengharuskan peneliti untuk turun langsung ke lapangan (tempat penelitian) untuk mengamati segala tindakan peserta didik saat pembelajaran berlangsung.

2. Lembar penilaian tes

Metode tes ini digunakan untuk mengetahui skor peserta didik terhadap jawaban soal tes yang diberikan sebelum dan setelah perlakuan. Tes yang diberikan sebelum perlakuan disebut *pre-test* dan tes yang diberikan setelah perlakuan disebut *post-test*. Tes ini diberikan untuk mengukur atau melihat adanya peningkatan kreativitas peserta didik sebelum dan sesudah *treatment* atau perlakuan.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu cara untuk mengumpulkan data yang sudah tersedia dalam bentuk catatan dokumen, yaitu untuk mencari data mengenai hal variabel berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar majalah dan lain sebagainya.⁵⁹ Teknik dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi dari sumber-sumber tertulis atau dokumen-dokumen. Hal tersebut digunakan peneliti untuk mendapatkan informasi mengenai profil sekolah, jumlah guru, jumlah peserta didik dan data-data lain yang berhubungan dengan sekolah.

E. Definisi Operasional Variabel

Untuk mengetahui secara detail dan menghindari kesalahpahaman serta kekeliruan pembaca sekaligus untuk memudahkan pemahaman pembaca terhadap

⁵⁹Moh Nazir, *Metodologi Penelitian*, Cet. VIII; (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), h. 194

makna yang terkandung pada topik penelitian ini maka peneliti memaparkan definisi operasional di bawah ini:

1. *Mind Mapping*

Mind mapping dapat diartikan sebagai suatu model atau media pembelajaran yang memanfaatkan kerja alami otak kanan dan otak kiri secara seimbang melalui proses mencatat dan meringkas dengan menggunakan gambar berwarna-warni dan bahasa yang lebih mudah untuk dimengerti sehingga siswa dapat belajar secara lebih optimal.⁶⁰

2. Kreativitas

Kreativitas adalah sebuah kemampuan untuk mencipta atau daya cipta yakni kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, lebih baik yang benar-benar merupakan hal baru atau sesuatu ide baru yang diperoleh dengan menghubungkan beberapa hal yang sudah ada dan menjadikannya suatu hal baru.⁶¹

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk memudahkan dalam mengumpulkan dan mengolah data penelitian untuk mendapatkan hasil atau kesimpulan. Berdasarkan teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti, maka instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar penilaian dan lembar ceklis. Lembar penilaian untuk mengukur kreativitas peserta didik pada tes awal (*pre-test*) dan pada tes akhir (*post-test*) untuk mengukur kreativitas peserta didik kelas VIII. Dengan keterangan skor pengisian ada pada tabel berikut:

⁶⁰Alhadad, dkk, Penerapan Media Mind Mapping dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Mahasiswa *Jurnal Ilmiah Bimbingan dan Konseling*, Vol. 2, No. 1 (2020)

⁶¹Sunarto, Pengembangan Kreativitas Inovatif Dalam Pendidikan Seni Melalui Pembelajaran Mukidi *Jurnal Refleksi Edukatika*, Vol. 8, No. 2 (2018)

Tabel 3.2 Kriteria dan Skor Penilaian

Keterangan	Skor
Sangat baik	4
Baik	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Dalam penelitian, pengukuran kreativitas peserta didik memerlukan kriteria penilaian yang berkaitan dengan indikator dari variabel yang akan diteliti. Hal ini untuk mengetahui bahwa kreativitas peserta didik sebelum perlakuan.

Tabel 3.3 Kriteria Penilaian

No.	Komponen Kreativitas	Nilai				Total
		1	2	3	4	
1	<i>Fluence</i> , kemampuan peserta didik dalam menciptakan ide dan dapat menjelaskan materi pada pembelajaran secara lancar diantaranya seperti penjelasan yang ada dalam desain.					
2	<i>Flexibility</i> , kemampuan peserta didik dalam menghasilkan ide-ide yang lebih bervariasi seperti penyesuaian warna atau corak desain.					
3	<i>Originality</i> , kemampuan peserta didik untuk menghasilkan ide baru atau ide yang sebelumnya belum pernah ada seperti pengelolaan desain baru tanpa perlu menggunakan template.					
4	<i>Elaboration</i> , kemampuan peserta didik dalam mengembangkan atau menambahkan ide-ide sehingga dapat menghasilkan ide yang lebih rinci atau detail seperti menambahkan beberapa elemen atau gambar.					

Tabel 3.4 Kriteria Penilaian

No.	Komponen Efektivitas	Nilai				Total
		1	2	3	4	
1	Pemahaman, peserta didik dapat memahami pembelajaran yang diikutinya.					
2	Tepat Waktu, pembelajaran yang dilakukan bisa mempengaruhi penggunaan waktu dalam pelaksanaannya.					
3	Tercapainya Tujuan, pembelajaran yang telah dijalankan dapat mencapai tujuan.					
4	Perubahan Nyata, pembelajaran mampu memberikan suatu efek atau dampak serta perubahan nyata bagi peserta didik.					

Setelah mendapatkan data mengenai nilai kreativitas dan efektivitas peserta didik yang tercatat dalam kolom penilaian di atas, langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian validitas dan reliabilitas data. Pengujian ini bertujuan untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian dapat memberikan hasil yang akurat dan konsisten. Pada tahap analisis, data *pre-test* dan *post-test* yang telah diperoleh akan diuji menggunakan aplikasi SPSS 24. Penggunaan aplikasi ini memungkinkan peneliti untuk mengolah data secara lebih akurat dan sistematis, sehingga hasil analisis dapat menunjukkan apakah terdapat peningkatan yang signifikan dalam kreativitas peserta didik. Fokus utama dalam penelitian ini adalah menilai efektivitas penggunaan aplikasi Canva dalam mendesain *mind mapping* pada materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas VIII.

G. Instrumen Pengumpulan Data

Adalah alat bantu yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian untuk mengumpulkan data agar penelitiannya menjadi sistematis, adapun instrumen

pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan lembar penilaian *pre-test* dan *post-test*, yang digunakan untuk melihat atau mengukur nilai kreativitas pada peserta didik ketika mereka telah membuat desain *mind mapping* baik itu sebelum diberikan *treatment* dalam menggunakan aplikasi Canva dan maupun setelah diberikan *treatment* dalam menggunakan aplikasi Canva.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan cara untuk mengolah dan memproses data yang telah didapatkan agar menjadi sebuah hasil yang valid. Analisis data yang dilakukan ialah analisis data kuantitatif yang datanya diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test*. Analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori dan suatu uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data.⁶² Teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti adalah teknik analisis yang bersifat kuantitatif, dimana peneliti akan menganalisis data-data yang terkumpul, mengolah data, dan mengambil kesimpulan dari data-data tersebut serta menggambarkan atau melaporkan apa yang terjadi di lokasi penelitian. Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis dengan analisis statistik deskriptif, *univariat* dan *bivariat* dengan uji *paired-t*, dimana uji ini digunakan untuk membandingkan dua kelompok data yang berpasangan untuk menggambarkan tingkat kreativitas sebelum dan sesudah perlakuan atau *treatment*, ini adalah metode analisis statistik yang bertujuan untuk memberikan deskripsi atau gambaran mengenai subjek penelitian berdasarkan data variabel yang diperoleh.⁶³ Berikutnya juga akan dilakukan juga uji *t-test* untuk menguji perbedaan signifikan

⁶²Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kuakitatif dan R&D*, Cet. XV; (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 138

⁶³Hastono, *Analisis Data Pada Bidang Kesehatan*, Cet. III; (Jakarta: Rajawali Pers, 2018), h. 89

antara kreativitas sebelum dan sesudah penggunaan *mind mapping* menggunakan Canva. Uji pada penelitian yang dilakukan akan digunakan rumus uji-t (*paired sample t-test*) dengan pengolahan data melalui aplikasi SPSS 24. Dengan hipotesis yang diajukan adalah dikatakan H0 diterima dan H1 ditolak, jika tidak meningkatnya kreativitas penggunaan Canva dalam desain *mind mapping* materi SKI peserta didik kelas VIII. Namun akan dikatakan H1 diterima dan H0 ditolak, jika meningkatnya kreativitas penggunaan Canva dalam desain *mind mapping* materi SKI peserta didik kelas VIII.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

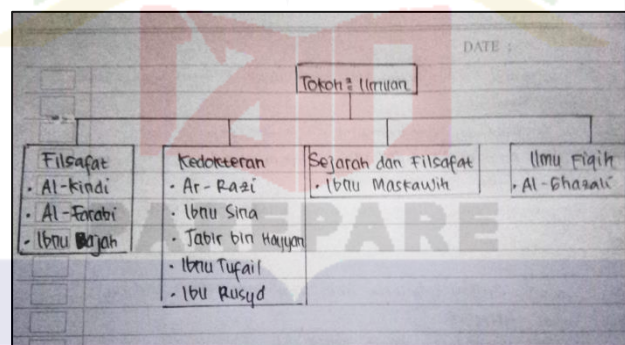
1. Kreativitas Desain *Mind mapping* Peserta Didik Sebelum Pelatihan Canva

Berdasarkan hasil *pre-test* awal yang telah dilakukan peneliti kepada para peserta didik ditemukan bahwa kreativitas desain *mind mapping* peserta didik masih rendah, hal ini pada dasarnya di latar belakang oleh kebiasaan peserta didik ketika sebelum mengenal aplikasi Canva, yang dimana peserta didik biasanya membuat *mind mapping* secara manual dengan menggunakan kertas, pulpen, pensil warna, atau spidol sehingga desain yang dihasilkan menjadi tampak sederhana dengan keterbatasan pada elemen-elemen visual yang dapat ditambahkan. Kreativitas desain *mind mapping* peserta didik sebelum pelatihan Canva cenderung lebih sederhana dan terbatas pada teknik manual, seperti menggunakan kertas dan alat tulis.

Dalam membuat desain *mind mapping*, kreativitas dan dukungan aplikasi yang mudah digunakan menjadi salah satu persoalan yang dihadapi para peserta didik dalam membuat desain *mind map*. Kekurangan kemampuan peserta didik dalam mendesain *mind map* dan membuat hasil karya yang menarik dapat diatasi dengan menggunakan aplikasi gratis yang menawarkan berbagai fitur yang dapat digunakan. Salah satu aplikasi *online* yang gratis dan menawarkan banyak *template* adalah Canva. Canva adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan desain grafis. Dalam membuat desain *mind mapping*, aplikasi Canva menyediakan beragam foto yang dapat digunakan sebagai ilustrasi konten dalam bentuk *template* sehingga dapat

langsung digunakan, jenis huruf dan berbagai ilustrasi lainnya dalam menunjang kreativitas saat membuat desain.⁶⁴

Sebelum mengenal alat desain digital seperti Canva biasanya hanya melibatkan teks dan beberapa gambar sederhana yang digambar tangan, sehingga penggunaan warna sering kali dibatasi pada apa yang tersedia, misalnya beberapa warna spidol atau pensil warna. Kombinasi warna yang digunakan biasanya cenderung tidak banyak karena pilihan yang terbatas secara manual.. Sebelum pelatihan Canva, peserta didik cenderung tidak memanfaatkan gambar, ikon, atau ilustrasi tambahan yang bisa meningkatkan pemahaman visual. Karena dilakukan secara manual, desain *mind mapping* sering terbatas pada kemampuan spasial dan imajinasi peserta didik sehingga pembuatan *mind mapping* secara manual memerlukan waktu lebih lama, terutama dalam hal mendesain, memilih warna, atau menambahkan elemen tambahan misalnya gambar atau simbol seperti contoh desain *mind mapping* manual peserta didik berikut ini.



Gambar 4.1 Desain *mind mapping* manual peserta didik

Adapun pada tahap *pre-test* peserta didik melakukan pembuatan desain *mind mapping* menggunakan aplikasi Canva akan tetapi pada tahap ini peserta didik belum

⁶⁴Sholeh, dkk, Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk, *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, Vol. 4, No. 1 (2020)

diberikan pelatihan atau *treatment* untuk membuat desain *mind mapping* terlebih dahulu. Hal ini dapat di lihat dari hasil desain *mind mapping* peserta didik yang masih belum maksimal baik dari pengelolaan elemen yang sesuai hingga pengelolaan desain dan warna latar belakang seperti berikut ini:

a. Hasil tugas *pre-test* kelompok Ayyubiyah



Gambar 4.2 Tugas *pre-test* kelompok ayyubiyah

Pada tahap ini para peserta didik masih cenderung belum mampu untuk membuat desain yang lebih menarik dengan memanfaatkan berbagai macam fitur di dalam aplikasi Canva seperti memadukan warna dan juga menambahkan ikon pada menu elemen hal ini juga sejalan dengan pendapat guru mata pelajaran SKI yang dalam hal ini juga memberikan penilaiannya terhadap hasil pekerjaan tes peserta didik. Meskipun demikian, para peserta didik sudah memiliki gambaran tentang materi atau tugas yang akan mereka kerjakan ke depannya yaitu untuk membuat desain *mind mapping* dengan menggunakan aplikasi Canva dengan materi bahasan sejarah kebudayaan Islam yang telah dibagi sebelumnya hasil tugas *pre-test* desain *mind mapping* kelompok Ayyubiyah menunjukkan adanya peluang untuk menjadi

lebih baik jika mereka konsisten untuk diberikan perhatian lebih pada pengembangan keterampilan dalam membuat desain *mind mapping* menggunakan aplikasi Canva.

b. Hasil tugas *pre-test* kelompok Abbasiyah



Gambar 4.3 Tugas *pre-test* kelompok abbasiyah

Hasil tugas *pre-test* desain *mind mapping* kelompok Abbasiyah menunjukkan potensi yang bervariasi sama seperti kelompok Ayyubiyah sebelumnya, pada tahap ini peserta didik pada kelompok Abbasiyah juga cenderung masih belum mampu untuk membuat desain sendiri yang lebih menarik dengan memanfaatkan berbagai macam fitur yang di sediakan di dalam aplikasi Canva seperti misalnya untuk memadukan warna yang sesuai dan juga menambahkan gambar tambahan pada menu elemen sehingga desain *mind map* yang dihasilkan cenderung sederhana dan masih belum terlihat menarik, serta terdapat kurangnya keterkaitan yang jelas antara materi yang terdapat di dalam *mind map*. Meskipun demikian, para peserta didik di kelompok Ayyubiyah ini juga sudah memiliki gambaran untuk membuat desain *mind map* yang akan mereka kembangkan ke depannya.

2. Kreativitas desain *mind mapping* peserta didik setelah pelatihan Canva

Setelah peserta didik mengikuti *treatment* atau pelatihan dalam menggunakan aplikasi Canva selama tiga pekan, ditemukan hasil bahwa terdapat peningkatan dalam kreativitas desain *mind mapping* mereka yang di mana setelah diberikan *treatment* pelatihan membuat desain *mind mapping* mereka belajar bagaimana mengkreasikan ide ide mereka yang menarik ke dalam desain yang mereka inginkan, tidak hanya itu mereka juga diajarkan untuk mampu menyusun informasi ke dalam format *mind map*, yang membantu mereka memahami dan mengingat materi dengan lebih baik. Sehingga dari hasil pelatihan ini peserta didik dapat memanfaatkan bermacam-macam tambahan gambar pada *template*, pengelolaan warna, dan jenis *font* sehingga hal ini membuat *mind mapping* mereka lebih hidup dan menarik secara visual. Elemen-elemen grafis seperti garis, bentuk, dan simbol bisa diatur lebih rapi dan estetik, sehingga *mind map* menjadi lebih mudah dipahami dan lebih menarik. Hal tersebut dikarenakan dengan aplikasi Canva, peserta didik dapat menggabungkan berbagai elemen visual seperti gambar, ikon, ilustrasi, dan diagram. Mereka lebih bebas bereksperimen dengan berbagai elemen grafis yang sebelumnya tidak bisa mereka gunakan saat membuat *mind map* secara manual.

Pada tahap *treatment*, peneliti memberikan pengajaran tentang cara menggunakan dan mengoperasikan aplikasi Canva kepada peserta didik, baik itu cara memilih jenis *template* yang sesuai dengan kebutuhan, memasukkan gambar, menambahkan *element*, mengganti jenis *font*, dan lain sebagainya. Selanjutnya jika dirasa para peserta didik telah memahami sistematika dalam mengoperasikan aplikasi Canva maka mereka kemudian kembali dibagi menjadi dua kelompok seperti sebelumnya yakni yang terbagi antara kelompok laki-laki dan kelompok perempuan.

Setelah itu para peserta didik kemudian di berikan tugas untuk kembali membuat *mind mapping* dengan menggunakan aplikasi Canva melalui perangkat tablet yang telah di sediakan sebelumnya.

Pada tahap ini peserta didik diberikan pengajaran tentang cara membuat desain *mind mapping* yang baik dan menarik pada aplikasi Canva dengan menggunakan perangkat tablet atau *iPad*. Pada tahap ini peserta didik di ajakan tentang cara untuk membuat desain baru pada halaman atau lembaran kosong. Berikutnya mereka juga diajarkan untuk menambahkan elemen kolom yang menarik yang nantinya akan mereka bentuk seperti peta konsep. Selanjutnya mereka juga ajarkan untuk memberikan berbagai macam gambar ikon atau tambahan bentuk-bentuk desain gambar yang membuat desain mereka menjadi terlihat tampak lebih menarik lagi. Canva menawarkan berbagai *template* dan elemen desain sehingga peserta didik dapat mengeksplorasi berbagai gaya visual, seperti penggunaan warna yang konsisten, dan ikon yang sesuai sehingga hasil tugas desain *mind mapping* mereka menjadi terlihat lebih menarik dan kreatif.



Gambar 4.4 Pemberian *Treatment* Kepada Peserta Didik

Berikut ini beberapa lampiran yang berisi hasil tugas desain *mind mapping* yang telah disusun dan dikerjakan oleh kelompok peserta didik kelas VIII MTs Darul ‘Ulum Ath-Thahiriyyah Paladang dalam pelaksanaan *treatment* pertama. Tugas ini mencakup berbagai konsep dan ide kreatif yang telah dipikirkan serta dikembangkan oleh masing-masing kelompok dalam proses pembelajaran. Desain *mind mapping* tersebut mencerminkan pemahaman dan kreativitas peserta didik dalam memvisualisasikan topik yang diberikan, dan hasil lengkap dari tugas ini dapat dilihat secara lebih terperinci pada lampiran yang tertera di bawah ini.

a. *Treatment* pertemuan pertama kelompok Ayyubiyah



Gambar 4.5 Tugas *Mind Mapping* Kelompok Ayyubiyah

Pada pertemuan ini, setelah para peserta didik diberikan pengajaran tentang cara membuat desain selanjutnya peneliti memberikan kesempatan kepada para peserta didik untuk menuangkan ide dan kreasi mereka ke dalam desain yang mereka kehendaki dengan mempraktikkannya sesuai dengan pokok materi pembahasan yaitu materi pelajaran SKI dan peneliti yang akan membimbingnya. Hasil dari *treatment*

pertama yang dilakukan ini telah memberikan gambaran atau pemahaman awal kepada peserta didik karena mereka telah mampu membuat desain dasar hasil karya mereka dengan memanfaatkan berbagai macam fitur di dalam aplikasi Canva. Begitu juga pada kelompok Abbasiyah di bawah ini yang telah mampu untuk memahami teknik mendesain *mind mapping* pada aplikasi Canva.

Adapun peserta didik dari kelompok ayyubiyah, mengungkapkan bahwa alasan mereka menggunakan desain dan menambahkan gambar-gambar seperti ini, diantaranya adalah mereka memilih warna kuning karena warna ini sering dikaitkan dengan semangat dan kehangatan. Kami ingin *mind mapping* mereka terlihat hidup dan tidak monoton. Gambar awan mereka pilih karena awan memberi kesan ringan dan bebas, yang cocok dengan ide-ide yang mereka tuangkan dalam *mind mapping* ini, yang juga ingin mereka buat sefleksibel mungkin. Adapun mereka juga memilih warna kuning karena warna ini memberikan kesan energik dan semangat. Selain itu, warna ini juga mudah terlihat dan memberikan kesan ceria. Mereka menambahkan gambar awan karena awan melambangkan kebebasan berpikir dan ide-ide yang dapat berkembang bebas. Awan juga bisa menggambarkan cara berpikir yang terbuka dan fleksibel.

Kelompok peserta didik dengan cermat memilih warna yang cerah dan menarik perhatian untuk digunakan dalam desain *mind mapping* mereka. Menurut mereka, pemilihan warna yang mencolok ini memiliki tujuan untuk membuat karya yang tidak hanya informatif tetapi juga menyenangkan secara visual. Warna-warna cerah dianggap mampu memberikan kesan dinamis dan enerjik, sehingga dapat memotivasi mereka untuk lebih antusias dalam mengeksplorasi ide-ide yang dituangkan ke dalam *mind mapping*. Selain warna, elemen awan juga menjadi salah satu fitur desain utama yang mereka pilih. Awan dipilih bukan tanpa alasan, melainkan karena dianggap sebagai simbol kreativitas dan imajinasi yang tak terbatas.

b. *Treatment* pertemuan pertama kelompok Abbasiyah



Gambar 4.6 Tugas *Mind Mapping* Kelompok Abbasiyah

Sama seperti kelompok Ayyubiyah Pada pertemuan ini, setelah para peserta didik diberikan pengajaran tentang cara membuat desain selanjutnya peneliti juga memberikan kesempatan kepada para peserta didik kelompok Abbasiyah untuk menuangkan ide dan kreasi mereka ke dalam desain yang sesuai dengan selera mereka dengan menyesuaikannya terhadap pokok materi pelajaran SKI dan tetap dibimbing atau diawasi oleh peneliti. *Treatment* pertama yang telah dilakukan ini juga telah memberikan pemahaman dasar *mind mapping* kepada para peserta didik karena mereka telah mampu membuat desain dari karya mereka dengan memanfaatkan berbagai macam fitur-fitur berguna di dalam aplikasi Canva. Selanjutnya peneliti menyimpan kemajuan atau progres dari seluruh desain yang telah dibuat oleh kelompok untuk kembali disempurnakan atau diberikan tambahan bentuk dan pengelolaan warna yang lebih maksimal pada pertemuan berikutnya.

Adapun berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan peserta didik dari kelompok abbasiyah, mereka mengungkapkan bahwa alasan mereka menggunakan desain dan menambahkan gambar-gambar seperti ini, diantaranya adalah mereka menambahkan elemen arah panah karena panah menggambarkan hubungan antar ide yang saling terhubung dan mengarah ke satu tujuan. Panah membantu untuk menunjukkan arah pemikiran mereka dalam *mind mapping* ini. Gambar awan mereka pilih karena awan melambangkan ide-ide yang berkembang dan bebas. Mereka menambahkan panah karena panah membantu memperjelas hubungan antar ide dan menunjukkan alur pemikiran yang terstruktur. Awan memberikan kesan bahwa ide-ide yang mereka buat bisa mengalir dengan bebas, tetapi tetap terhubung dalam satu kesatuan yang jelas.

c. *Treatment* pertemuan kedua kelompok Ayyubiyah



Gambar 4.7 Tugas *Mind Mapping* Kelompok Ayyubiyah

Pada pertemuan ini, peserta didik kembali diberikan *treatment* yaitu pengajaran tambahan tentang desain *mind mapping* seperti melakukan manajemen atau

pengelolaan warna desain, menambahkan berbagai elemen gambar serta memasukkan pokok bahasan singkat guna memaksimalkan kemampuan mereka dalam membuat desain *mind mapping* mata pelajaran SKI pada materi peradaban Islam masa daulah Ayyubiyah. Adapun dari hasil *treatment* kedua ini telah memberikan dampak yang signifikan mengenai desain *mind mapping* peserta didik dalam menggunakan aplikasi Canva dibandingkan ketika mereka masih mengikuti tahap *pre-test* dan setelah mereka mengikuti beberapa tahap *treatment*. Dimana sebelumnya mereka belum mampu untuk melakukan pengelolaan warna serta pengaturan tata letak dan bentuk objek, peserta didik sudah lebih memahami konsep dasar *mind mapping*. Mereka bisa lebih mudah mengidentifikasi ide utama, cabang-cabang ide, dan sub-ide, serta menyusun informasi secara logis. Pemahaman ini memungkinkan mereka untuk membuat *mind map* yang lebih terstruktur dan efektif dalam menyampaikan informasi.

Kelompok ayyubiyah mengungkapkan bahwa alasan mereka menggunakan desain dan menambahkan gambar-gambar seperti ini, diantaranya adalah karena memilih gambar mahkota emas untuk menunjukkan bahwa ide-ide dalam *mind mapping* ini sangat berharga dan memiliki nilai tinggi, seperti mahkota yang melambangkan keagungan dan kepemimpinan. Mahkota juga mencerminkan konsep utama yang menjadi pusat dari semua cabang ide. Pemilihan warna kuning dalam desain tidak dilakukan secara sembarangan, melainkan didasarkan pada makna simbolis yang dikandungnya. Warna kuning dianggap mampu memberikan energi positif yang dapat membangkitkan gairah dalam setiap proses kreatif. Kehadiran warna ini dalam desain memberikan nuansa ceria yang dapat menciptakan suasana lebih hidup dan dinamis, sehingga mampu menarik perhatian secara visual.

d. *Treatment* pertemuan kedua kelompok Abbasiyah



Gambar 4.8 Tugas *Mind Mapping* Kelompok Abbasiyah

Pada tahap *treatment* kedua ini, peserta didik pada kelompok Abbasiyah juga mengalami peningkatan kemampuan dalam memaksimalkan desain mereka yang telah mereka buat pada pertemuan pekan sebelumnya. Terlihat bahwa sebelumnya ketika pada tahap *pre-test* mereka masih belum mampu untuk mengolah warna secara maksimal serta memasukkan elemen dan pokok materi pelajaran, akan tetapi setelah melalui beberapa rangkaian tahap *treatment* atau perlakuan kini mereka telah lebih baik dalam membuat desain *mind mapping* serta dapat melakukan perpaduan warna yang sesuai sehingga menghasilkan karya desain yang lebih baik dan lebih kreatif. Setelah mengikuti *treatment* kedua ini, peserta didik terlihat telah mampu untuk mengembangkan kreativitas mereka dalam mendesain *mind mapping* di Canva. Mereka dapat bereksperimen dengan berbagai kombinasi warna, bentuk, dan gambar yang relevan untuk membuat *mind map* yang tidak hanya fungsional, tetapi juga menarik secara visual.

Adapun berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan peserta didik dari kelompok abbasiyah, mereka mengungkapkan bahwa alasan mereka menggunakan desain dan menambahkan gambar-gambar seperti ini, diantaranya adalah mereka menambahkan gambar buku, pensil, toga, tas, dan alat-alat tulis karena masing-masing melambangkan aspek penting dalam proses pembelajaran. Buku merepresentasikan sumber pengetahuan, pensil menggambarkan kreativitas dan proses berpikir, toga melambangkan pencapaian dan kesuksesan, tas menunjukkan kesiapan dalam belajar, dan alat-alat tulis seperti pulpen dan penggaris mencerminkan ketelitian serta kreativitas. Untuk warna hijau muda, kami memilihnya karena melambangkan pertumbuhan, harmoni, dan kesegaran, memberikan kesan yang tenang dan menyenangkan sekaligus menggambarkan proses belajar yang terus berkembang seperti tumbuhan yang tumbuh subur.

3. Peningkatan kreativitas desain *mind mapping* peserta didik

Setelah melakukan *treatment* peserta didik kemudian melakukan finalisasi dari desain *mind mapping* mereka guna untuk memaksimalkan karya mereka masing-masing. *Treatment* yang dilakukan dalam kegiatan ini mencakup beragam aktivitas yang dirancang untuk membimbing peserta didik dalam memahami dan mengaplikasikan konsep pembuatan *mind map* secara efektif. Aktivitas dimulai dengan penjelasan mendetail mengenai tata cara membuat *mind map*, termasuk langkah-langkah dasar serta strategi untuk memanfaatkan elemen-elemen visual yang dapat meningkatkan daya tarik dan efektivitas *mind map*. Penggunaan elemen visual seperti warna yang mencolok, gambar ilustratif, Penjelasan ini bertujuan agar peserta didik tidak hanya memahami konsep dasar, tetapi juga mampu mengintegrasikan elemen kreatif seperti warna, gambar, dan simbol ke dalam *mind map* mereka.

Desain *mind mapping* peserta didik merujuk pada upaya untuk mendorong siswa dalam mengembangkan ide-ide kreatif dan inovatif dalam menyusun serta menyajikan peta konsep secara visual. Hal ini melibatkan penggunaan warna, gambar, kata kunci, dan struktur yang terorganisir untuk membantu mereka menghubungkan konsep-konsep secara lebih mendalam, serta mendorong pemikiran kritis dan solusi kreatif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, kreativitas dalam desain *mind mapping* membantu siswa memahami materi secara lebih efektif dan mengasah kemampuan berpikir yang lebih bervariasi. Ini menunjukkan peningkatan kemampuan mereka untuk mengekspresikan ide dengan cara yang lebih menarik dan inovatif. Hal ini di dukung melalui lampiran hasil tugas *post-test* peserta didik yang di nilai langsung oleh guru mata pelajaran SKI sebagai berikut ini:



Gambar 4.9 Tugas *Mind Mapping* Kelompok Ayyubiyah dan Abbasiyah

Adapun alasan para peserta didik kelompok Ayyubiyah sepakat membuat desain yang memiliki warna tema kuning adalah karena warna ini melambangkan keceriaan, energi, dan kreativitas. Warna kuning juga membantu menarik perhatian

dan memberikan kesan semangat serta optimisme yang kami ingin sampaikan melalui *mind mapping* ini. Selain itu, kuning menggambarkan ide-ide yang cemerlang, seperti cahaya matahari yang menerangi. Sedangkan para peserta didik kelompok Abbasiyah sepakat membuat desain yang memiliki warna tema hijau muda adalah karena warna ini melambangkan pertumbuhan, harmoni, dan kesegaran. Selain itu, warna ini juga memberikan kesan positif, seolah-olah ide-ide dalam *mind mapping* kami sedang tumbuh dan berbuah seperti tanaman yang subur. pemilihan warna hijau muda juga dianggap mampu menciptakan hubungan emosional yang kuat antara desain dan pesan yang ingin mereka sampaikan. Dengan suasana yang menenangkan sekaligus memberikan kesan segar, desain ini tidak hanya berfungsi sebagai alat visual, tetapi juga sebagai sarana untuk menyalurkan semangat dan harapan kelompok dalam menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna dan inspiratif.

Adapun lampiran data penilaian peserta didik yang mencakup hasil evaluasi sebelum dan sesudah peserta didik diberikan *treatment* atau perlakuan khusus. Data ini disusun secara sistematis berdasarkan penilaian yang telah dilakukan oleh guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), yaitu Bapak Andi Yusup, S.Pd. Penilaian ini bertujuan untuk mengukur perkembangan dan dampak dari *treatment* yang diberikan kepada para peserta didik, dengan harapan dapat melihat peningkatan pemahaman serta kemampuan peserta didik setelah mendapatkan perlakuan yang dirancang khusus untuk meningkatkan kualitas belajar. Data yang dilampirkan mencakup berbagai aspek yang dinilai oleh Bapak Andi Yusup, S.Pd. yang kemudian diolah dan dianalisis untuk menentukan efektivitas *treatment* tersebut terhadap perkembangan peserta didik. Adapun keterangan dari masing-masing skor penilaian adalah seperti pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.1 Keterangan Skor Penilaian

Nilai	Keterangan
4	Sangat baik
3	Baik
2	Kurang
1	Sangat Kurang

a. Lembar penilaian *pre-test*

1) Kelompok Ayyubiyah

Tabel 4.2 Nilai *Pre-test* Kelompok Ayyubiyah

No.	Komponen Kreativitas	Nilai				Total
		1	2	3	4	
1	<i>Fluence</i> , kemampuan peserta didik dalam menjelaskan desain pada pembelajaran.		√			5
2	<i>Flexibility</i> , kemampuan peserta didik dalam menyesuaikan warna atau corak desain.	√				
3	<i>Originality</i> , kemampuan peserta didik untuk membuat desain baru tanpa menggunakan template.	√				
4	<i>Elaboration</i> , kemampuan peserta didik dalam menambahkan beberapa macam elemen atau gambar.	√				

Setelah dilakukan penilaian awal terhadap peserta didik melalui *pre-test*, data dari lembar penilaian hasil *pre-test* tersebut selanjutnya akan diolah menggunakan metode yang sistematis untuk memastikan hasil analisis lebih akurat dan dapat digunakan sebagai acuan untuk mengevaluasi kemampuan peserta didik. Proses pengolahan data ini akan dilakukan dengan memanfaatkan rumus sebagai berikut:

$$\frac{\sum \text{Skor yang diperoleh}}{\sum \text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil penilaian pada *pre-test* yang dilakukan pada tanggal 27 juli 2024, kegiatan pembuatan desain *mind mapping* pada peserta didik kelompok Ayyubiyah berjalan dengan baik, tetapi hasil pekerjaan desain *mind mapping* peserta didik masih termasuk dalam kategori kurang pada aspek kreativitas peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari hasil skor penilaian peserta didik yang hanya mencapai 31,25% hal ini menandakan kemampuan kreativitas peserta didik tersebut masih kurang dan akan dilanjutkan pada pertemuan berikutnya atau dilakukannya *treatment* yang pertama.

Tabel 4.3 Nilai *Pre-test* Kelompok Ayyubiyah

No.	Komponen Efektivitas	Nilai				Total
		1	2	3	4	
1	<i>Fluence</i> , kemampuan peserta didik dalam menjelaskan desain pada pembelajaran.		√			8
2	<i>Flexibility</i> , kemampuan peserta didik dalam menyesuaikan warna atau corak desain.			√		

3	<i>Originality</i> , kemampuan peserta didik untuk membuat desain baru tanpa menggunakan template.		√			
4	<i>Elaboration</i> , kemampuan peserta didik dalam menambahkan beberapa macam elemen atau gambar.	√				

Begitu pula pada aspek efektivitas peserta didik, di mana pada tahap *pre-test* nilai yang didapatkan oleh peserta didik hanya mencapai persentase 50%, hal ini di latar belakangnya oleh kurangnya kemampuan peserta didik dalam aspek efektivitas pada tahap *pre-test*, yang mencakup pemahaman, ketepatan waktu, pencapaian tujuan pembelajaran, dan perubahan nyata, sering kali disebabkan oleh beberapa faktor yang saling terkait. Pemahaman yang rendah pada *pre-test* biasanya terjadi karena keterbatasan pengetahuan awal peserta didik terhadap materi yang diujikan, tidak siapan mental, atau metode pembelajaran sebelumnya yang kurang efektif. Selain itu, masalah ketepatan waktu dalam menyelesaikan *pre-test* sering muncul karena peserta didik belum terampil dalam mengatur waktu secara efisien. Hal ini juga memengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran, di mana peserta didik mungkin belum memahami dengan baik apa yang diharapkan dari mereka, sehingga hasil *pre-test* tidak mencerminkan pencapaian yang memadai. Selain itu, kurangnya perubahan nyata dalam kemampuan peserta didik pada tahap *pre-test* ini sering kali disebabkan oleh minimnya pengalaman belajar sebelumnya, rendahnya motivasi belajar, serta metode pengajaran yang belum optimal. Semua faktor ini menunjukkan bahwa *pre-test*

berfungsi sebagai cerminan awal tentang kesiapan peserta didik dan kebutuhan belajar yang perlu diatasi melalui pendekatan pembelajaran yang lebih tepat.⁶⁵

2) Kelompok Abbasiyah

Tabel 4.4 Nilai *Pre-test* Kelompok Abbasiyah

No.	Komponen Kreativitas	Nilai				Total
		1	2	3	4	
1	<i>Fluence</i> , kemampuan peserta didik dalam menjelaskan desain pada pembelajaran.			√		7
2	<i>Flexibility</i> , kemampuan peserta didik dalam menyesuaikan warna atau corak desain.		√			
3	<i>Originality</i> , kemampuan peserta didik untuk membuat desain baru tanpa menggunakan template.	√				
4	<i>Elaboration</i> , kemampuan peserta didik dalam menambahkan beberapa macam elemen atau gambar.	√				

Hal yang sama juga terjadi pada peserta didik kelompok Abbasiyah, dimana ketika dilakukan penilaian terhadap mereka peneliti menemukan hasil bahwa pekerjaan desain *mind mapping* peserta didik pada kelompok ini juga masih tergolong

⁶⁵Hattie, J, *Visible Learning a Synthesis of Over 800 Meta Analyses Relating to Achievement*, Cet. III; (Wellington: Routledge, 2008), h. 245

dalam kategori kurang pada aspek kreativitas. Hal ini dapat dilihat dari hasil skor penilaian peserta didik yang hanya mencapai 31,25% hal ini menandakan kemampuan kreativitas peserta didik tersebut masih kurang. Beberapa hal yang melatarbelakangi kurangnya kemampuan peserta didik pada aspek kreativitas dalam membuat desain *mind mapping* ketika tahap *pre-test* dapat dilihat dari beberapa hal, seperti kesulitan dalam menciptakan ide, kurangnya variasi ide yang dihasilkan, serta keterbatasan dalam menghasilkan ide-ide baru dan mengembangkan ide menjadi lebih rinci. Salah satu penyebab utama adalah kurangnya pengalaman dan latihan dalam membuat desain *mind mapping*, yang membuat peserta didik sering kali hanya mampu mengajukan ide yang sederhana dan terbatas.⁶⁶

Ketidakkampuan menghasilkan ide yang bervariasi sering kali berakar pada keterbatasan pengetahuan serta ketidakmampuan melihat suatu permasalahan dari berbagai sudut pandang. Peserta didik yang kurang terlatih dalam berpikir kreatif cenderung terjebak pada pola pikir yang konvensional, sehingga sulit bagi mereka untuk menciptakan ide-ide baru yang inovatif. Selain itu, pengembangan atau perluasan ide menjadi lebih rinci sering terhambat karena peserta didik tidak terbiasa melakukan analisis mendalam atau eksplorasi lebih lanjut terhadap gagasan yang sudah ada. Kurangnya latihan dalam mengeksplorasi ide secara kritis membuat kemampuan mereka dalam mengembangkan pemikiran kreatif terbatas. Kesulitan-kesulitan ini menunjukkan bahwa tanpa keterlibatan aktif dalam latihan berpikir kreatif dan stimulasi yang tepat, kreativitas peserta didik, terutama pada tahap *pre-test*, masih cenderung rendah. Latihan dan pembiasaan berpikir kritis sangat penting untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam menghasilkan ide yang lebih

⁶⁶Runco, Jaeger, The standard definition of creativity, *Creativity Research Journal*, Vol. 24, No. 1 (2012)

bervariasi dan inovatif.⁶⁷ Semua ini mencerminkan bahwa tanpa keterlibatan aktif dalam latihan berpikir kreatif dan stimulasi yang tepat, kreativitas peserta didik dalam tahap *pre-test* masih cenderung rendah.

Tabel 4.5 Nilai *Pre-test* Kelompok Abbasiyah

No.	Komponen Efektivitas	Nilai				Total
		1	2	3	4	
1	<i>Fluence</i> , kemampuan peserta didik dalam menjelaskan desain pada pembelajaran.		√			8
2	<i>Flexibility</i> , kemampuan peserta didik dalam menyesuaikan warna atau corak desain.			√		
3	<i>Originality</i> , kemampuan peserta didik untuk membuat desain baru tanpa menggunakan template.		√			
4	<i>Elaboration</i> , kemampuan peserta didik dalam menambahkan beberapa macam elemen atau gambar.	√				

Berdasarkan tabel di atas, kelompok peserta didik Abbasiyah menunjukkan efektivitas yang masih rendah dalam pembuatan *mind mapping*. Skor penilaian yang hanya mencapai 50% mencerminkan bahwa kemampuan mereka dalam merancang

⁶⁷Tony, Barry, *The Mind Map Book Unlock Your Creativity Boost Your Memory Change Your Life*, Cet. I; (Boston: Pearson BBC Active, 2010), h. 103

mind mapping belum memadai. Rendahnya skor tersebut menandakan bahwa peserta didik kelompok Abbasiyah memiliki keterbatasan dalam kreativitas. Kreativitas yang lemah ini menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi kemampuan mereka untuk menghasilkan *mind mapping* yang efektif. Kurangnya kreativitas dalam pembuatan *mind mapping* berpotensi memengaruhi hasil belajar mereka secara keseluruhan. Aspek-aspek penting, seperti keterampilan berpikir kritis dan visualisasi ide, dapat terganggu jika kreativitas tidak segera ditingkatkan. Keterbatasan ini menekankan perlunya intervensi dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik meningkatkan kemampuan mereka. Tanpa upaya peningkatan, hasil belajar mereka mungkin tidak akan optimal, terutama dalam hal pengembangan keterampilan berpikir yang lebih mendalam. Untuk mengatasi hal tersebut, pertemuan berikutnya akan difokuskan pada pemberian *treatment* atau pelatihan dalam membuat desain *mind mapping* untuk meningkatkan kreativitas peserta didik.

b. Lembar penilaian *post-test*

1) kelompok Ayyubiyah

Tabel 4.6 Nilai *Post-test* Kelompok Ayyubiyah

No.	Komponen Kreativitas	Nilai				Total
		1	2	3	4	
1	<i>Fluence</i> , kemampuan peserta didik dalam menjelaskan desain pada pembelajaran.				√	15
2	<i>Flexibility</i> , kemampuan peserta didik dalam menyesuaikan warna atau corak desain.				√	

3	<i>Originality</i> , kemampuan peserta didik untuk membuat desain baru tanpa menggunakan template.			√		
4	<i>Elaboration</i> , kemampuan peserta didik dalam menambahkan beberapa macam elemen atau gambar.				√	

Setelah dilakukan pelatihan membuat desain *mind mapping* menggunakan aplikasi Canva pada kelompok Ayyubiyah, yang berlangsung dari 3 hingga 10 Agustus 2024, terjadi peningkatan hasil yang signifikan. Peningkatan persentase skor yang diperoleh kelompok Ayyubiyah, yaitu mencapai 93,75%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pelatihan yang diberikan efektif dalam meningkatkan keterampilan mereka. Dengan persentase skor yang mencapai 93,75%, kemampuan kreativitas peserta didik kelompok Ayyubiyah kini berada dalam kategori sangat baik.

Tabel 4.7 Nilai *Post-test* Kelompok Ayyubiyah

No.	Komponen Efektivitas	Nilai				Total
		1	2	3	4	
1	<i>Fluence</i> , kemampuan peserta didik dalam menjelaskan desain pada pembelajaran.			√		14
2	<i>Flexibility</i> , kemampuan peserta didik dalam menyesuaikan warna atau corak desain.				√	

3	<i>Originality</i> , kemampuan peserta didik untuk membuat desain baru tanpa menggunakan template.			√		
4	<i>Elaboration</i> , kemampuan peserta didik dalam menambahkan beberapa macam elemen atau gambar.				√	

Hal yang sama juga terjadi pada aspek efektivitas peserta didik, di mana pada tahap *post-test* persentase perolehan nilai yang didapatkan oleh peserta didik menjadi meningkat dan mencapai persentase 87,5%. Berdasarkan perolehan nilai atau skor desain *mind mapping* sebelum *treatment* yang dibuat oleh kelompok Ayyubiyah masih tergolong kurang kreatif karena mereka masih menggunakan elemen-elemen visual dasar tanpa eksplorasi lebih lanjut dan hal tersebut juga dapat dilihat dari persentase perolehan nilai kreativitas awal peserta didik yang hanya menyentuh angka 31,25% dimana hal tersebut berarti tingkat kreativitas mereka masih sangat kurang. Begitu pula pada persentase nilai efektivitas mereka yang hanya menyentuh angka 50% saja dan tergolong masih kurang. Berbeda pada *post-test* setelah peserta didik telah diberikan *treatment*, terjadi peningkatan dalam pemilihan dan penataan elemen visual seperti ikon, ilustrasi, warna, dan *font* yang lebih beragam, serta lain sebagainya yang mempengaruhi peningkatan persentase perolehan nilai atau skor mereka, dimana dapat dilihat bahwa skor kreativitas peserta didik pada kelompok Ayyubiyah meningkat menjadi 93,75% dan efektivitas juga meningkat menjadi 87,5% dan tergolong sangat baik.

2) Kelompok Abbasiyah

Tabel 4.8 Nilai *Post-test* Kelompok Abbasiyah

No.	Komponen Kreativitas	Nilai				Total
		1	2	3	4	
1	<i>Fluence</i> , kemampuan peserta didik dalam menjelaskan desain pada pembelajaran.				√	14
2	<i>Flexibility</i> , kemampuan peserta didik dalam menyesuaikan warna atau corak desain.			√		
3	<i>Originality</i> , kemampuan peserta didik untuk membuat desain baru tanpa menggunakan template.			√		
4	<i>Elaboration</i> , kemampuan peserta didik dalam menambahkan beberapa macam elemen atau gambar.				√	

Setelah dilakukan penilaian *post-test* terhadap peserta didik kelompok Abbasiyah, hasil yang diperoleh menunjukkan peningkatan signifikan setelah mereka menerima treatment berupa pelatihan membuat desain *mind mapping* menggunakan aplikasi Canva. Pelatihan ini dilakukan pada tanggal yang sama seperti yang diberikan kepada kelompok Ayyubiyah, yaitu dari tanggal 3 hingga 10 Agustus 2024. Proses pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa

melalui pembuatan visualisasi informasi secara terstruktur. Sehingga hasil penilaian *post-test* memperlihatkan bahwa kelompok Abbasiyah berhasil mencapai persentase skor sebesar 93,75%. Peningkatan skor ini menandakan bahwa kemampuan kreativitas siswa telah meningkat secara signifikan dan sudah masuk dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan yang diberikan mampu membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan desain dan kreativitas mereka, serta membuktikan efektivitas metode pembelajaran menggunakan aplikasi Canva sebagai alat bantu dalam meningkatkan pemahaman dan kreativitas peserta didik.

Tabel 4.9 Nilai *Post-test* Kelompok Abbasiyah

No.	Komponen Efektivitas	Nilai				Total
		1	2	3	4	
1	<i>Fluence</i> , kemampuan peserta didik dalam menjelaskan desain pada pembelajaran.			√		13
2	<i>Flexibility</i> , kemampuan peserta didik dalam menyesuaikan warna atau corak desain.				√	
3	<i>Originality</i> , kemampuan peserta didik untuk membuat desain baru tanpa menggunakan template.			√		
4	<i>Elaboration</i> , kemampuan peserta didik dalam menambahkan beberapa macam elemen atau gambar.			√		

Begitu pula pada aspek efektivitas peserta didik kelompok Abbasiyah, terdapat perkembangan yang cukup signifikan setelah mereka menerima *treatment* berupa pelatihan pembuatan desain *mind mapping*. Peserta didik mulai menunjukkan peningkatan yang jelas dalam hal kreativitas, khususnya dalam menambahkan ide-ide orisinal pada desain mereka. Mereka kini lebih berani bereksperimen dengan berbagai elemen visual, seperti bentuk cabang yang tidak biasa, ikon unik, dan visualisasi informasi yang lebih kreatif. Inovasi ini membuat desain mereka semakin menarik dan memikat secara visual, yang juga berperan penting dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Keberanian mereka untuk keluar dari pola standar dan menciptakan desain yang lebih orisinal berkontribusi pada peningkatan nilai kreativitas dan efektivitas secara keseluruhan.

Peningkatan ini terlihat dari persentase skor penilaian kreativitas peserta didik kelompok Abbasiyah yang meningkat hingga 93,75%, yang menandakan bahwa kreativitas mereka sudah masuk dalam kategori sangat baik. Begitu juga dengan efektivitas mereka, yang meningkat hingga mencapai 81,25%, yang termasuk dalam kategori baik. Adapun salah satu faktor utama yang mendukung peningkatan ini adalah kemampuan mereka yang semakin terampil dalam memilih kombinasi warna yang efektif. Dengan pemilihan warna yang tepat, para peserta didik berhasil menciptakan desain yang tidak hanya menarik secara estetis, tetapi juga memudahkan pembaca untuk membedakan berbagai level informasi di dalamnya. Adanya peningkatan keterampilan ini menunjukkan bahwa pelatihan yang diberikan berhasil mendorong kreativitas dan efektivitas peserta didik, sehingga mereka dapat menghasilkan karya yang lebih inovatif dan mudah dipahami.

B. Pengujian Persyaratan Analisis Data

Pengujian persyaratan analisis data adalah langkah penting yang harus dilakukan sebelum melakukan analisis statistik terhadap suatu dataset. Ini bertujuan untuk memastikan bahwa data memenuhi syarat dan asumsi tertentu yang menjadi dasar bagi metode statistik yang akan digunakan. Tanpa pengujian ini, hasil analisis data bisa menjadi bias, tidak valid, atau sulit untuk diinterpretasikan dengan benar. Pengujian ini sangat penting dalam analisis statistik yang bersifat parametrik, di mana teknik-teknik statistik misalnya seperti regresi, analisis *varians*, dan uji-t bergantung pada asumsi-asumsi tertentu. Hal tersebut karena dengan melakukan pengujian persyaratan analisis data secara menyeluruh, kita dapat memastikan bahwa teknik analisis yang dipilih sesuai dengan karakteristik data dan hasil yang diperoleh lebih akurat, valid, dan dapat diinterpretasikan dengan tepat.⁶⁸

Analisis data adalah proses sistematis yang bertujuan untuk menguraikan, menginterpretasikan, serta mengolah data agar dapat diambil kesimpulan yang tepat. Analisis data merupakan sebuah langkah kritis dalam mengubah data mentah menjadi informasi yang berguna untuk memecahkan suatu masalah. Proses analisis data melibatkan beberapa tahap, termasuk pengumpulan data, penyusunan data, pengolahan data, pengujian hipotesis, dan pembuatan laporan hasil. Analisis data merupakan proses yang sistematis untuk mengubah data mentah menjadi informasi yang berguna.⁶⁹

Setiap penelitian yang dilakukan tentu akan menggunakan beberapa teknik dan instrument penelitian, yang diharapkan teknik dan instrumen satu sama lain saling

⁶⁸Fisher, Ronald, *Selected Statistical Methods in Experimental Studies*, Cet. I; (New York: Springer Verlag, 1992), h. 71

⁶⁹Hastono, *Analisis Data*, Cet. IV; (Jakarta: Universitas Indonesia Publishing, 2011), h. 138

menguatkan agar data yang diperoleh dari lapangan benar-benar valid dan otentik. Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.⁷⁰

Dalam setiap penelitian, terdapat beberapa instrument penelitian yang sering digunakan untuk memperoleh data yang ada di lapangan. Adapun teknik dan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan tes untuk menguji kemampuan peserta didik dalam membuat desain *mind mapping* sebelum *treatment* dan setelahnya. Tes sendiri merupakan serentetan latihan yang digunakan untuk mengukur kreativitas, yang dimiliki individu atau kelompok dengan menggunakan media aplikasi canva dalam menentukan efektif tidaknya penggunaan aplikasi canva dengan desain *mind mapping* dalam meningkatkan kreativitas bagi peserta didik.

Adapun pengertian tes menurut pendapat beberapa ahli diantaranya seperti menurut Supriyadi yang berpendapat bahwa, tes merupakan suatu alat ukur yang bersifat objektif dan memiliki standar terhadap sampel perilaku.⁷¹ Sedangkan menurut Halik, tes merupakan alat untuk mengukur hasil belajar siswa dengan memberikan serangkaian pertanyaan atau tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik.⁷² Hal ini juga sejalan dengan yang di ungkapkan oleh Asrul yang berpendapat bahwa, tes adalah pemberian rangkaian tugas dalam bentuk soal maupun perintah yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Dimana hasil dari tes tersebut akan

⁷⁰Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Cet. XI; (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1998), h. 151

⁷¹Supriyadi, Tinjauan Motivasi Masyarakat Dalam Mengikuti Senam Lansia Di Kelurahan Petanang Ilir *Jurnal Arena Olahraga Silampari*, Vol. 1, No. 1 (2021)

⁷²Halik, *Manajemen Pembelajaran berbasis Islam*, Cet. I; (Makassar: Global RCI, 2019), h. 76

digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam menarik kesimpulan tertentu pada peserta didik.⁷³

Dari beberapa uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tes merupakan cara atau alat yang digunakan dalam proses penilaian yang biasanya tersaji dalam bentuk tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik sehingga dapat menghasilkan nilai mengenai prestasi dari siswa atau perilaku dari siswa. Adapun tes pada penelitian ini adalah dalam bentuk tugas yang diberikan kepada peserta didik yang dibagi menjadi kelompok berbeda yang berikutnya akan diberikan tugas untuk membuat desain *mind mapping* dengan menggunakan aplikasi canva melalui perangkat *iPad* yang diberikan kepada masing-masing kelompok. Adapun lampiran hasil pengerjaan tugas masing-masing kelompok akan di lampirkan pada pembahasan berikutnya.

1. *Pre-test*

Untuk melihat apakah terdapat atau tidak adanya peningkatan kreativitas peserta didik maka diperlukan sebuah pengujian *pre-test*. Tes ini digunakan pada saat akan berlangsungnya penyampaian materi dengan tujuan untuk mengetahui sejauh manakah materi atau bahan yang akan diajarkan sudah dapat dikuasai oleh peserta didik. Materi tes yang di berikan harus berkenaan dengan materi yang akan diajarkan. Sehingga *pre-test* adalah suatu tes awal yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam membuat desain *mind mapping*.

Adapun pengertian *pre-test* menurut pendapat beberapa ahli diantaranya seperti menurut Purwanto, yang berpendapat bahwa *pre-test* merupakan test yang diberikan sebelum pengajaran dimulai yang bertujuan untuk mengetahui sampai dimana

⁷³Ahmad Asrul, *Evaluasi Pembelajaran*, Cet. II; (Bandung: Citapustaka Media, 2015), h. 82

penguasaan siswa terhadap bahan pengajaran yang akan diajarkan.⁷⁴ Sedangkan menurut Costa, *pre-test* adalah salah satu dari tiga alat penilaian yang sangat disarankan untuk digunakan karena merupakan evaluasi langsung yang ringkas dan efektif yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil pembelajaran siswa.⁷⁵

Berdasarkan beberapa penjelasan yang telah diuraikan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa *pre-test* merupakan salah satu komponen penting yang berfungsi sebagai alat ukur untuk mengetahui sejauh mana kemampuan awal peserta didik dalam memahami materi yang akan dipelajari. Dengan kata lain, *pre-test* membantu dalam mengevaluasi tingkat kesiapan dan pemahaman awal peserta sebelum memulai proses pembelajaran. Hasil dari *pre-test* ini memberikan gambaran umum mengenai pengetahuan dasar siswa, yang kemudian dapat menjadi dasar untuk menentukan metode atau strategi pembelajaran yang sesuai guna meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar.

2. *Treatment*

Treatment adalah tindakan atau variasi yang diberikan untuk mengetahui pengaruhnya. *Treatment* juga disebut variabel eksperimental, yaitu variabel yang berkaitan langsung dan diberlakukan untuk mengetahui suatu keadaan tertentu.

Adapun pengertian *treatment* menurut pendapat beberapa ahli diantaranya seperti menurut Campbell DT. dan Stanley JC. yang mendefinisikan *treatment* sebagai sebuah intervensi atau manipulasi yang secara sengaja diterapkan oleh peneliti pada subjek penelitian untuk melihat pengaruhnya terhadap variabel yang diteliti. Sedangkan menurut Creswell, menyebut bahwa *treatment* sebagai kondisi yang

⁷⁴Purwanto, *Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, Cet. VI; (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), h. 142

⁷⁵Costa, Choosing The Right Assessment Method Pre-Test Post-Test Evaluation, *Bostons Journal University Publishing*, Vol. 7, No. 4 (2014)

diberikan tindakan oleh peneliti untuk menentukan pengaruhnya terhadap hasil penelitian. Peneliti juga bisa memberikan perlakuan ini pada satu kelompok dan tidak pada kelompok lain untuk membuat perbandingan yang valid tentang pengaruh intervensi tersebut. Begitu juga yang dikatakan oleh Ary, Jacobs, dan Razavieh yang dimana menurut mereka, *treatment* adalah variabel yang berikan tindakan atau dapat dimanipulasi oleh peneliti dalam penelitian untuk mengetahui pengaruhnya. Mereka juga menekankan bahwa dalam desain penelitian yang baik, perlakuan harus diterapkan secara konsisten dan diukur dengan tepat.

Dari berbagai definisi di atas maka dapat disimpulkan bahwa *treatment* dalam konteks penelitian adalah intervensi atau perlakuan yang secara sengaja diberikan oleh peneliti kepada subjek penelitian untuk mengamati pengaruhnya terhadap variabel yang diukur dengan tujuan untuk menentukan hubungan sebab-akibat antara perlakuan tersebut dan perubahan yang terjadi. Penggunaan *treatment* memungkinkan peneliti untuk menguji hipotesis secara empiris dan memperoleh kesimpulan yang valid tentang efek intervensi yang telah diterapkan.

3. *Post-test*

Post-test adalah suatu tes akhir yang diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui adanya peningkatan kreativitas peserta didik dalam membuat desain *mind mapping* menggunakan aplikasi Canva setelah mereka diberikan perlakuan. Pada tahap ini peserta didik di berikan tes membuat *mind mapping* tahap akhir sesuai apa yang telah di ajarkan kepada mereka pada tahap *treatment*. Dimana setelah *treatment* para peserta didik dapat memanfaatkan berbagai *template*, ikon, warna, dan *font* yang tersedia di Canva. Hal ini membuat *mind mapping* mereka terlihat lebih hidup dan menarik secara visual. Elemen-elemen grafis seperti garis, bentuk, dan simbol bisa

diatur lebih rapi dan estetik, sehingga *mind map* menjadi lebih mudah dipahami dan lebih menarik. Adapun hasil akhir dari desain *mind mapping* peserta didik dalam menggunakan aplikasi Canva terlihat lebih menarik dan menghasilkan peningkatan kreatifitas dari peserta didik secara signifikan.

4. Analisis *Univariat*

Adapun pada penelitian ini menggunakan jenis analisis statistik deskriptif *univariat* dan *bivariat* dengan uji *paired-t*, dimana uji ini digunakan untuk membandingkan dua kelompok data yang berpasangan untuk menggambarkan tingkat kreativitas sebelum dan sesudah treatment. Ini adalah metode analisis statistik yang bertujuan untuk memberikan deskripsi atau gambaran mengenai subjek penelitian berdasarkan data variabel yang diperoleh.⁷⁶

Terdapat beberapa pendapat beberapa ahli yang menjelaskan mengenai pengertian analisis *univariat* antara lain seperti yang telah di kemukakan oleh William G. Zikmund dan Barry J. Babin di dalam buku mereka yang berjudul “*Exploring Marketing Research*”, yang menjelaskan bahwa analisis *univariat* merupakan jenis analisis yang digunakan untuk menjelaskan, merangkum, dan menggambarkan karakteristik dalam suatu variabel, sedangkan analisis *bivariat* digunakan untuk mengeksplorasi hubungan antara dua variabel atau lebih.⁷⁷ Adapun menurut Ronan M. Conroy dalam bukunya yang berjudul “*Essential Medical Statistics*”, menjelaskan bahwa analisis *univariat* dan analisis *bivariat* merupakan langkah awal dalam analisis statistik dan digunakan untuk memahami data sebelum

⁷⁶Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*, Cet. VII; (Depok: Raja Grafindo Persada, 2010), h. 91

⁷⁷Babin, Zikmund, *Exploring Marketing Research*, Cet. XI; (Boston: Cengage Learning, 2015), h. 346

melakukan analisis yang lebih kompleks.⁷⁸ Sedangkan menurut Richard L. Scheaffer dalam buku “*Elementary Survey Sampling*”, analisis *univariat* merupakan analisis yang dapat digunakan untuk mengidentifikasi pola dalam data, sedangkan analisis *bivariat* dapat digunakan untuk mengeksplorasi hubungan antara dua variabel atau lebih dan memperkirakan pengaruhnya terhadap variabel lain.⁷⁹

Analisis *univariat* adalah suatu teknik analisis data terhadap satu variabel secara mandiri, tiap variabel dianalisis tanpa dikaitkan dengan variabel lainnya. Analisis *univariat* biasa juga disebut analisis deskriptif atau statistik deskriptif yang berujuan menggambarkan kondisi fenomena yang dikaji. Analisis *univariat* merupakan metode analisis yang paling mendasar terhadap suatu data. Hampir dapat ditampilkan dalam bentuk angka, atau sudah diolah menjadi presentase, rasio, prevalensi. Ukuran tendensi sentral meliputi perhitungan mean, median, kuartil, desil persentil, modus. Ukuran disperse meliputi hitungan rentang, deviasi rata-rata, variansi, standar deviasi, koefisien variansi. Penyajian data dapat dalam bentuk narasi, tabel, grafik, diagram, maupun gambar. Kemiringan suatu data erat kaitannya dengan model kurva yang dibentuk data.⁸⁰

Maka dapat di simpulkan bahwa analisis *univariat* merupakan suatu analisis yang yang digunakan untuk meringkas kumpulan data agar menjadi suatu informasi yang berguna bagi banyak orang, contoh dari analisis *univariat* adalah statistik deskriptif. Statistik deskriptif merupakan bagian penting dari suatu penelitian yang digunakan untuk menggambarkan ciri-ciri dasar data yang hendak digunakan. Data akan memiliki arti apabila dapat disajikan melalui ringkasan statistik deskriptif suatu

⁷⁸Conroy, *Essential Medical Statistics*, Cet. III; (California: Surgeons Published, 2017), h. 163

⁷⁹Scheaffer, *Elementary Survey Sampling*, Cet. V; (Boston: Cengage Learning, 2012), h. 204

⁸⁰Senjaya, dkk, Dukungan Keluarga Pada Odha Yang Sudah Open Status Di Kabupaten Garut *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, Vol. 2, No. 3 (2022)

data set dengan atau tanpa analitik agar mudah dipahami. Sehingga analisis *univariat* merupakan analisis statistika yang hanya menggunakan satu variabel saja. Pada metode ini, variabel tersebut dihitung dan dianalisis secara terpisah untuk menghasilkan gambaran yang lebih jelas mengenai variabel tersebut.

Statistik deskriptif digunakan untuk mengomunikasikan suatu informasi secara sederhana. Berikut ini adalah hasil dari statistika deskriptif yang dicantumkan pada Tabel berikut ini.

Tabel 4.10 Hasil Deskriptif Kelompok Ayyubiyah

Kelompok Ayyubiyah	<i>Mean</i>	<i>Median</i>	SD	Min-Maks
<i>Pre-test</i>	1.625	1.5	0.744	1 – 3
<i>Post-test</i>	3.625	4	0.517	3 – 4

Dari tabel 4.10 di atas diperoleh informasi bahwa pada tahap *pre-test*, nilai minimum sebesar 1, dan maksimum sebesar 3. Nilai *mean* didapatkan sebesar 1.625. Dengan diikuti nilai *median* sebesar 1.5 dan standar deviasi sebesar 0.744. Pada tahap *post-test*, nilai minimum sebesar 3, dan maksimum sebesar 4. Nilai *mean* didapatkan sebesar 3.625 dengan diikuti nilai median sebesar 4 dan standar deviasi sebesar 0.517.

Tabel 4.11 Hasil Deskriptif Kelompok Abbasiyah

Kelompok Abbasiyah	<i>Mean</i>	<i>Median</i>	SD	Min-Maks
<i>Pre-test</i>	1.875	2	0.834	1 – 3
<i>Post-test</i>	3.375	3	3	3 – 4

Dari tabel 4.11 di atas diperoleh informasi bahwa pada tahap *pre-test*, nilai minimum sebesar 1, dan maksimum sebesar 3. Nilai *mean* didapatkan sebesar 1.875. Dengan diikuti nilai *median* sebesar 2 dan standar deviasi sebesar 0.834. Pada tahap

post-test, nilai minimum sebesar 3, dan maksimum sebesar 4. Nilai *mean* didapatkan sebesar 3.375. Dengan diikuti nilai *median* sebesar 3 dan standar deviasi sebesar 3.

5. Analisis Bivariat

Analisis *bivariat* merupakan analisis statistik yang dilakukan untuk menguji hipotesis antara dua variabel, untuk memperoleh jawaban apakah kedua variabel tersebut berhubungan, berkorelasi, ada perbedaan, ada pengaruh dan sebagainya. Di sisi lain juga dijelaskan bahwa analisis *bivariat* berarti memeriksa hubungan dua variabel pada satu waktu, khususnya apakah kedua variabel tersebut berhubungan secara statistik dan dapat menyimpulkan hubungan antara kedua variabel tersebut berdasarkan teori probabilitas.⁸¹ Analisis *bivariat* dapat dikatakan sebagai analisis yang memeriksa dua variabel pada satu waktu. Analisis *bivariat* adalah bagian yang memeriksa hubungan antara dua variabel, khususnya, apakah kedua variabel tersebut berhubungan secara statistik dan dapat menyimpulkan hubungan antara kedua variabel tersebut berdasarkan teori probabilitas. Adapun analisis *bivariat* merupakan salah satu analisis statistik yang melibatkan dua variabel. Analisis ini dapat digunakan untuk menganalisis perubahan yang terjadi antara kedua variabel dan sejauh mana.

Adapun menurut pendapat beberapa ahli di antaranya seperti menurut Sugiyono yang menjelaskan bahwa analisis *bivariat* merupakan analisis yang dilakukan terhadap dua variabel yang diduga berhubungan atau berkorelasi.⁸² Adapun menurut Notoatmodjo mengemukakan bahwa analisis *bivariat* merupakan hasil analisis terhadap dua variabel yang diduga berkorelasi di mana analisis ini dilakukan untuk

⁸¹Widodo, dkk, *Buku Ajar Metode Penelitian*, Cet. I; (Malang: CV. Science Techno Direct, 2023), h. 82

⁸²Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Cet. IV; (Bandung: CV. Alfabeta, 2017), h. 134

membuktikan hipotesis dengan menentukan hubungan dan besarnya hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat.⁸³ Sedangkan Cohen L. dan Holliday M. berpendapat bahwa analisis *bivariat* sangat penting untuk mengidentifikasi hubungan antara variabel, yang dapat memberikan wawasan awal sebelum melakukan analisis *multivariat* yang membantu dalam memahami kekuatan dan arah hubungan antara dua variabel sehingga tidak hanya berguna untuk uji hipotesis, tetapi juga untuk visualisasi data, sehingga mempermudah pemahaman hubungan antar variabel.⁸⁴ Berdasarkan beberapa penjelasan di atas maka dapat dipahami bahwa analisis *bivariat* adalah statistika yang menggunakan dua variabel untuk dihubungkan atau diuji korelasinya, sedikit berbeda dengan analisis *univariat* yang merupakan analisis statistika yang hanya menggunakan satu variabel saja.

Salah satu analisis *bivariat* adalah uji *paired-t*, adalah salah satu metode pengujian hipotesis di mana data yang digunakan tidak bebas (berpasangan). Ciri-ciri yang paling sering ditemui pada kasus yang berpasangan adalah satu individu (objek penelitian) mendapat dua buah perlakuan yang berbeda.⁸⁵ Walaupun menggunakan individu yang sama, peneliti tetap memperoleh dua macam data sampel, yaitu data dari perlakuan pertama dan data dari perlakuan kedua.

Adapun menurut Widiyanto, uji *paired-t* merupakan salah satu metode pengujian yang digunakan untuk mengkaji keefektifan perlakuan, ditandai adanya perbedaan rata-rata sebelum dan rata-rata sesudah diberikan perlakuan.⁸⁶ Sedangkan

⁸³Notoatmodjo, *Metodologi penelitian kesehatan*, Cet. I; (Jakarta: Rineka Cipta, 2018), h. 166

⁸⁴Cohen, Holliday, Self-evaluated health of married people in Jamaica *Journal Statistics for Social Sciences*, Vol. 1, No. 4 (2009)

⁸⁵Montolalu, Langi, Pengaruh Pelatihan Dasar Komputer dan Teknologi Informasi bagi Guru-Guru dengan Uji-T Berpasangan *Jurnal Matematika dan Aplikasi*, Vol. 7, No. 1 (2018)

⁸⁶Widiyanto, *Statistika Terapan Konsep dan Aplikasi dalam Penelitian Bidang Pendidikan Psikologi dan Ilmu Sosial Lainnya*, Cet. III; (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2013), h. 204

menurut Sugiyono, uji *paired-t* ditandai adanya perbedaan rata-rata sesudah diberikan perlakuan.⁸⁷ Sehingga untuk memudahkan menganalisis data tersebut penelitian ini menggunakan *software* SPSS 24.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dipahami bahwa uji *paired-t* merupakan uji beda dua sampel berpasangan. Sampel berpasangan merupakan subjek yang sama, tapi mengalami perlakuan yang berbeda. Model uji beda ini digunakan untuk menganalisis model penelitian sebelum dan sesudah. Uji ini digunakan untuk membandingkan dua kelompok data yang berpasangan dan termasuk dalam statistika parametrik, dimana harus memenuhi asumsi atau persyaratan *pretest* pengujian hipotesis. Apabila persyaratan tersebut tidak terpenuhi, maka pengujian dialihkan pada uji *wilcoxon* yang merupakan uji nonparametris yang digunakan untuk mengukur perbedaan dua kelompok data berpasangan berskala ordinal atau interval namun data tidak berdistribusi normal. Berikut merupakan hasil dari analisis *bivariat*. Adapun menurut Myles Hollander dan Douglas Wolfe dalam buku mereka yang berjudul “*Nonparametric Statistical Methods*” menjelaskan bahwa uji *wilcoxon* sangat efektif untuk menguji perbedaan dalam pengukuran berulang, karena tidak memerlukan asumsi distribusi normal.⁸⁸

C. Pengujian Hipotesis

Uji normalitas adalah uji yang dilakukan untuk mengecek apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dapat dilakukan pada: Variabel independen dan dependen dalam model regresi, Nilai residu dalam model regresi, Kelompok data atau variabel. Adapun menurut Zahediasl dan Ghasemi, uji

⁸⁷Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Cet. IV; (Bandung: CV. Alfabeta, 2017), h. 152

⁸⁸Hollander, Wolfe, *Nonparametric Statistical Methods*, Cet. I; (Oxford: John Wiley & Sons Inc., 2015), h. 89

normalitas adalah metode statistik yang digunakan untuk menentukan apakah sekelompok data mengikuti distribusi normal atau tidak. Distribusi normal adalah distribusi data yang berbentuk simetris dan berbentuk seperti lonceng (dikenal juga sebagai kurva *bell curve*). Uji ini penting karena banyak teknik analisis statistik, seperti ANOVA, regresi linear, dan uji-t, mengasumsikan bahwa data mengikuti distribusi normal.⁸⁹ Uji normalitas biasanya digunakan dalam penelitian kuantitatif untuk memastikan bahwa data yang diamati memenuhi asumsi yang diperlukan oleh beberapa metode analisis statistik, seperti analisis regresi atau uji t. Jika data tidak memiliki distribusi normal, maka metode-metode tersebut mungkin tidak memberikan hasil yang akurat, sehingga penting untuk mengetahui apakah data tersebut normal atau tidak

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Ada dua cara untuk mendeteksi apakah data berdistribusi normal atau tidak dalam uji normalitas, yaitu dengan cara analisis grafik dan analisis statistik. Akan tetapi pengujian secara statistik lebih efektif dan akurat untuk digunakan ketika jumlah subjek yang kita miliki < 50 subjek atau responden.⁹⁰ Pada penelitian ini, uji normalitas secara analisis statistik menggunakan uji *Shapiro Wilk* karena data < 50 Orang, untuk melakukan pengambilan keputusan dalam uji normalitas *Shapiro Wilk* dapat dilakukan dengan membandingkan nilai Sig., dengan signifikansi yang digunakan $\alpha=0,05$. Dasar pengambilan keputusan adalah melihat angka probabilitas p , dengan ketentuan sebagai berikut:

⁸⁹Zahediasl, Ghasemi, Normality Tests For Statistical Analysis A Guide For Non Statisticians *International Journal of Endocrinology and Metabolism*, Vol. 10, No. 2 (2012)

⁹⁰Nursalam, *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan Pendekatan Praktis*, Cet. IV; (Jakarta: Salemba Medika, 2013), h. 21

- a. Jika nilai Sig. > 0.05 maka asumsi normalitas terpenuhi, dan pengujian menggunakan uji *Paired*.
- b. Jika nilai Sig. < 0.05 maka asumsi normalitas tidak terpenuhi, dan pengujian menggunakan uji *wilcoxon*.

Adapun hasil uji normalitas kelompok Ayyubiyah dan Abbasiyah adalah seperti pada tabel dibawah ini:

1. Hasil uji normalitas kelompok ayyubiyah

Tabel 4.12 Hasil Uji Normalitas Kelompok Ayyubiyah

Variabel	Sig.	Keputusan
<i>Pre-test</i>	0.027	Tidak Normal
<i>Post-test</i>	0.000	Tidak Normal

Berdasarkan data yang tercantum pada tabel di atas, diperoleh informasi bahwa nilai signifikansi (sig.) yang dihasilkan pada *pretest* adalah sebesar 0.027, sedangkan pada *posttest* nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0.000. Mengingat bahwa kedua variabel ini memiliki nilai sig. yang lebih kecil dari batas ambang signifikansi yang telah ditentukan, yaitu 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa data yang dihasilkan tidak berdistribusi normal. Hal ini menunjukkan bahwa asumsi normalitas tidak terpenuhi dalam analisis data ini. Oleh karena itu, pengujian statistik yang tepat untuk digunakan dalam situasi ini adalah uji *Wilcoxon*, sebuah metode non-parametrik yang dirancang untuk menganalisis data yang tidak memenuhi asumsi distribusi normal. Uji ini akan memberikan hasil yang lebih akurat dalam menilai perbedaan antara *pretest* dan *posttest* pada data yang bersifat tidak normal.⁹¹

⁹¹Montolalu, Langi, Wilcoxon package for fast variable selection in cross validation, *Oxford Academic's Bioinformatics journal*, Vol. 1, No. 6 (2023)

2. Hasil uji normalitas kelompok abbasiyah

Tabel 4.13 Hasil Uji Normalitas Kelompok Abbasiyah

Variabel	Sig.	Keputusan
<i>Pre-test</i>	0.067	Normal
<i>Post-test</i>	0.000	Tidak Normal

Berdasarkan tabel 4.4 di atas diperoleh informasi bahwa pada *Pretest* memiliki nilai sig. sebesar 0.067, dan pada *Posttest* memiliki nilai sig. sebesar 0.000. Karena terdapat salah satu variabel memiliki nilai sig. < 0.05 . Karena hal tersebut maka dapat dikatakan bahwa data tidak berdistribusi normal, dengan demikian maka dapat diputuskan bahwa pengujian menggunakan uji *wilcoxon*.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil uji normalitas yang telah dilakukan, maka uji signifikansi hipotesis dua sampel berpasangan untuk mengetahui pengaruh pemberian treatment terhadap kreativitas desain *mind mapping* yang digunakan yaitu uji *wilcoxon*. Uji *wilcoxon* adalah metode statistik non-parametrik yang digunakan untuk membandingkan dua set data yang berhubungan (*paired data*) atau data dari dua sampel independen ketika asumsi distribusi normal tidak terpenuhi. Uji ini adalah alternatif dari uji-t apabila data tidak berdistribusi normal, sehingga tidak bergantung pada asumsi normalitas. Uji *wilcoxon* digunakan dalam berbagai konteks penelitian, terutama ketika data bersifat ordinal atau ketika ada keraguan bahwa data berdistribusi normal. Terdapat dua jenis uji *wilcoxon* yang paling umum, yaitu uji *wilcoxon signed-rank* dan uji *wilcoxon rank-sum (mann-whitney u test)*. Uji *wilcoxon signed-rank* digunakan untuk membandingkan dua set data yang berpasangan

(misalnya, data sebelum dan sesudah perlakuan pada subjek yang sama) dan mengevaluasi apakah median perbedaan antara dua set tersebut secara signifikan berbeda dari nol. Sementara itu, uji *wilcoxon rank-sum*, yang sering disebut juga sebagai *mann-whitney u test*, digunakan untuk membandingkan dua sampel independen, misalnya dua kelompok yang menerima perlakuan berbeda, dan menentukan apakah median kedua sampel tersebut berbeda secara signifikan.⁹²

Keunggulan dari uji *wilcoxon* adalah fleksibilitasnya dalam menangani data yang tidak memenuhi asumsi parametrik, seperti normalitas. Karena uji ini hanya mempertimbangkan peringkat (*ranks*) data, bukan nilai absolutnya, uji *wilcoxon* menjadi lebih robust terhadap outlier dan distribusi yang tidak simetris. Oleh karena itu, uji ini sering digunakan dalam penelitian yang melibatkan data ordinal atau interval yang tidak normal, serta dalam penelitian dengan ukuran sampel kecil di mana distribusi normal sulit diasumsikan.⁹³

Dari penjelasan di atas maka dapat di pahami bahwa, uji *wilcoxon* adalah suatu pengujian yang dilakukan dua kali terhadap subjek yang sama atau sampel yang sama, uji ini digunakan ketika asumsi normalitas tidak terpenuhi, uji ini dapat digunakan dalam desain “*Pretest-Posttest*” dalam suatu studi eksperimen. Berikut merupakan hipotesis dan dasar pengambilan keputusan sebagai berikut.

1. Hipotesis

- a. H₀: Tidak ada pengaruh pemberian *treatment* terhadap kreativitas desain *mind mapping* materi SKI peserta didik kelas VIII.

⁹²Nachar, The Mann Whitney Test For Assessing Whether Two Independent Samples Come From The Same Distribution *Tutor Quant Methods Psychol*, Vol. 4, No. 1 (2008)

⁹³Rudianto, dkk, Pengaruh Hubungan E-Learning Dalam Mata Kuliah Mafiki Di Institut Teknologi Sumatera Menggunakan Metode Wilcoxon *Indonesian Journal of Applied Mathematics*, Vol. 1, No. 1 (2020)

b. H1: Terdapat pengaruh pemberian *treatment* terhadap kreativitas desain *mind mapping* materi SKI peserta didik kelas VIII.

2. Dasar Pengambilan Keputusan

a. Jika nilai Sig. < 0.05 maka H0 ditolak dan H1 diterima

b. Jika nilai Sig. > 0.05 maka H0 diterima dan H1 ditolak.

Berikut merupakan hasil dari uji *Wilcoxon* yang dapat dilihat melalui tabel yang ada dibawah ini:

3. Hasil Pengujian Hipotesis *Wilcoxon* Kelompok Ayyubiyah

Kelompok	<i>Pre-test</i> (<i>Mean ± SD</i>)	<i>Post-test</i> (<i>Mean ± SD</i>)	Sig.
Ayyubiyah	1.625 ± 0.744	3.625 ± 0.517	0.011

Tabel 4.14 Hasil Pengujian Hipotesis *Wilcoxon* Kelompok Ayyubiyah

Berdasarkan data yang tercantum pada tabel di atas, diperoleh informasi bahwa nilai rata-rata (*mean*) pada pretest adalah sebesar 1.625, sementara pada *posttest* nilai *mean* meningkat menjadi 3.625. Peningkatan yang cukup signifikan ini menunjukkan bahwa setelah pelaksanaan *treatment*, terjadi perubahan positif pada hasil *posttest* dibandingkan dengan *pretest*. Selain itu, nilai signifikansi (sig.) yang diperoleh sebesar 0.011, yang lebih kecil dari 0.05, menunjukkan bahwa hasil analisis ini berada di bawah tingkat signifikansi yang ditetapkan.

Dengan nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0.05, dapat diputuskan bahwa hipotesis nol (H0) ditolak, dan hipotesis alternatif (H1) diterima. Hal ini berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari pemberian *treatment* terhadap peningkatan kreativitas siswa dalam membuat desain *mind mapping* pada materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas VIII. Hasil ini menegaskan bahwa *treatment* yang

diberikan berhasil memicu peningkatan kemampuan siswa dalam mendesain *mind mapping*, sehingga memberikan kontribusi positif terhadap kreativitas mereka..

4. Hasil Pengujian Hipotesis *Wilcoxon* Daulah Abbasiyah

Kelompok	<i>Pre-test</i> (<i>Mean ± SD</i>)	<i>Post-test</i> (<i>Mean ± SD</i>)	Sig.
Abbasiyah	1.875 ± 0.834	3.375 ± 0.517	0.010

Tabel 4.15 Hasil Pengujian Hipotesis *Wilcoxon* Kelompok Abbasiyah

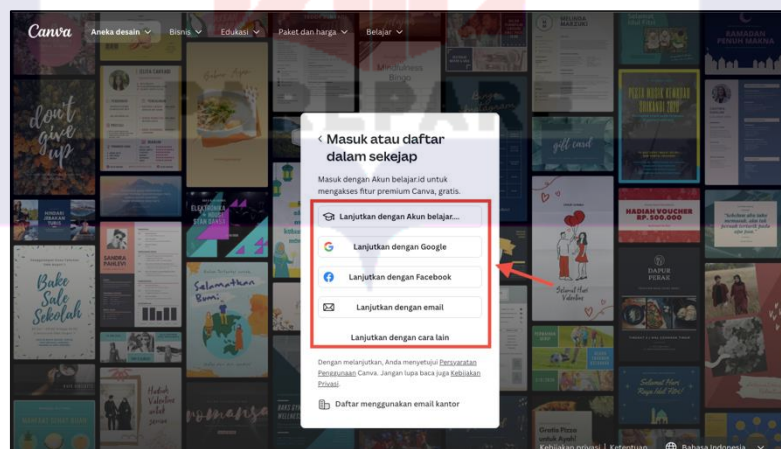
Berdasarkan tabel 4.7 di atas, diperoleh informasi bahwa pada *pretest* memiliki nilai *mean* sebesar 1.875 sedangkan pada *posttest* memiliki nilai *mean* sebesar 3.375. Nilai *mean posttest* lebih besar daripada *pretest*. Selain itu pada didapatkan nilai Sig. sebesar $0.010 < 0.05$, dengan demikian dapat diputuskan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya terdapat pengaruh pemberian *treatment* terhadap kreativitas desain *mind mapping* materi SKI pada peserta didik kelas VIII MTs Darul ‘Ulum Ath-Thahiriyah Paladang.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat di simpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan pemberian *treatment* terhadap kreativitas desain *mind mapping* materi SKI pada peserta didik kelas VIII MTs Darul ‘Ulum Ath-Thahiriyah Paladang, yang terlihat dari peningkatan kemampuan siswa dalam mengorganisasikan ide dan konsep dengan lebih kreatif dan terstruktur setelah mendapatkan perlakuan tersebut. Penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari pemberian *treatment* terhadap kreativitas desain *mind mapping* pada materi SKI di kalangan peserta didik kelas VIII MTs Darul ‘Ulum Ath-Thahiriyah Paladang. Pemberian *treatment* ini terbukti mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menyusun dan mengorganisasikan ide-ide secara lebih kreatif dan terstruktur. Hal ini terlihat dari

hasil desain *mind mapping* yang lebih variatif, inovatif, serta menunjukkan pemahaman mendalam terhadap materi yang dipelajari. Dengan adanya peningkatan tersebut, maka kreativitas penggunaan aplikasi Canva dalam desain *mind mapping* dapat menjadi metode yang efektif dalam mengembangkan kreativitas.

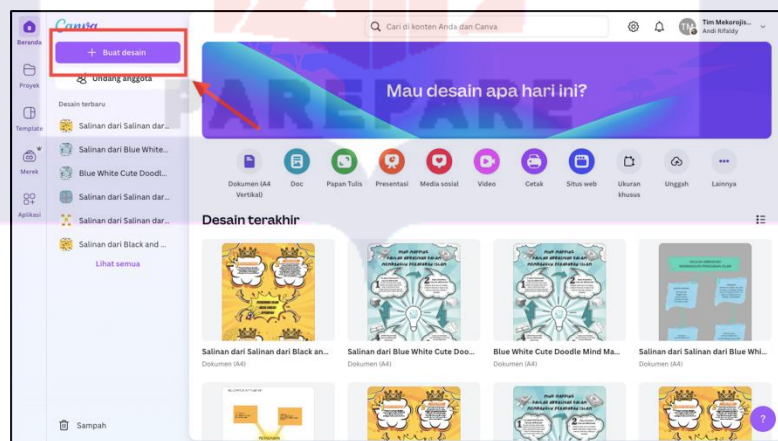
Pelaksanaan kegiatan dilakukan pada tanggal 27 Juli 2024 sampai dengan 10 Agustus 2024 dengan sistem tiga kali pertemuan. Adapun populasi pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas VIII sebanyak 20 orang. Kelas VIII sebagai objek penelitian mendapatkan *treatment* sebanyak dua kali atau dua pertemuan dengan materi ajar peradaban Islam masa daulah Abbasiyah dan peradaban Islam masa daulah Ayyubiyah. Sebelum *treatment* dilaksanakan, terlebih dahulu peneliti membagi kelompok para peserta didik dan kemudian mengarahkan mereka untuk membuat desain *mind mapping*.

Adapun pada tahap pemberian *treatment* peserta didik diajarkan untuk mengoperasikan aplikasi Canva yang digunakan untuk membuat desain *mind mapping* yang di mulai dari *login* atau masuk menggunakan akun sampai menyimpan hasil karya desain *mind mapping* yang tahapan-tahapannya seperti dibawah ini.



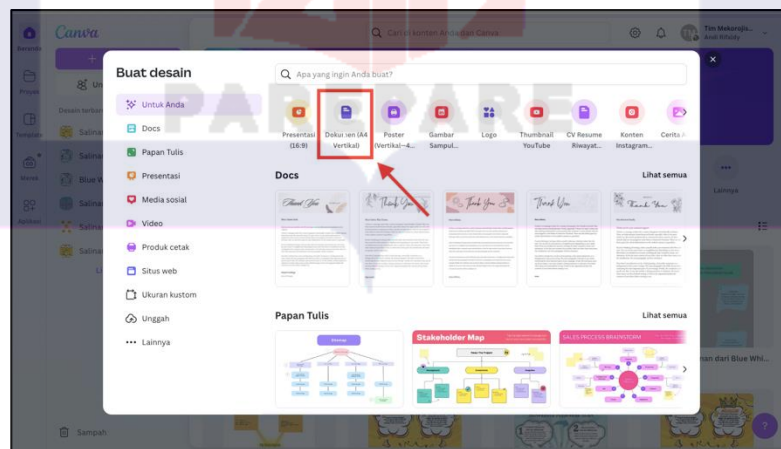
Gambar 4.10 Cara Masuk Atau Daftar

Untuk memulai penggunaan aplikasi Canva, langkah pertama yang diajarkan kepada peserta didik adalah cara masuk atau *login* ke akun Canva mereka. Bagi peserta didik yang sudah memiliki akun sebelumnya, mereka cukup melakukan *login* menggunakan kredensial yang telah ada. Namun, bagi peserta didik yang belum memiliki akun, mereka akan dibimbing secara rinci untuk mendaftar dengan berbagai opsi yang tersedia. Mereka bisa mendaftar menggunakan akun belajar, *Google*, *Facebook*, atau alamat *e-mail* pribadi mereka. Pendekatan ini diambil agar proses pendaftaran berjalan lancar dan tidak memakan waktu yang lama. Selain itu, tujuan dari pendaftaran ini adalah agar para peserta didik tidak perlu mengulangi proses pendaftaran setiap kali ingin menggunakan aplikasi, serta untuk memastikan bahwa karya yang mereka buat selama proses belajar tidak hilang. Setelah mereka berhasil masuk, semua desain yang mereka hasilkan akan disimpan secara otomatis di dalam menu “Desain Mereka” di aplikasi Canva. Dengan demikian, peserta didik dapat dengan mudah mengakses kembali hasil karyanya kapan saja tanpa khawatir kehilangan data atau karya mereka, serta melanjutkan proyek kreatif yang sedang dikerjakan tanpa hambatan..



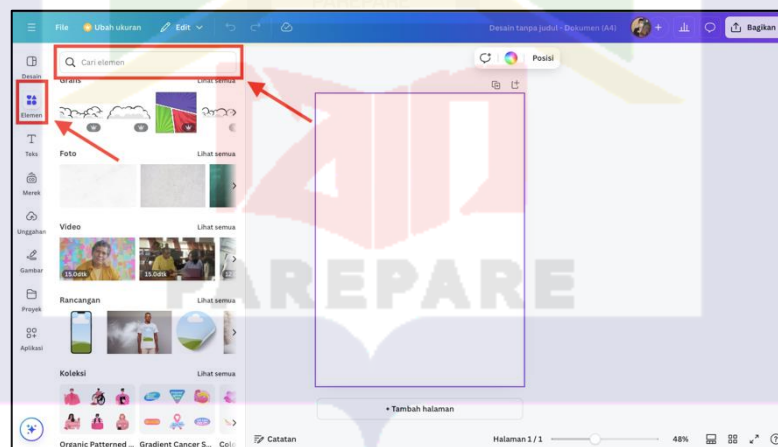
Gambar 4.11 Cara Menambahkan Desain

Untuk memulai desain di Canva, langkah pertama yang perlu dilakukan peserta didik adalah mengunjungi halaman utama aplikasi. Di sana, peserta didik akan menemukan tombol "Create a Design" atau "Buat Desain" yang terletak di bagian kiri atas layar. Jika peserta didik menggunakan aplikasi Canva di perangkat mobile, tombol tersebut dapat ditemukan di bagian kanan atas tampilan aplikasi. Dengan mengklik tombol tersebut, peserta didik akan diarahkan untuk memilih berbagai jenis desain sesuai kebutuhan mereka. Jika peserta didik menggunakan aplikasi Canva di perangkat mobile, tombol tersebut dapat ditemukan di bagian kanan atas tampilan aplikasi. Dengan mengklik tombol tersebut, peserta didik akan diarahkan untuk memilih berbagai jenis desain, mulai dari poster hingga presentasi. Proses ini memudahkan peserta didik untuk mengeksplorasi kreativitas mereka dan menghasilkan karya yang menarik. Canva menyediakan berbagai macam template dan alat yang dirancang untuk membantu peserta didik mengeksplorasi kreativitas mereka secara optimal. Dengan kemudahan penggunaan dan fitur yang beragam, platform ini memungkinkan peserta didik untuk menciptakan karya yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga selaras dengan tujuan yang akan mereka capai.



Gambar 4.12 Cara Mengatur Ukuran

Setelah memilih tombol "*Create a Design*" atau "Buat Desain," langkah berikutnya yang perlu dilakukan peserta didik adalah memilih opsi ukuran desain yang diinginkan. Peserta didik dapat mengklik pilihan "*Custom Size*" untuk menentukan ukuran sendiri, yang memberi fleksibilitas dalam menciptakan desain sesuai dengan kebutuhan spesifik. Alternatifnya, peserta didik juga dapat menggunakan ukuran standar yang telah tersedia, seperti ukuran kertas A4 yang umum digunakan atau ukuran persegi 1080x1080, yang cocok untuk berbagai jenis konten, termasuk desain *mind map*. Setelah peserta didik memilih ukuran yang diinginkan, mereka akan diarahkan ke tampilan editor Canva. Di sini, sebuah halaman kanvas kosong akan terbuka, siap untuk diisi dengan kreativitas dan ide-ide mereka. Antarmuka yang intuitif memudahkan peserta didik untuk mulai menambahkan elemen-elemen desain, seperti teks, gambar, dan grafik, sehingga mereka dapat mengekspresikan diri dengan cara yang menarik dan profesional.

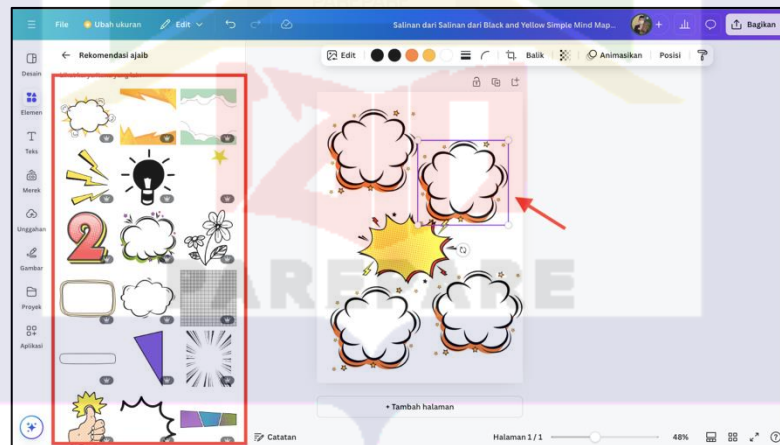


Gambar 4.13 Cara Menambahkan Elemen

Topik atau ide utama *mind map* umumnya ditempatkan di tengah kanvas oleh karena itu disini peserta didik dapat menambahkan bentuk (*shape*) untuk mencari bentuk *shape* yang sesuai. Untuk menempatkan ide utama, pilih bentuk yang sesuai,

maka gambar yang telah di pilih akan langsung muncul di halaman kanvas mereka. Setelah menentukan ukuran, peserta didik dapat mulai memusatkan perhatian pada ide utama dari *mind map* mereka. Umumnya, topik atau ide utama ditempatkan di tengah kanvas. Untuk itu, peserta didik dapat menambahkan bentuk (*shape*) yang sesuai untuk mewakili ide utama tersebut. Canva menawarkan berbagai pilihan bentuk yang dapat dipilih, sehingga peserta didik dapat menyesuaikannya dengan tema atau konsep yang ingin mereka sampaikan dalam *mind map*.

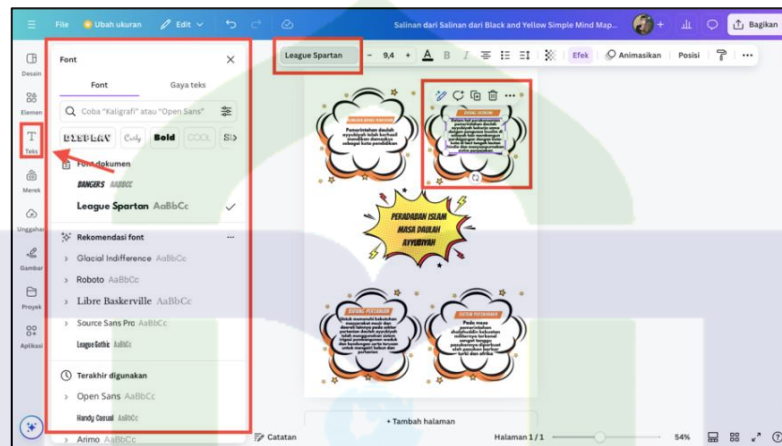
Ketika peserta didik telah memilih bentuk yang sesuai untuk menempatkan ide utama, gambar yang telah dipilih akan langsung muncul di halaman kanvas mereka. Proses ini tidak hanya memudahkan dalam visualisasi ide, tetapi juga memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan pikiran mereka secara kreatif. Dengan bentuk yang tepat dan penempatan yang strategis, *mind map* akan menjadi alat yang efektif dalam menyampaikan informasi dan mengorganisasi pemikiran secara sistematis.



Gambar 4.14 Cara Memasukkan Bentuk

Setelah bentuk muncul di kanvas, selanjutnya peserta didik mengklik dua kali pada bentuk tersebut untuk menambahkan teks lalu menuliskan ide utama atau topik utama *mind map* di dalamnya. Setelah ide utama ditambahkan, langkah selanjutnya

adalah membuat cabang-cabang dari ide utama tersebut. Peserta didik memilih bentuk atau garis dari menu elemen dan gunakan untuk menghubungkan ide utama dengan subtopik atau detail pendukung dengan mengeklik pada area yang ingin mereka tambahkan teks untuk setiap subtopik, lalu memasukkan ide atau poin yang relevan.



Gambar 4.15 Cara Menambahkan Teks

Untuk mengatur bentuk *font* atau gaya tulisan dalam proses desain, peserta didik diarahkan untuk terlebih dahulu memilih teks yang ingin mereka ubah. Langkah ini dilakukan dengan mengeklik pada kotak teks yang telah ada di dalam desain. Begitu teks tersebut dipilih, secara otomatis *toolbar* di bagian atas layar akan menampilkan beragam opsi pengaturan *font* yang dapat digunakan. Peserta didik tidak hanya dapat memilih *font* dari daftar yang tersedia, tetapi juga memiliki opsi untuk mencari jenis *font* tertentu melalui kolom pencarian. Mereka bisa mengetikkan nama *font* yang diinginkan, misalnya jika mereka ingin menggunakan *font* yang lebih menarik dan unik, mereka bisa mencari *font* seperti "*League Spartan*", "*Migra*", "*Naktoria*", "*Kollektif*", "*Megrim*", atau "*Dreaming Outloud*." Setelah menemukan *font* yang sesuai dengan kebutuhan desain mereka, peserta didik cukup mengeklik pilihan *font* tersebut, dan teks yang dipilih akan otomatis berubah sesuai dengan *font*

yang dipilih. Proses ini sangat memudahkan peserta didik dalam menyesuaikan gaya teks sesuai dengan selera dan tujuan desain mereka, baik itu untuk menampilkan judul yang mencolok maupun teks deskriptif yang elegan.

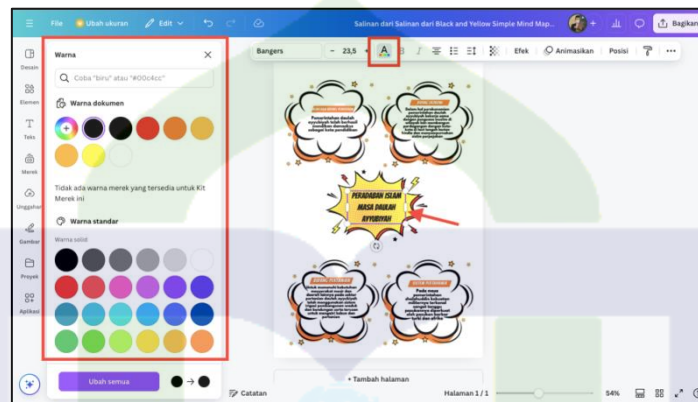


Gambar 4.16 Cara Mengatur Ukuran

Selanjutnya adalah mengatur ukuran *font* dalam desain yang dimana hal ini sangat penting untuk memastikan bahwa teks mudah dibaca, sesuai dengan komposisi desain, dan memiliki hirarki visual yang baik.⁹⁴ Untuk menentukan *font* yang akan diubah, langkah awal adalah dengan memilih teks yang ingin di ubah. Saat mengklik teks, kotak teks akan disorot dan *toolbar* akan muncul di bagian atas layar menampilkan berbagai opsi pengeditan teks termasuk pengaturan ukuran *font*. Setelah teks dipilih, akan muncul angka ukuran *font* di bagian atas *toolbar* misalnya, 12, 24, dan 32. Untuk mengubah ukuran *font*, klik angka tersebut maka akan muncul dropdown berisi berbagai pilihan ukuran font yang telah ditetapkan sebelumnya. Untuk mengatur ukuran *font* dalam desain *mind map* di aplikasi Canva, pertama-tama pilih teks yang ingin diubah dengan mengkliknya. Setelah itu, akan muncul *toolbar* di bagian atas layar. Di *toolbar* tersebut, cari opsi ukuran *font* yang biasanya ditandai

⁹⁴ Suyanto, *Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan*, Cet. I; (Yogyakarta: Andi Publisher, 2004), h. 41

dengan angka, kemudian klik pada angka tersebut untuk menampilkan *slider* atau pilihan ukuran *font* yang berbeda. Maka peserta didik dapat menggeser *slider* atau memilih ukuran yang diinginkan dari daftar untuk mengubah ukuran teks sesuai kebutuhan mereka.



Gambar 4.17 Cara Mengubah Warna

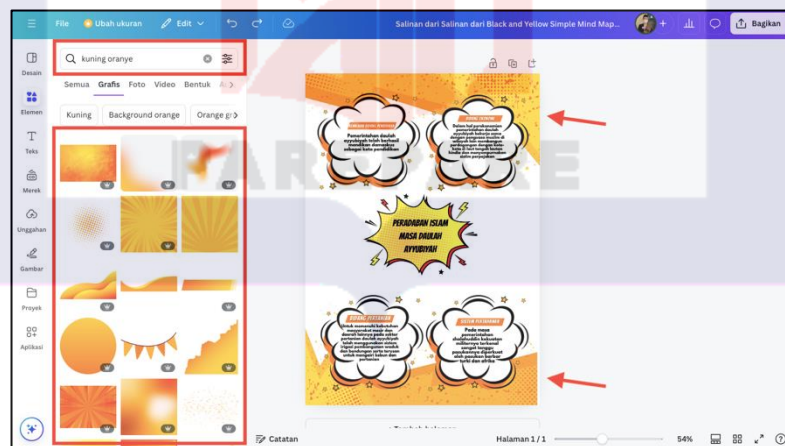
Selanjutnya adalah mengubah warna font di aplikasi Canva, yang dimana hal ini adalah salah satu cara paling efektif untuk menambahkan variasi visual dan penekanan dalam desain. Warna yang tepat dapat membantu membuat teks lebih menonjol, menyampaikan emosi tertentu, atau bahkan menciptakan hierarki visual yang jelas di antara elemen-elemen dalam desain.⁹⁵

Adapun untuk mengubah warna *font*, klik pada teks, pilih kotak teks yang ingin diubah. Jika peserta didik ingin mengubah warna beberapa teks sekaligus, maka peserta didik bisa menggunakan fitur seleksi ganda dengan menahan tombol *Shift* dan mengklik beberapa kotak teks secara bersamaan. Semua teks yang telah terpilih akan disorot, dan pengaturan akan diterapkan pada semuanya sekaligus. Saat panel warna terbuka, Canva akan menampilkan beberapa pilihan warna dasar dan palet yang

⁹⁵ Suyanto, *Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan*, Cet. I; (Yogyakarta: Andi Publisher, 2004), h. 44

sudah tersedia. Misalnya *default colors* yang menyediakan beberapa warna dasar seperti hitam, putih, merah, biru, hijau, dan lainnya. Ini adalah pilihan warna cepat yang bisa peserta didik gunakan jika mereka menginginkan warna standar.

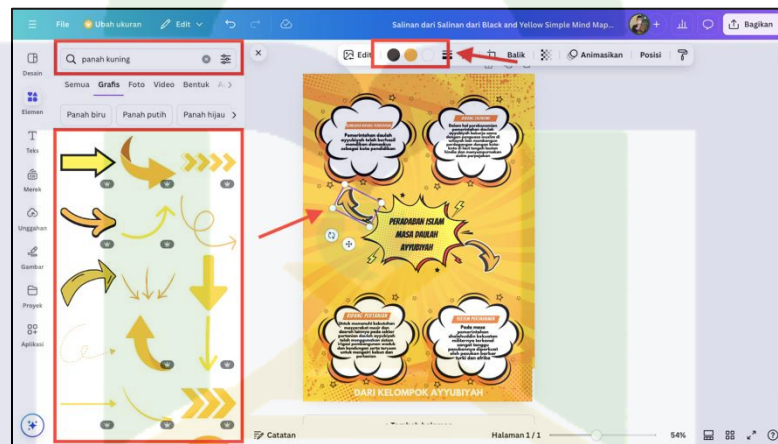
Canva juga memiliki fitur *document colors*, yang menunjukkan warna-warna yang sudah digunakan dalam desain tersebut. Ini sangat berguna untuk menjaga konsistensi warna di seluruh desain peserta didik, sehingga mereka tidak perlu terus-menerus mencari kode warna yang sama. Jika warna-warna yang disediakan Canva tidak sesuai dengan kebutuhan peserta didik, maka mereka bisa menambahkan warna kustom. Canva menyediakan fitur untuk menyesuaikan warna sesuai dengan kode warna atau preferensi spesifik yaitu dengan mengklik tombol plus (+) di bagian bawah palet warna. Klik tombol ini untuk membuka pengaturan warna kustom. Peserta didik juga dapat memasukkan kode warna. Peserta didik bisa mengetik atau menempelkan kode tersebut langsung di kolom yang tersedia di bawah spektrum warna. Hal ini memberikan presisi yang lebih tinggi jika mereka ingin menggunakan warna tertentu yang sesuai dengan pedoman merek atau kebutuhan desain.⁹⁶



Gambar 4.18 Cara Memasukkan Elemen

⁹⁶Rahamatullah, dkk, Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva, *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, Vol. 12, No. 2 (2020)

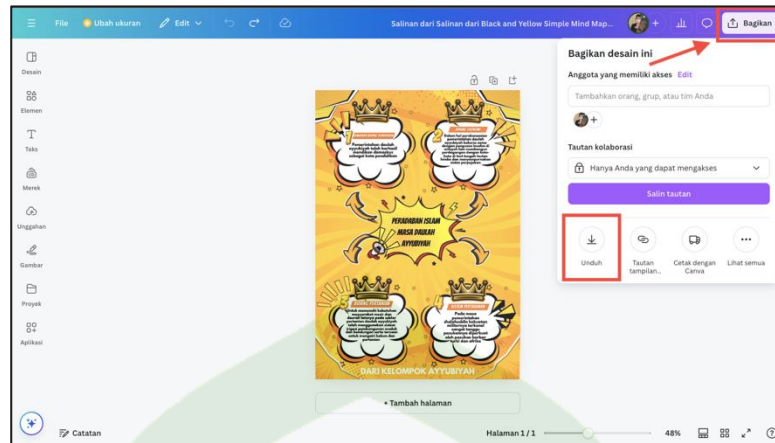
Selanjutnya adalah menambahkan elemen gambar di aplikasi Canva, dimana hal ini merupakan cara untuk memperkaya desain visual peserta didik, dalam hal ini termasuk seperti membuat *mind map*, presentasi, poster, atau desain grafis lainnya. Canva menyediakan berbagai pilihan elemen gambar yang dapat mereka tambahkan, baik gambar dari pustaka Canva itu sendiri maupun gambar yang mereka unggah dari perangkat pribadi. Untuk menambahkan elemen gambar maka peserta didik diarahkan untuk mengeklik pilihan *elements* yang berada di sebelah kiri layar.⁹⁷



Gambar 4.19 Cara Mengatur Posisi

Kesesuaian gambar dengan konten gambar atau elemen yang peserta didik pilih juga harus mendukung pesan yang ingin mereka sampaikan. Misalnya, jika mereka membuat desain untuk kampanye lingkungan, pilih gambar yang mencerminkan tema alam, pohon, atau air. Selanjutnya pastikan gambar memiliki resolusi yang baik karena gambar dengan resolusi rendah akan tampak buram atau pecah saat diperbesar, yang bisa mengurangi kualitas desain secara keseluruhan serta memilih gambar warnanya sesuai dan melengkapi skema warna desain peserta didik karena warna yang harmonis membantu menciptakan tampilan yang lebih kohesif.

⁹⁷Suyanto, *Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan*, Cet. I; (Yogyakarta: Andi Publisher, 2004), h. 68



Gambar 4.20 Cara Menyimpan Desain

Langkah terakhir yang diajarkan kepada peserta didik ketika mereka selesai membuat dan menyempurnakan desain *mind mapping* adalah menyimpan dan mengunduh desain *mind map* mereka di Canva. Proses penyimpanan dan pengunduhan ini sangat penting untuk memastikan karya mereka tersimpan dengan baik dan bisa digunakan sesuai kebutuhan, baik itu untuk presentasi digital, pencetakan, maupun berbagi dengan teman-teman mereka yang lain. Untuk menyimpan desain yang telah selesai peserta didik dipersilakan untuk mengklik tombol “Download” yang berada di sudut kanan atas, lalu memilih format file yang di inginkan. Jika *mind map* akan digunakan untuk presentasi digital peserta didik dapat memilih format “PNG” atau “JPEG” adapun, jika mereka ingin mencetak *mind map* hasil karya mereka, maka format yang digunakan adalah “PDF Print”.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis yang diuraikan pada skripsi yang membahas tentang kreativitas penggunaan canva dalam desain *mind mapping* materi SKI pada kelas VIII di MTs Darul ‘Ulum Ath-Thahiriyah Paladang, dapat ditarik kesimpulan:

1. Sebelum penggunaan canva dalam desain *mind mapping* materi SKI tingkat kreativitas peserta didik dalam menggunakan aplikasi canva dapat dikatakan masih belum maksimal pada beberapa aspek. Peserta didik masih belum mapum untuk membuat desain hasil karya mereka sendiri sehingga masih bergantung pada template yang disediakan.
2. Penggunaan aplikasi canva dalam desain *mind mapping* materi SKI telah memberikan dampak positif dalam meningkatkan kreativitas peserta didik di lingkungan belajar. Sebagian besar dari peserta didik menunjukkan kreativitas mereka berupa ide dan variasi desain yang menarik dalam berbagai aspek kreativitas, seperti *fluence* yaitu kemampuan dalam menciptakan ide dan dapat menjelaskan materi pada pembelajaran secara lancar, *flexibility* yaitu kemampuan peserta didik dalam menghasilkan ide-ide yang lebih bervariasi, *originality* yaitu kemampuan peserta didik untuk menghasilkan ide baru atau ide yang sebelumnya belum pernah ada, dan *elaboration* yaitu kemampuan peserta didik dalam mengembangkan atau menambahkan ide-ide sehingga dapat menghasilkan ide yang lebih rinci.

3. Penggunaan canva dalam desain *mind mapping* dapat meningkatkan kreativitas peserta didik pada materi ajar SKI di kelas VIII MTs Darul ‘Ulum Ath-Thahiriyah Paladang.

B. Saran

Dalam kegiatan penelitian ini, peneliti mendapatkan banyak bantuan dalam proses pelaksanaannya sehingga peneliti berinisiatif memberikan sumbangan pemikiran berupa saran yang dapat menjadi bahan pertimbangan dalam memajukan kualitas pendidikan terkhusus di MTs Darul ‘Ulum Ath-Thahiriyah Paladang. Beberapa saran yang peneliti ingin berikan seperti berikut:

1. Bagi Sekolah

Penelitian dengan kreativitas penggunaan Canva dalam desain *mind mapping* materi SKI dapat meningkatkan mutu proses pengajaran sehingga lembaga pendidikan seperti di MTs Darul ‘Ulum Ath-Thahiriyah Paladang menjadi lembaga pendidikan yang inovatif dan juga kreatif terkhususnya dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran.

2. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini dapat menjadi tambahan wawasan dalam menerapkan berbagai metode dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Peserta Didik

Peserta didik dapat mengimplementasikan hasil belajar dalam kehidupan sehari-hari. Harapan kepada peneliti selanjutnya yang ingin meneliti tentang kreativitas penggunaan canva dalam desain *mind mapping* agar mengaplikasikannya ke materi atau mata pelajaran yang lain demi mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Quran Al-Karim.

Arifin, *Hubungan Timbal Balik Antara Pendidikan Agama di Sekolah dengan Rumah Tangga*, Cet. III; (Jakarta: Bulan Bintang, 2013).

Anggito, Setiawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Cet. I; (Sukabumi: CV. Catatan Jejak, 2018).

Anggita, Dini, *Eksistensi Manusia Sebagai Khalifah Dalam Pergerakan Environmentalist Analisis Penafsiran M. Quraish Shihab Terhadap Surah Al-Baqarah Ayat 30 Dalam Tafsir Al-Misbah* (Medan: UIN Sumatera Utara, 2022).

Arianie dkk, *Perencanaan Manajemen Proyek Dalam Meningkatkan Efisiensi Dan Efektifitas Sumber Daya Perusahaan* *Jurnal Teknik Industri*, Vol. 12, No. 3 (2017).

Agus, Cahyo, *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar Teraktual Terpopuler*, Cet. I; (Jogjakarta: Divapres, 2013).

Alhadad dkk, *Penerapan Media Mind Mapping dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Mahasiswa* *Jurnal Ilmiah Bimbingan dan Konseling*, Vol. 2, No. 1 (2020).

Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Cet. XI; (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1998).

Ali, Asrori, *Psikologi remaja: perkembangan peserta didik*, Cet. IX; (Jakarta: Bumi Aksara, 2014).

Asrul, Ahmad, *Evaluasi Pembelajaran*, Cet. II; (Bandung: Citapustaka Media, 2015).

Ambarjaya, *Psikologi pendidikan & pengajaran: Teori & praktik*, Cet. I; (Yogyakarta: CAPS, 2012).

Buzan, *The Mind Map Book Unlock your Creativity Boost Your Memory Change Your Life*, Cet. VII; (Inggris: BBC Active, 2013).

Bell, *Project-Based Learning for the 2st Century Skills for the Future*, Cet. I; (Prancis: Taylor CO, 2010).

Baharudin, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Cet. IV; (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2015).

Babin, Zikmund, *Exploring Marketing Research*, Cet. XI; (Boston: Cengage Learning, 2015).

- Cropley, *Creativity in Education and Learning A Guide for Teachers and Educators*, Cet. V; (Prancis: Routledge, 2001).
- Cintia dkk, Penerapan Model-model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Siswa *Jurnal Perspektif Ilmu Pendidikan*, Vol. 32, No. 1 (2018).
- Costa, Choosing The Right Aseessment Method Pre-Test Post-Test Evaluation, *Bostons Journal University Publishing*, Vol. 7, No. 4 (2014).
- Conroy, *Essential Medical Statistics*, Cet. III; (California: Surgeons Published, 2017).
- Cohen, Holliday, Self-evaluated health of married people in Jamaica *Journal Statistics for Social Sciences*, Vol. 1, No. 4 (2009).
- Destiany dkk, Penilaian Karakteristik Siswa Untuk Pembelajaran Yang Efektif *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bina Darma*, Vol. 3, No. 2 (2023).
- Dimiyati, Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, Cet. II; (Jakarta: Rineka Cipta, 2014).
- Darminto, Peningkatan Kreativitas Dan Pemecahan Masalah Bagi Calon Guru Matematika Melalui Pembelajaran Model Treffinger *Jurnal Pendidikan Matematika UMP*, Vol. 1, No. 1 (2022).
- Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*, Cet. VII; (Depok: Raja Grafindo Persada, 2010).
- Fikri, *et al.*, eds. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah: Institut Agama Islam Negeri Parepare 2023*, (Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press, 2023).
- Fajar, Upaya Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Menggambar Di Desa Karangasem Kabupaten Lamongan *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, Vol. 1, No. 1 (2014).
- Fisher, Ronald, *Selected Statistical Methods in Experimental Studies*, Cet. I; (New York: Springer Verlag, 1992).
- Ghufron, Rini Risnawita, *Teori-teori psikologi*, Cet. IV; (Sleman: Ar-Ruzz Media, 2014).
- Hardika dkk, *Pembelajaran Transformatif Dalam Model Pembelajaran yang Memberdayakan*, Cet. VII; (Malang: Universitas Negeri Malang, 2020).
- Hurlock, Elizabeth B, *Psikologi Perkembangan: Sebuah Seni Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, Cet. II; (Jakarta: Erlangga, 2011).
- Hastono, *Analisis Data Kuantitatif*, Cet. IV; (Jakarta: Mekar Indonesia Publishing, 2011).

- Hastono, *Analisis Data Pada Bidang Kesehatan*, Cet. III; (Jakarta: Rajawali Pers, 2018).
- Hattie, J, *Visible Learning a Synthesis of Over 800 Meta Analyses Relating to Achievement*, Cet. III; (Wellington: Routledge, 2008).
- Halik, Abdul, *Manajemen Pembelajaran berbasis Islam*, Cet. I; (Makassar: Global RCI, 2019).
- Hollander, Wolfe, *Nonparametric Statistical Methods*, Cet. I; (Oxford: John Willey Sons, 2015).
- Hasyim, Hastuty, *Melek Teknologi Informasi*, Cet. I; (Parepare: CV Kaaffah Learning Center, 2023).
- Irawani dkk, Efektivitas Dari Program Pelayanan Kolaborasi Administrasi Kependudukan Di Dinas Kependudukan Dan Pencatatan Sipil Kabupaten Gowa *Journal Unismuh Kimap*, Vol. 2, No. 3 (2021).
- Izomi, Kreatifitas Guru Bahasa Arab Dalam Proses Pembelajaran Maharatul Kalam Di Pondok Pesantren Haromain Narmada Lombok Barat Nusa Tenggara Barat *LUGHATUNA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Bahasa Arab*, Vol. 8, No. 1 (2022).
- Jamaris, *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia TK*, Cet. IV; (Probolinggo: Grasindo, 2006).
- Lailatul dkk, Pelatihan Penggunaan Canva Bagi Siswa di Samarinda *Jurnal Pelayanan Kepada Masyarakat*, Vol. 3, No. 1 (2021).
- Muhibbin, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, Cet. III; (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2010).
- Mundandar, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Pada Anak Sekolah*, Cet, VI; (Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2012).
- Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Cet VI; (Jakarta: Rineka Cita, 2019).
- Mardalis, *Metode Penelitian Suatu Pendekatan dengan Proposal*, Cet. II; (Jakarta: Bumi Aksara, 2018).
- Montolalu, Langi, Pengaruh Pelatihan Dasar Komputer dan Teknologi Informasi bagi Guru dengan Uji-T Berpasangan *Jurnal Matematika dan Aplikasi Pendidikan*, Vol. 7, No. 1 (2018).
- Mulyaningsih, Endang, *Metode Penelitian Terapan Di Bidang Pendidikan*, Cet. III; (Bandung: Alfabeta, 2012).
- Nazir, *Metodologi Penelitian*, Cet. VIII, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013).

- Nasution dkk, Upaya Guru Dalam Mewujudkan Pembelajaran SKI Yang Menyenangkan Di MIN 1 Medan *MASALIQ Jurnal Pendidikan dan Sains*, Vol. 3, No. 1 (2023).
- Notoatmodjo, *Metodologi penelitian kesehatan*, Cet. I; (Jakarta: Rineka Cipta, 2018).
- Nursalam, *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan Pendekatan Praktis*, Cet. IV; (Jakarta: Salemba Medika, 2013).
- Nachar, The Mann Whitney Test For Assessing Whether Two Independent Samples Come From The Same Distribution *Tutor Quant Methods Psychol Journal*, Vol. 4, No. 1 (2008).
- Putri dkk, Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VI di SDN 02 Tarantang *Madrosatuna Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 4, No. 2 (2021).
- Purwanto, *Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, Cet. VI; (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009).
- Rosmiati dkk, Efektivitas Metode Mind Mapping Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Menulis Teks Fantasi *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol. 3, No. 5 (2020).
- Rice, Dolgin, *The Adolescent development, relationships, and culture*, Cet. II; (Boston: Pearson, 2008).
- Rahayu, Adriadi, Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Kreativitas Literasi Digital Pada Poster Siswa Kelas VI SD Negeri 15 Kota Bengkulu *Bantenese Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Vol. 6 No. 1 (2024).
- Resmini dkk, Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris *Jurnal Abdimas Siliwangi*, Vol. 4, No. 2 (2021).
- Rachmawati, Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*, Cet. V; (Jakarta: Kencana, 2019).
- Rani, *Manajemen Proyek Konstruksi*, Cet. I; (Jakarta: Deepublish, 2016).
- Runco, Jaeger, The standard definition of creativity, *Creativity Research Education Journal*, Vol. 24, No. 1 (2012).
- Rudianto dkk, Pengaruh Hubungan E-Learning Dalam Mata Kuliah Mafiki Di Institut Teknologi Sumatera Menggunakan Metode Wilcoxon *Indonesian Journal of Applied Mathematics*, Vol. 1, No. 1 (2020).
- Rahamatullah dkk, Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva, *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, Vol. 12, No. 2 (2020).

- Shihab, Quraish, *Tafsir Al-Misbah*, Cet. V; (Jakarta: Lentera Hati, 2002).
- Syaiful, Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Cet. VI; (Bandung: Alfabeta, 2009).
- Surya, Mohamad, *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*, Cet. II; (Bandung: Pustaka Bani Quraisy, 2014).
- Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*, Cet. IV; (Jakarta: Rineka Cipta, 2010).
- Sugiyono, *Metode penelitian Pendidikan pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Cet. XXVI; (Bandung: Alfabeta, 2017).
- Swadarma, Doni, *Penerapan Mind Mapping dalam Kurikulum Pembelajaran*, Cet. V; (Jakarta: PT. Gramedia, 2013).
- Supriadi, *Kreativitas Kebudayaan dan Perkembangan Iptek*, Cet. III; (Bandung: Alfabeta, 1994).
- Sunarto, Pengembangan Kreativitas Inovatif Dalam Pendidikan Seni Melalui Pembelajaran Mukidi *Jurnal Refleksi Edukatika*, Vol. 8, No. 2 (2018).
- Sholeh dkk, Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk, *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, Vol. 4, No. 1 (2020).
- Scheaffer, *Elementary Survey Sampling*, Cet. V; (Boston: Cengage Learning, 2012).
- Senjaya dkk, Dukungan Keluarga Pada Odha Yang Sudah Open Status Di Kabupaten Garut *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, Vol. 2, No. 3 (2022).
- Suyanto, *Aplikasi Desain Grafis Untuk Periklanan*, Cet. I; (Yogyakarta: Selangit Publisher, 2004).
- Tony, Barry, *The Mind Map Book Unlock Your Creativity Boost Your Memory Change Your Life*, Cet. I; (Boston: Pearson BBC Active, 2010).
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 ayat (1).
- Widodo, dkk, *Buku Ajar Metode Penelitian*, Cet. I; (Malang: CV. Science Techno Direct, 2023).
- Widiyanto, *Statistika Terapan Konsep dan Aplikasi dalam Penelitian Bidang Pendidikan Psikologi dan Ilmu Sosial Lainnya*, Cet. III; (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2013).

- Yulianti, *Pengaruh Metode Mind Mapping Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Perubahan Wujud Benda Kelas V SDN 01 Kedungasem* (Semarang: UIN Walisongo, 2021).
- Yuswatiningsih, *Peningkatan Kreativitas Verbal Pada Anak Usia Sekolah*, Cet. I; (Mojokerto: STIKes Majapahit Mojokerto, 2017).
- Zayadi, Abdul, *Tadzkirah Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Berdasarkan Pada Pendekatan Kontekstual*, Cet. IX; (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005).
- Zuriah, Nurul, *Metode Penelitian Sosial dan Pendidikan*, Cet. I; (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017).
- Zayadi, Abdul, *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Berdasarkan Pada Pendekatan Kontekstual*, Cet. V; (Jakarta: Rajawali Press, 2013).
- Zahediasl, Ghasemi, Normality Tests For Statistical Analysis A Guide For Non Statisticians *International Journal of Endocrinology and Metabolism*, Vol. 10, No. 2 (2012).





LAMPIRAN

PAREPARE

Lampiran 1 RPP

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(Sesuai dengan K-13 Revisi 2017)

Satuan Pendidikan	: MTs DARUL ‘ULUM ATH-THAHIRIYAH PALADANG KAB. PINRANG
Kelas/ Semester	: VIII/1 (Ganjil)
Mata Pelajaran	: Sejarah Kebudayaan Islam
Pelajaran	: Perkembangan Islam Masa Dinasti Abbasiyah
Sub Pelajaran	: Latar Belakang Munculnya Dinasti Abbasiyah
Alokasi Waktu	: 2 x 45 Menit (2 kali Pertemuan)

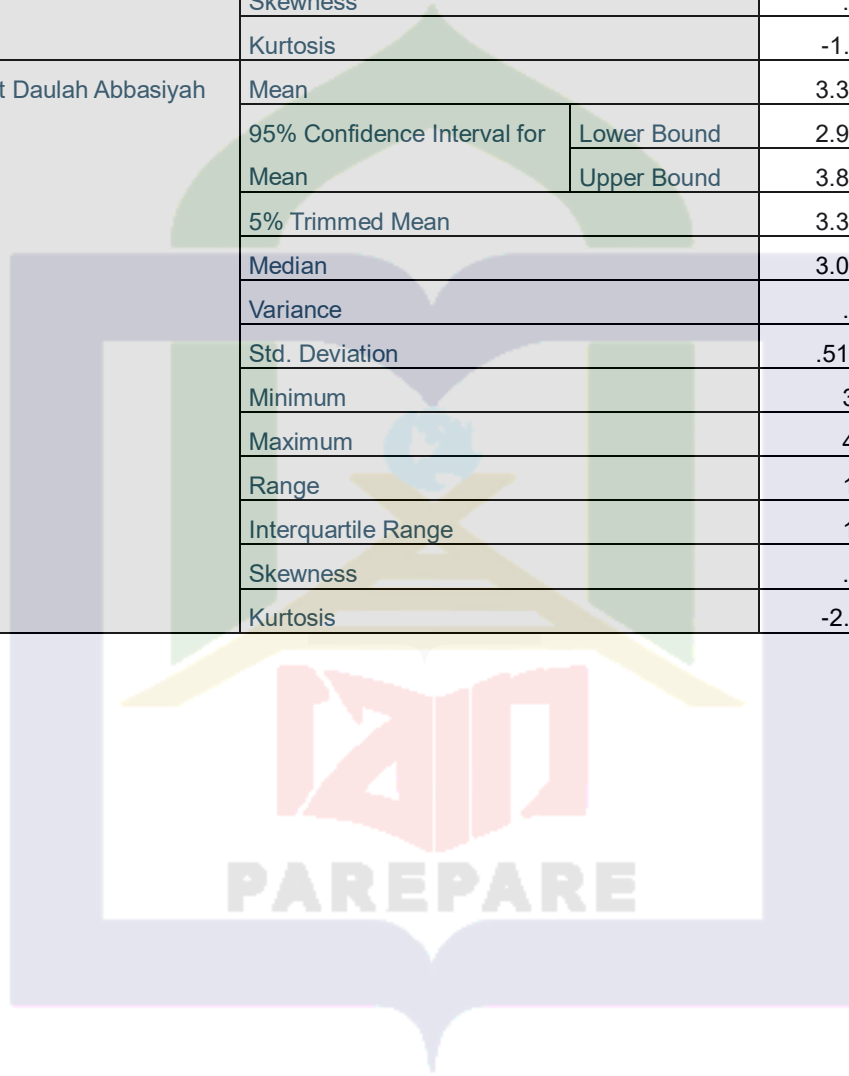
KOMPETENSI DASAR (KD)
1.1 Memahami berbagai kemajuan yang dicapai umat Islam pada masa Dinasti Abbasiyah
1.2 Memahami peristiwa-peristiwa penting dari berbagai kemajuan yang dicapai umat Islam pada masa Dinasti Abbasiyah.
TUJUAN PEMBELAJARAN
Setelah mengikuti proses pembelajaran dengan penggunaan desain <i>mind mapping</i> berbasis proyek sehingga diharapkan peserta didik mampu:
1. Memahami berbagai kemajuan yang dicapai umat Islam pada masa Dinasti Abbasiyah
2. Memahami peristiwa-peristiwa penting dari berbagai kemajuan yang dicapai umat Islam pada masa Dinasti Abbasiyah.
PENDAHULUAN
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengawali proses pembelajaran dengan mengucapkan salam serta berdoa untuk meminta keberkahan dan agar ilmu yang dipelajari dapat bermanfaat. ➤ Guru mempersilahkan kepada peserta didik untuk membaca Al-Fatihah. ➤ Mengkondisikan suasana belajar (mengecek kehadiran peserta didik). ➤ Guru menyapa peserta didik. ➤ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
INTI
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi penjelasan kepada peserta didik terkait materi perkembangan Islam pada masa Dinasti Abbasiyah menggunakan desain <i>mind mapping</i> berbasis proyek. Adapun jenis template yang akan digunakan dalam proses pembelajaran nantinya akan dikondisikan dengan situasi dan kondisi kelas. 2. Setelah memberikan penjelasan materi kepada peserta didik, guru membagi peserta didik kedalam kelompok. 3. Setelah membagi peserta didik kedalam kelompok, guru akan memberi penjelasan tentang tugas kelompok yang akan dilakukan yakni membuat <i>mind mapping</i> dengan materi perkembangan Islam pada masa Dinasti Abbasiyah

<p>menggunakan aplikasi Canva.</p> <ol style="list-style-type: none">4. Guru memberikan penjelasan sederhana kepada peserta didik tentang cara menggunakan aplikasi Canva.5. Setelah memberikan penjelasan tentang cara menggunakan aplikasi Canva, guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengerjakan tugas yakni membuat <i>mind mapping</i> dengan materi perkembangan Islam pada masa Dinasti Abbasiyah menggunakan aplikasi Canva.6. Setelah mengerjakan tugas yang telah diberikan, guru mempersilakan peserta didik untuk mempresentasikan hasil dari pengerjaan tugas mereka.7. Guru mengevaluasi hasil dari tugas peserta didik, baik dari segi materi maupun desain dari tugas peserta didik.
<p style="text-align: center;">PENUTUP</p>
<ul style="list-style-type: none">➤ Guru dan peserta didik memberi kesimpulan dari materi yang telah dipelajari.➤ Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.➤ Guru mengakhiri proses pembelajaran dengan mengajak mensyukuri atas kelancaran dan keberhasilan proses pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan berdoa serta salam.
<p style="text-align: center;">PENILAIAN</p>
<p>Penilaian terhadap materi ini dilakukan sesuai dengan kebutuhan yaitu dari pengamatan desain dan materi yang diberikan.</p>

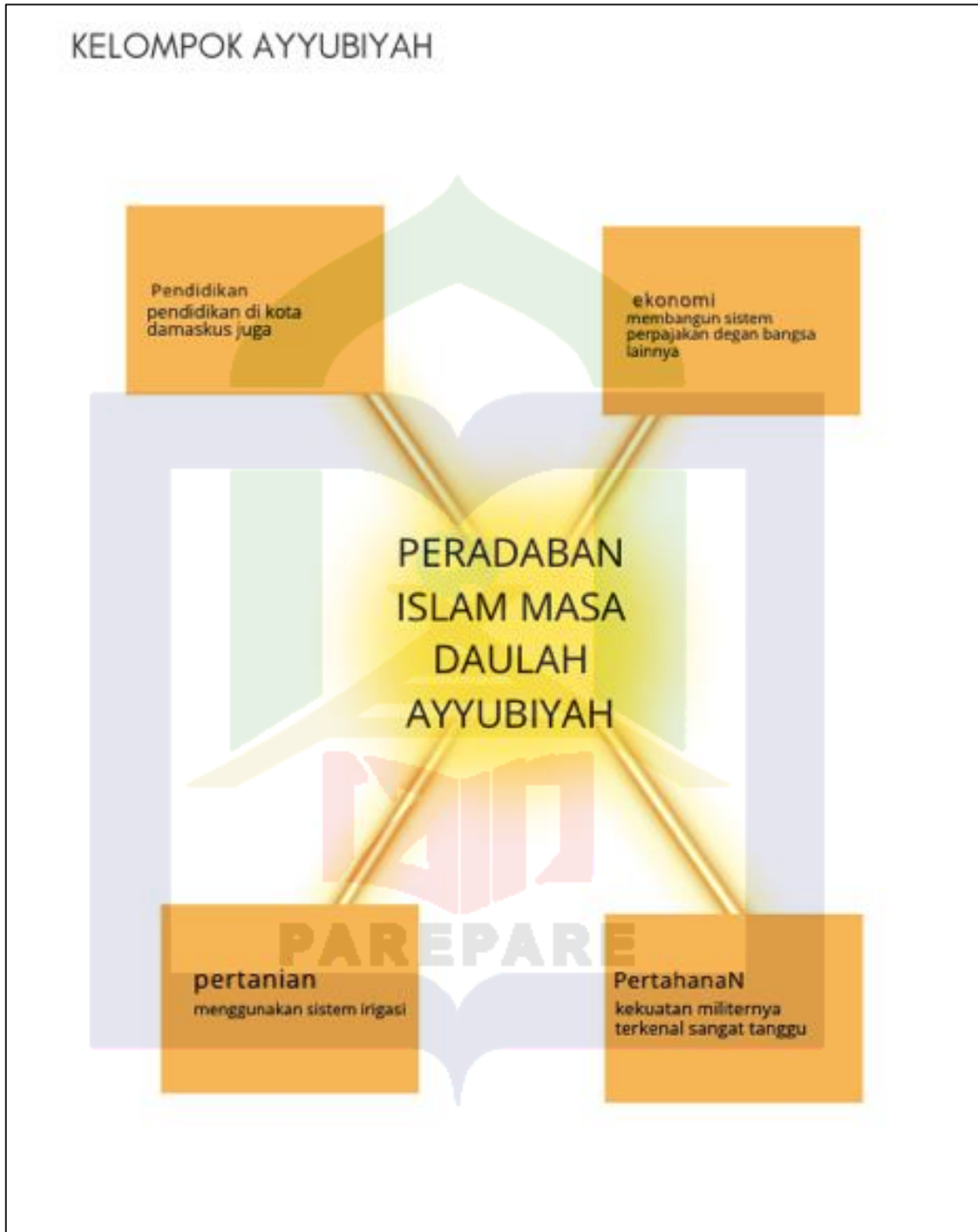
Lampiran 2 Hasil analisis *pre-test* dan *post-test*

Descriptives				
			Statistic	Std. Error
Pretest Daulah Ayyubiyah	Mean		1.6250	.26305
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	1.0030	
		Upper Bound	2.2470	
	5% Trimmed Mean		1.5833	
	Median		1.5000	
	Variance		.554	
	Std. Deviation		.74402	
	Minimum		1.00	
	Maximum		3.00	
	Range		2.00	
	Interquartile Range		1.00	
	Skewness		.824	.752
	Kurtosis		-.152	1.481
Posttest Daulah Ayyubiyah	Mean		3.6250	.18298
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	3.1923	
		Upper Bound	4.0577	
	5% Trimmed Mean		3.6389	
	Median		4.0000	
	Variance		.268	
	Std. Deviation		.51755	
	Minimum		3.00	
	Maximum		4.00	
	Range		1.00	
	Interquartile Range		1.00	
	Skewness		-.644	.752
	Kurtosis		-2.240	1.481
Pretest Daulah Abbasiyah	Mean		1.8750	.29505
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	1.1773	
		Upper Bound	2.5727	
	5% Trimmed Mean		1.8611	
	Median		2.0000	
	Variance		.696	

	Std. Deviation		.83452	
	Minimum		1.00	
	Maximum		3.00	
	Range		2.00	
	Interquartile Range		1.75	
	Skewness		.277	.752
	Kurtosis		-1.392	1.481
Posttest Daulah Abbasiyah	Mean		3.3750	.18298
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	2.9423	
		Upper Bound	3.8077	
	5% Trimmed Mean		3.3611	
	Median		3.0000	
	Variance		.268	
	Std. Deviation		.51755	
	Minimum		3.00	
	Maximum		4.00	
	Range		1.00	
	Interquartile Range		1.00	
	Skewness		.644	.752
	Kurtosis		-2.240	1.481



Lampiran 3 Hasil tugas *pre-test* kelompok Ayyubiyah



Lampiran 4 Hasil tugas *pre-test* kelompok Abbasiyah



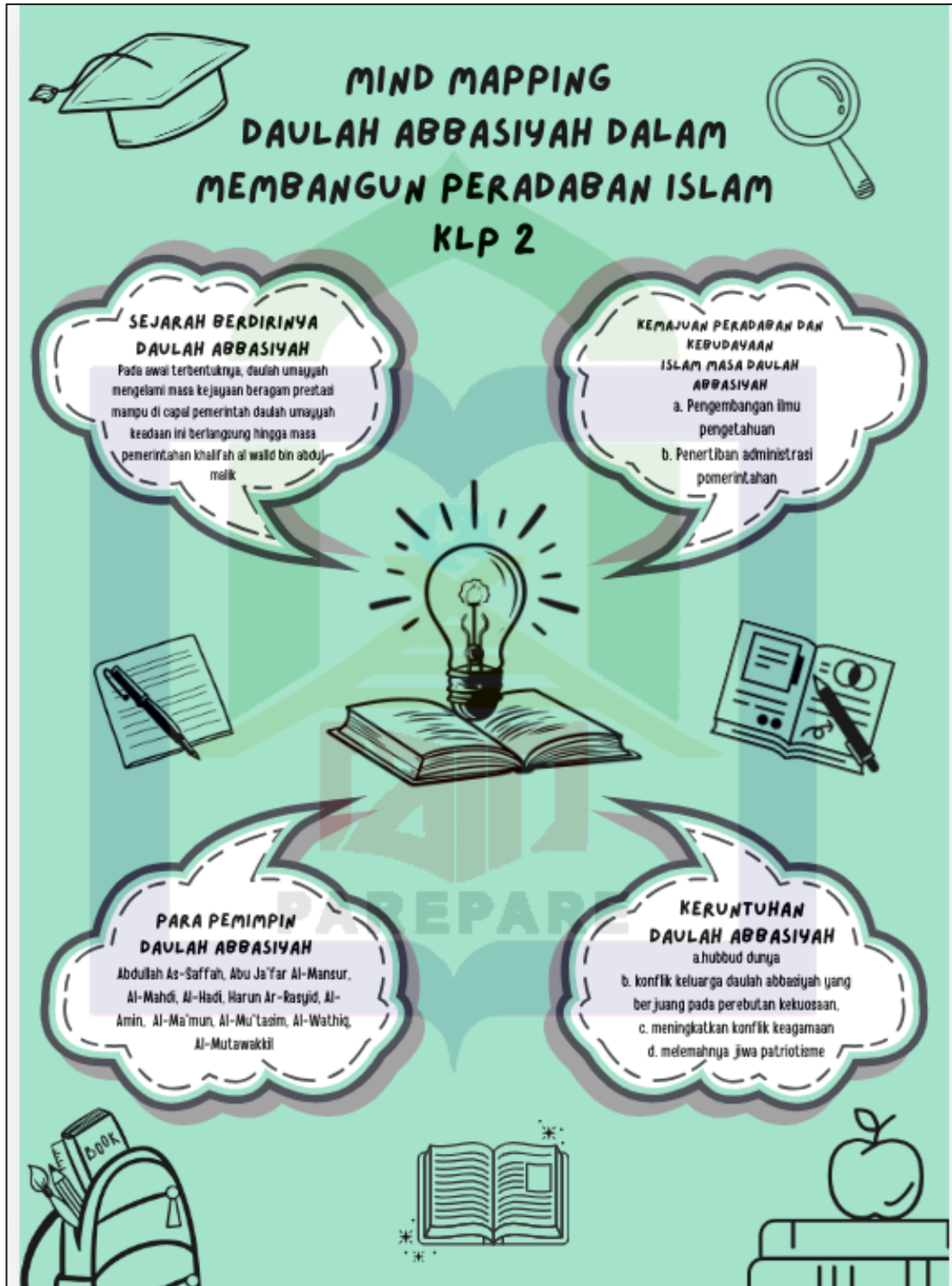
Lampiran 5 *Treatment* pertemuan pertama kelompok Ayyubiyah



Lampiran 6 *Treatment* pertemuan pertama kelompok Abbasiyah

Lampiran 7 *Treatment* pertemuan kedua kelompok Ayyubiyah



Lampiran 8 *Treatment* pertemuan kedua kelompok Abbasiyah

Lampiran 9 Hasil tugas *post-test* kelompok Ayyubiyah

Lampiran 10 Hasil tugas *post-test* kelompok Abbasiyah



Lampiran 11 Lembar penilaian peserta didik

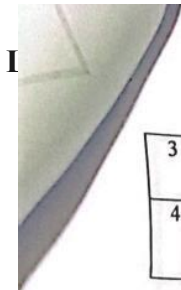
	<p>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE FAKULTAS TARBIYAH Jl. Amal Bakti No.8 Soreang 911331 Telepon (0421) 21307</p> <p>INSTRUMEN PENELITIAN</p>
-----------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

NAMA MAHASISWA : A. RIFALDI TEGAR
 NIM : 2020203886208035
 FAKULTAS : TARBIYAH
 PRODI : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
 JUDUL : KREATIVITAS PENGGUNAAN CANVA
 DALAM DESAIN *MIND MAPPING* MATERI
 SKI PESERTA DIDIK KELAS VIII MTs DARUL
 ULUM ATH-THAHIRIYAH PALADANG
 KABUPATEN PINRANG.

Lembar penilaian *pre-test*
Kelompok Daulah Ayyubiyah (Tanggal 27 Juli 2024)

No.	Komponen Kreativitas	Nilai				Total
		1	2	3	4	
1	<i>Fluence</i> , kemampuan peserta didik dalam menciptakan ide dan dapat menjelaskan jawaban secara lancar.		✓			
2	<i>Flexibility</i> , kemampuan peserta didik dalam menghasilkan ide-ide yang lebih bervariasi.	✓				
3	<i>Originality</i> , kemampuan peserta didik untuk menghasilkan ide baru atau ide yang sebelumnya belum pernah ada.	✓				
4	<i>Elaboration</i> , kemampuan peserta didik dalam mengembangkan atau menambahkan ide-ide sehingga dapat menghasilkan ide yang lebih rinci atau detail.	✓				

No.	Komponen Efektivitas	Nilai				Total
		1	2	3	4	
1	Pemahaman, peserta didik dapat memahami pembelajaran yang diikutinya.		✓			
2	Tepat Waktu, pembelajaran yang dilakukan bisa mempengaruhi penggunaan waktu dalam pelaksanaannya.			✓		

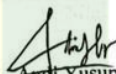


3	Tercapainya Tujuan, tercapainya tujuan pembelajaran yang telah dijalankan.		✓				
4	Perubahan Nyata, pembelajaran mampu memberikan suatu efek atau dampak serta perubahan nyata bagi peserta didik.	✓					

Keterangan skor penilaian

Skor	Keterangan
4	Sangat baik
3	Baik
2	Kurang
1	Sangat Kurang

Penilai:
Guru Mata Pelajaran SKI


Andi Yusup, S. Pd.
19751018 200912 1 022





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE
FAKULTAS TARBIYAH
Jl. Amal Bakti No.8 Soreang 911331 Telepon
(0421) 21307

INSTRUMEN PENELITIAN

NAMA MAHASISWA : A. RIFALDI TEGAR
NIM : 2020203886208035
FAKULTAS : TARBIYAH
PRODI : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
JUDUL : KREATIVITAS PENGGUNAAN CANVA
DALAM DESAIN *MIND MAPPING* MATERI
SKI PESERTA DIDIK KELAS VIII MTs DARUL
ULUM ATH-THAHIRIYAH PALADANG
KABUPATEN PINRANG.

Lembar penilaian *post-test*
Kelompok Daulah Ayyubiyah (Tanggal 10 Agustus 2024)

No.	Komponen Kreativitas	Nilai				Total
		1	2	3	4	
1	<i>Fluence</i> , kemampuan peserta didik dalam menciptakan ide dan dapat menjelaskan jawaban secara lancar.				✓	
2	<i>Flexibility</i> , kemampuan peserta didik dalam menghasilkan ide-ide yang lebih bervariasi.				✓	
3	<i>Originality</i> , kemampuan peserta didik untuk menghasilkan ide baru atau ide yang sebelumnya belum pernah ada.			✓		
4	<i>Elaboration</i> , kemampuan peserta didik dalam mengembangkan atau menambahkan ide-ide sehingga dapat menghasilkan ide yang lebih rinci atau detail.				✓	


No.	Komponen Efektivitas	Nilai				Total
		1	2	3	4	
1	Pemahaman, peserta didik dapat memahami pembelajaran yang diikutinya.			✓		
2	Tepat Waktu, pembelajaran yang dilakukan bisa mempengaruhi penggunaan waktu dalam pelaksanaannya.				✓	

3	Tercapainya Tujuan, tercapainya tujuan pembelajaran yang telah dijalankan.			✓		
4	Perubahan Nyata, pembelajaran mampu memberikan suatu efek atau dampak serta perubahan nyata bagi peserta didik.				✓	

Keterangan skor penilaian

Skor	Keterangan
4	Sangat baik
3	Baik
2	Kurang
1	Sangat Kurang

Penilai:
Guru Mata Pelajaran SKI


Andi Yusup, S. Pd.
19751018 200912 1 022

PAREPARE



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE
FAKULTAS TARBIYAH
Jl. Amal Bakti No.8 Soreang 911331 Telepon
(0421) 21307

INSTRUMEN PENELITIAN

NAMA MAHASISWA : A. RIFALDI TEGAR
NIM : 2020203886208035
FAKULTAS : TARBIYAH
PRODI : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
JUDUL : KREATIVITAS PENGGUNAAN CANVA
DALAM DESAIN *MIND MAPPING* MATERI
SKI PESERTA DIDIK KELAS VIII MTs DARUL
ULUM ATH-THAHIRIYAH PALADANG
KABUPATEN PINRANG.

Lembar penilaian *pre-test*
Kelompok Daulah Abbasyiah (Tanggal 27 Juli 2024)

No.	Komponen Kreativitas	Nilai				Total
		1	2	3	4	
1	<i>Fluence</i> , kemampuan peserta didik dalam menciptakan ide dan dapat menjelaskan jawaban secara lancar.			✓		
2	<i>Flexibility</i> , kemampuan peserta didik dalam menghasilkan ide-ide yang lebih bervariasi.		✓			
3	<i>Originality</i> , kemampuan peserta didik untuk menghasilkan ide baru atau ide yang sebelumnya belum pernah ada.	✓				
4	<i>Elaboration</i> , kemampuan peserta didik dalam mengembangkan atau menambahkan ide-ide sehingga dapat menghasilkan ide yang lebih rinci atau detail.	✓				

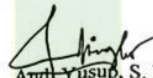
No.	Komponen Efektivitas	Nilai				Total
		1	2	3	4	
1	Pemahaman, peserta didik dapat memahami pembelajaran yang diikutinya.		✓			
2	Tepat Waktu, pembelajaran yang dilakukan bisa mempengaruhi penggunaan waktu dalam pelaksanaannya.			✓		

3	Tercapainya Tujuan, tercapainya tujuan pembelajaran yang telah dijalankan.		✓			
4	Perubahan Nyata, pembelajaran mampu memberikan suatu efek atau dampak serta perubahan nyata bagi peserta didik.	✓				

Keterangan skor penilaian

Skor	Keterangan
4	Sangat baik
3	Baik
2	Kurang
1	Sangat Kurang

Penilai:
Guru Mata Pelajaran SKI


Andi Yusup, S. Pd.
19751018 200912 1 022

PAREPARE



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE
FAKULTAS TARBIYAH
Jl. Amal Bakti No.8 Soreang 911331 Telepon
(0421) 21307

INSTRUMEN PENELITIAN

NAMA MAHASISWA : A. RIFALDI TEGAR
NIM : 2020203886208035
FAKULTAS : TARBIYAH
PRODI : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
JUDUL : KREATIVITAS PENGGUNAAN CANVA
DALAM DESAIN *MIND MAPPING* MATERI
SKI PESERTA DIDIK KELAS VIII MTs DARUL
ULUM ATH-THAHIRIYAH PALADANG
KABUPATEN PINRANG.

Lembar penilaian *post-test*
Kelompok Daulah Abbasiyah (10 Agustus 2024)

No.	Komponen Kreativitas	Nilai				Total
		1	2	3	4	
1	<i>Fluence</i> , kemampuan peserta didik dalam menciptakan ide dan dapat menjelaskan jawaban secara lancar.				✓	
2	<i>Flexibility</i> , kemampuan peserta didik dalam menghasilkan ide-ide yang lebih bervariasi.			✓		
3	<i>Originality</i> , kemampuan peserta didik untuk menghasilkan ide baru atau ide yang sebelumnya belum pernah ada.			✓		
4	<i>Elaboration</i> , kemampuan peserta didik dalam mengembangkan atau menambahkan ide-ide sehingga dapat menghasilkan ide yang lebih rinci atau detail.				✓	


No.	Komponen Efektivitas	Nilai				Total
		1	2	3	4	
1	Pemahaman, peserta didik dapat memahami pembelajaran yang diikutinya.			✓		
2	Tepat Waktu, pembelajaran yang dilakukan bisa mempengaruhi penggunaan waktu dalam pelaksanaannya.				✓	

3	Tercapainya Tujuan, tercapainya tujuan pembelajaran yang telah dijalankan.			✓		
4	Perubahan Nyata, pembelajaran mampu memberikan suatu efek atau dampak serta perubahan nyata bagi peserta didik.			✓		

Keterangan skor penilaian


Skor	Keterangan
4	Sangat baik
3	Baik
2	Kurang
1	Sangat Kurang

Penilai:
Guru Mata Pelajaran SKI


Andri Yusup, S. Pd.
19751018 200912 1 022

PAREPARE

Lampiran 12 Surat penetapan pembimbing


**KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH
NOMOR : 4308 TAHUN 2023
TENTANG
PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE**

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH

Menimbang : a. Bahwa untuk menjamin kualitas skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare, maka dipandang perlu penetapan pembimbing skripsi mahasiswa Tahun 2023;
b. Bahwa yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan mampu untuk diserahkan tugas sebagai pembimbing skripsi mahasiswa.

Mengingat : 1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah RI Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan;
5. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;
6. Peraturan Presiden RI Nomor 29 Tahun 2018 tentang Institut Agama Islam Negeri Parepare;
7. Keputusan Menteri Agama Nomor 394 Tahun 2003 tentang Pembukaan Program Studi;
8. Keputusan Menteri Agama Nomor 387 Tahun 2004 tentang Petunjuk Pelaksanaan Pembukaan Program Studi pada Perguruan Tinggi Agama Islam;
9. Peraturan Menteri Agama Nomor 35 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja IAIN Parepare;
10. Peraturan Menteri Agama Nomor 16 Tahun 2019 tentang Statuta Institut Agama Islam Negeri Parepare;
11. Surat Keputusan Rektor IAIN Parepare Nomor 129 Tahun 2019 tentang pendirian Fakultas Tarbiyah

Memperhatikan : a. Surat Pengesahan Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran Petikan Nomor: SP DIPA-025.04.2.307381/2023, tanggal 30 November 2022 tentang DIPA IAIN Parepare Tahun Anggaran 2023;
b. Surat Keputusan Rektor Institut Agama Islam Negeri Parepare Nomor: 307 Tahun 2023, tanggal 08 Februari 2023 tentang Revisi Tim Pembimbing Skripsi Mahasiswa Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare Tahun 2023.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : **KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH TENTANG PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE TAHUN 2023;**


Kesatu : Menunjuk saudara : 1. Dr. H. Muhammad Saleh, M.Ag.
2. Ade Hastuty Hasyim, ST., S.Kom., MT
Masing-masing sebagai pembimbing utama dan pendamping bagi mahasiswa :

Nama : A. Rifaldi Tegar
NIM : 2020203886208035
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Efektifitas aplikasi Canva dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemandirian peserta didik kelas VII MTs Ulum Ath Thohriyah Palangkaraya Kabupaten Pinrang

Kedua : Tugas pembimbing utama dan pendamping adalah membimbing dan mengarahkan mahasiswa mulai pada penyusunan proposal penelitian sampai menjadi sebuah karya ilmiah yang berkualitas dalam bentuk skripsi.

Ketiga : Segala biaya akibat diterbitkannya surat keputusan ini dibebankan kepada anggaran belanja IAIN Parepare;

Kecempat : Surat keputusan ini diberikan kepada masing-masing yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Parepare
Pada Tanggal : 09 Oktober 2023
Dekan

Dr. Zulfah, M.Pd.
NIP. 19830420 200801 2 010



Lampiran 13 Surat rekomendasi penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN PINRANG
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
UNIT PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jl. Jend. Sukawati Nomor 40. Telp/Fax : (0421)921695 Pinrang 91212

KEPUTUSAN KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU KABUPATEN PINRANG
Nomor : 503/0427/PENELITIAN/DPMPTSP/07/2024

Tentang

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

- Menimbang** : bahwa berdasarkan penelitian terhadap permohonan yang diterima tanggal 12-07-2024 atas nama A. RIFALDI TEGAR, dianggap telah memenuhi syarat-syarat yang diperlukan sehingga dapat diberikan Surat Keterangan Penelitian.
- Mengingat** : 1. Undang - Undang Nomor 29 Tahun 1959;
2. Undang - Undang Nomor 18 Tahun 2002;
3. Undang - Undang Nomor 25 Tahun 2007;
4. Undang - Undang Nomor 25 Tahun 2009;
5. Undang - Undang Nomor 23 Tahun 2014;
6. Peraturan Presiden RI Nomor 97 Tahun 2014;
7. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 3 Tahun 2018 terkait Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
8. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 Tahun 2014;
9. Peraturan Bupati Pinrang Nomor 48 Tahun 2016; dan
10. Peraturan Bupati Pinrang Nomor 38 Tahun 2019.
- Memperhatikan** : 1. Rekomendasi Tim Teknis PTSP : 0833/R/T.Teknis/DPMPTSP/07/2024, Tanggal : 12-07-2024
2. Berita Acara Pemeriksaan (BAP) Nomor : 0429/BAP/PENELITIAN/DPMPTSP/07/2024, Tanggal : 12-07-2024

MEMUTUSKAN

- Menetapkan** :
- KESATU** : Memberikan Surat Keterangan Penelitian kepada :
- Nama Lembaga : INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE
 - Alamat Lembaga : JL. AMAL BAKTI NO. 8
 - Nama Peneliti : A. RIFALDI TEGAR
 - Judul Penelitian : KREATIVITAS PENGGUNANN CANVA DALAM DESAIN MIND MAPPING MATERI SKI PESERTA DIDIK KELAS VIII MTs DARUL ULUM ATH-THAHIRIYAH PALADANG KABUPATEN PINRANG
 - Jangka waktu Penelitian : 1 Bulan
 - Sasaran/target Penelitian : MENINGKATKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK DALAM MEMAHAMI PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MIND MAPPING
 - Lokasi Penelitian : Kecamatan Lanrisang
- KEDUA** : Surat Keterangan Penelitian ini berlaku selama 6 (enam) bulan atau paling lambat tanggal 12-01-2025.
- KETIGA** : Peneliti wajib mentaati dan melakukan ketentuan dalam Surat Keterangan Penelitian ini serta wajib memberikan laporan hasil penelitian kepada Pemerintah Kabupaten Pinrang melalui Unit PTSP selambat-lambatnya 6 (enam) bulan setelah penelitian dilaksanakan.
- KEEMPAT** : Keputusan ini mulai berlaku pada tanggal ditetapkan, apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan, dan akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Pinrang Pada Tanggal 12 Juli 2024



Ditandatangani Secara Elektronik Oleh :
ANDI MIRANI, AP., M.Si
NIP. 197406031993112001
Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP
Selaku Kepala Unit PTSP Kabupaten Pinrang

Biaya : Rp 0,-



Lampiran 14 Surat keterangan selesai meneliti



**PONDOK PESANTREN DARUL'ULUM ATH-THAHIRIYAH
MADRASAH TSANAWIYAH (MTs) PALADANG
KECAMATAN LANRISANG KABUPATEN PINRANG**
Jl. Poros Barugae-JampueKm.08Kec. Lanrisang Kab.Pinrang



SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 018 /MTs.21.17.08/SKP/08/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala MTs. Darul 'Ulum Ath-Thahiriyyah Paladang menerangkan bahwa :

Nama : **A. RIFALDI TEGAR**
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Pare-Pare
Alamat Lembaga : Jl. Amal Bakti No. 08 Soreang, Kota Pare-Pare
Judul Penelitian : “ Kreativitas Penggunaan Canva dalam desain Mind Mapping Materi SKI Peserta didik kelas VIII MTs. Darul Ulum Ath-Thahiriyyah Paladang Kabupaten Pinrang “

Bahwa benar telah mengadakan penelitian selama 1 Bulan di MTs. Darul 'Ulum Ath-Thahiriyyah Paladang.

Demikian Surat Keterangan ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Paladang, 13 Agustus 2024

Kepala Madrasah,
Darul 'Ulum Ath-Thahiriyyah Paladang


ABD. MAMUNG, S.Ag., M.Pd.I
NIP.19780320 200604 1 022

Lampiran 15 Dokumentasi penelitian

Pre-test



Treatment



Post-test



Lampiran 16 Biodata penulis

BIODATA PENULIS



A. Rifaldi Tegar, lahir pada tanggal 19 Agustus 2002 di Bulukumba, anak tunggal dari pasangan A. Muh. Ridwan Alwi dan A. Faridah. Penulis memulai jenjang sekolah dasar di SDN 76 Pinrang kemudian melanjutkan ke jenjang Madrasah Tsanawiyah di Pondok Pesantren Darul ‘Ulum Ath-Thahiriyah Paladang Kab. Pinrang dan kemudian ke jenjang Madrasah Aliyah di Pondok Pesantren DDI Ittihadul Usrati Wal-Jama’ah Kab. Pinrang. Pada tahun 2020 penulis kembali melanjutkan pendidikan ke jenjang S1 dengan mengambil jurusan Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Tarbiyah di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare. Setelah empat tahun menempuh bangku perkuliahan, selanjutnya penulis melakukan penelitian dan menulis sebuah hasil penelitian skripsi yang berjudul “Kreativitas Penggunaan Canva Dalam Desain *Mind Mapping* Materi SKI Peserta Didik Kelas VIII MTs Darul Ulum Ath-Thahiriyah Paladang Kabupaten Pinrang”.