

SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
APLIKASI CANVA TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SD ISLAM AQZIA
TELUK KUANTAN**



Disusun Oleh :

CANIA TETRA PUTRI

NPM : 190307005

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI

TELUK KUANTAN

1445 H/ 2024 M

MOTTO

"Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya..."

(Q.S Al Baqarah: 286)¹

"Sesungguhnya kami adalah milik Allah, dan sesungguhnya kepada-Nya kami akan kembali."²

(Q.S Al Baqarah: 156)

"Jadilah baik. Sesungguhnya Allah menyukai orang-orang yang berbuat baik."

(Q.S Al Baqarah: 195)³

¹ Ahmad. Implikasi Pendidikan Karakter Bagi Anak Perspektif Q.S. Al-Baqarah, Jurnal Atthulab : Islamic Religion Teaching & Learning, 2021.

² Ibid..., Q.S. Al-Baqarah, 156

³ Ibid..., Q.S. Al-Baqarah, 195

PERSEMBAHAN

**Kupersembahkan Skripsi Ini Untuk Kedua Orang Tua Ku Tercinta dan
Untuk Almameter Tercinta**

**Program Studi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Kuantan Singingi**

SURAT PERNYATAAN

Nama : Cania Tetra Putri
Tempat/Tanggal Lahir : Teluk Kuantan, 05 April 2001
NPM : 190307005
Alamat : Dusun Sei.Robio, Kec.Kuantan Tengah
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan Universitas
Islam Kuantan Singingi

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sd Islam Aqzia Teluk Kuantan..”** adalah benar karya saya sendiri dan saya bertanggung jawab atas data dan informasi yang termuat didalamnya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, apabila dikemudian hari pernyataan saya terbukti tidak benar, maka saya bersedia menanggung semua resikonya.

Teluk Kuantan , 24 Maret 2024

Hormat Saya



Cania Tetra Putri
NPM. 190307005

Dr. IKRIMA MAILANI, S.Pd.I., M.Pd.I
DOSEN PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI

NOTA DINAS

Perihal : Skripsi Cania Tetra Putri

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Kuantan Singingi
Di-
Teluk Kuantan

Assalamu`alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca, meneliti, mengkoreksi dan mengadakan perbaikan terhadap Skripsi saudara :

Nama : Cania Tetra Putri
NPM : 190307005
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi
Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran
Pendidikan Agama Islam Di SD Islam Aqzia Teluk Kuantan

Maka dengan ini dapat disetujui dan diberikan penilaian dalam sidang Munaqasyah Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Kuantan Singingi.

Wassamu`alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Teluk Kuantan, 24 Maret 2024

Pembimbing I



Dr. IKRIMA MAILANI, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN. 1022108801

ALHAIRI, S.Pd.I, M.Pd.I
DOSEN PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI

NOTA DINAS

Perihal : Skripsi Cania Tetra Putri

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Kuantan Singingi
Di-
Teluk Kuantan

Assalamu`alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca, meneliti, mengkoreksi dan mengadakan perbaikan terhadap Skripsi saudara :

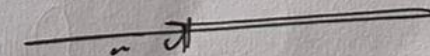
Nama : Cania Tetra Putri
NPM : 190307005
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SD Islam Aqzia Teluk Kuantan

Maka dengan ini dapat disetujui dan diberikan penilaian dalam sidang Munaqasyah Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Kuantan Singingi.

Wassamu`alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Teluk Kuantan, 24 Maret 2024

Pembimbing II



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

PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN KETUA PRODI

Skripsi penelitian dengan judul : **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sd Islam Aqzia Teluk Kuantan.”** Yang ditulis oleh **Cania Putri Tetra, NPM. 190307005**; Dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam Sidang Munaqasyah Sarjana Satu (S1) Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Kuantan Singingi untuk memenuhi salah satu syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S1)

Teluk Kuantan, 24 September 2024

Menyetujui

Pembimbing 1



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

Pembimbing 2



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

Mengetahui

Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam



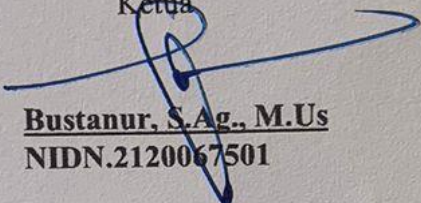
Alhairi, S.Pd.I, M.Pd.I
NIDN. 1010038901

PENGESAHAN TIM PENGUJI


Skripsi dengan judul : **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sd Islam Aqzia Teluk Kuantan.”** Yang ditulis oleh **Cania Putri Tetra, NPM. 190307005**; telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Kuantan Singingi pada tanggal 28 Agustus 2024. Skripsi ini telah diterima sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.Pd).

Teluk Kuantan, 24 September 2024


Mengesahkan,
Sidang Munaqasyah
Ketua


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


Moderator


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

Sekretaris


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

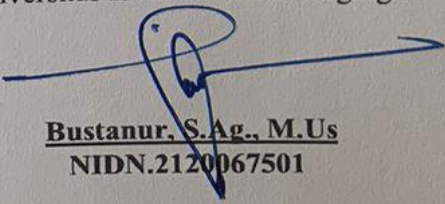
Penguji I


Sopiatus Nahwiyah., S.Pd.I., M.A.
NIDN. 2110018901

Penguji II


A.MU'ALIF, S.Pd.I., MA.
NIDN. 1010078605

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Kuantan Singingi


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

ABSTRAK

Cania Tetra Putri : *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sd Islam Aqzia Teluk Kuantan.*
(2024)

Hasil belajar siswa kelas V A dan V B mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Islam Aqzia Teluk Kuantan masih tergolong rendah. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor diantaranya penggunaan media pembelajaran dan lingkungan belajar siswa. Salah satunya dengan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva. Dengan adanya media pembelajaran berbasis aplikasi canva diharapkan dapat meningkatkan minat belajar yang tinggi dan lingkungan belajar yang kondusif, tentunya berdampak pada hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: apakah ada pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SD Islam Aqzia Teluk Kuantan. Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif dengan metode Kuasi eksperimen (*Quasi Eksperimental Design*). Populasi dalam penelitian ini adalah V A dan V B mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Islam Aqzia Teluk Kuantan yang berjumlah 22 siswa perkelas. pengambilan sampel menggunakan teknik sampel jenuh. Data tentang penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi canva dan minat belajar dikumpulkan melalui kuesioner, sedangkan data hasil belajar siswa diperoleh melalui dokumentasi saat pembelajaran berlangsung. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif dan analisis regresi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: terdapat nilai rata-rata *pre-test* kelas VA sebesar 52,18 dan kelas VB sebesar 52,06. berdasarkan hasil post-test diperoleh hasil nilai rata-rata kelas VA adalah 55,50 dan untuk kelas VB diperoleh 52,32. Berdasarkan nilai rata-rata tersebut, disimpulkan bahwa kelas yang penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi dan mengalami peningkatan jika dibandingkan nilai rata-rata kelas yang hanya menerapkan pembelajaran konvensional yang menggunakan Power Point saja.

Kata Kunci : Aplikasi Canva, Minat Belajar, Siswa

ABSTRACT

Cania Tetra Putri : *The Influence of Canva Application-Based Learning Media on Interest in Learning in Islamic Religious Education Subjects at Aqzia Teluk Kuantan Islamic Elementary School.*
(2023)

Aqzia Teluk Kuantan Islamic Elementary School is still relatively low. Student learning outcomes are influenced by various factors including the use of learning media and the student learning environment. One of them is learning media based on the Canva application. With the Canva application-based learning media, it is hoped that it can increase high interest in learning and create a conducive learning environment, of course having an impact on student learning outcomes. This research aims to find out: whether there is an influence of the use of learning media based on the Canva application on students' interest in learning in Islamic religious education subjects at Aqzia Teluk Kuantan Islamic Elementary School. This research includes quantitative research with a Quasi Experimental Design method. The population in this study were V A and V B Islamic Religious Education subjects at Aqzia Teluk Kuantan Islamic Elementary School, totaling 22 students per class. Sampling used a saturated sampling technique. Data regarding the use of learning media based on the Canva application and interest in learning was collected through questionnaires, while data on student learning outcomes was obtained through documentation while learning was taking place. The data analysis technique in this research uses descriptive analysis techniques and regression analysis. The research results showed that: there was an average pre-test score for class VA of 52.18 and class VB of 52.06. Based on the post-test results, the average value for class VA was 55.50 and for class VB it was 52.32. Based on this average value, it was concluded that the class that used learning media based on the Canva application had a higher average value and experienced an increase compared to the average value of the class that only implemented conventional learning using Power Point only.

Keywords : Canva Application, Learning Interests, Students

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum WarahmatullahiWabarakatuh.

Segala puji kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala, Alhamdulillah dengan rahmat dan seizing-Nya penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sd Islam Aqzia Teluk Kuantan.” shalawat dan salam penulis sanjungkan kepada Nabi Muhammad SAW sebagai suri tauladan manusia terbaik yang berhasil membawa manusia ke zaman ilmu pengetahuan saat sekarang ini.

Penyusun Skripsi ini bertujuan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Kuantan Singingi. Atas bantuan semua pihak dalam menyelesaikan Skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak **Dr. Nopriadi, S.K.M, M.Kes** selaku rektor Universitas Islam Kuantan Singingi.
2. Bapak **Bustanur, S.Ag, M.Us** selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Kuantan Singingi.
3. Ibu **Fitra Wahyuni, S.Pd.I, M.Pd** selaku Kepala Tata Usaha Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Kuantan Singingi.
4. Bapak **Alhairi, S.Pd.I, M.Pd.I** selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Sekaligus Sebagai Pembimbing II yang membimbing dan memberikan masukan sarannya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

5. Ibu **Ikrima Mailani., S.Pd.I., M.Pd.I** selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan masukan dan saran sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini.
6. Seluruh Bapak/Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Kuantan Singingi yang telah membekali ilmu, pengalaman, dan keterampilan sehingga penulis dapat menyusun karya ilmiah ini dengan sebaik mungkin.
7. Rekan-rekan seperjuangan prodi Pendidikan Agama Islam di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang selalu memberikan masukan, saran serta semangat sehingga skripsi ini terselesaikan tepat waktu.
8. Dan semua pihak-pihak yang berkontribusi memberikan masukan baik kritik dan saran kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis berharap semoga Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* membalas semua amal dan kebaikan atas bantuan dan semua pihak dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Oleh sebab itu, penulis berharap segala saran dan kritikan yang membangun agar skripsi ini bermanfaat hendaknya bagi penulis maupun pembaca pada umumnya. Allahumma Amiin.

Teluk Kuantan, 24 September 2024

Cania Tetra Putri

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN	i
NOTA DINAS	ii
NOTA DINAS	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
PENGESAHAN UJIAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Batasan Masalah.....	11
D. Rumusan Masalah	11
E. Tujuan Penelitian.....	11
F. Kegunaan Penelitian.....	12
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	13
A. Kajian Teori	13
1. Pengertian Media	13
2. Pembelajaran.....	15
3. Media Pembelajaran	21
4. Media Pembelajaran Pendidikan.....	26
5. Media Video Pembelajaran	28
6. Minat Belajar	33
7. Pendidikan Agama Islam.....	39
8. Aplikasi Canva.....	40
B. Penelitian Relevan	44
C. Kerangka Konseptual	46
D. Hipotesis Penelitian	47
E. Definisi Operasional.....	47
BAB. III. METODE PENELITIAN	49
A. Jenis Penelitian	49
B. Waktu dan Lokasi Penelitian	51
C. Subjek Penelitian dan Objek Penelitian	51
D. Populasi dan Sampel	57
E. Teknik Analisis Data.....	59
BAB. IV. PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA	70
A. Tinjauan Umum dan Lokasi Penelitian.....	70
1. Profil Sekolah.....	70
2. Visi dan Misi Yayasan	71

3. Tenaga Pendidikan	71
4. Keadaan Siswa.....	72
5. Tugas Perangkat Sekolah.....	72
B. Penyajian Data	75
1. Uji Validitas dan Realibilitas Data.....	75
2. Uji Pra Syarat Analisis.....	78
3. Statistik Deskriptif	81
4. Pengujian Hipotesis.....	88
BAB. V. KESIMPULAN.....	71
A. Kesimpulan	91
B. Saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA	93

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Penelitian Relevan.....	40
Tabel 2.2. Definisi Operasional	43
Tabel 4.1. Penjelasan Detail Aplikasi Canva	46
Tabel 4.2. Validasi Media Video	55
Tabel 4.3. Skor Validasi Media Video	56
Tabel 4.4. Data Hasil Coba	57
Tabel 4.5. Data Hasil Uji Postest.....	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka Konseptual.....	41
--------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian	
Lampiran 2 Surat Balasan Riset	
Lampiran 3 Angket Penelitian Untuk Variabel X.....	96
Lampiran 4 Instrumen Wawancara.....	99
Lampiran 6 Lembar Observasi	101
Lampiran 7 Dokumentasi Kegiatan Penelitian.....	103

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan selalu berkembang dan mengalami kemajuan yang sangat pesat, sesuai dengan perkembangan zaman dan perkembangan cara berpikir manusia. Bangsa Indonesia sebagai salah satu negara berkembang tidak akan bisa maju selama belum memperbaiki kualitas sumber daya manusia bangsa kita. Kualitas hidup bangsa dapat meningkat jika ditunjang dengan sistem pendidikan yang mapan. Sistem pendidikan yang mapan, memungkinkan kita berpikir kritis, kreatif, dan produktif.

Pendidikan adalah proses pengalihan pengetahuan secara sistematis dari seseorang kepada orang lain sesuai standar yang telah ditetapkan oleh para ahli. Dengan adanya transfer pengetahuan tersebut diharapkan dapat merubah sikap tingkah laku, kedewasaan berpikir dan kedewasaan kepribadian ke dalam pendidikan formal dan pendidikan informal.¹ Pendidikan merupakan wahana pengembangan ilmu pengetahuan untuk menuju bangsa yang berkualitas baik dari segi intelektual maupun moral. Pembelajaran tentu akan berkaitan langsung dengan alam sekitar sebagai penunjang pemahaman konsep secara lebih nyata kemudian Pembelajaran mengembangkan produk dari lingkungan eksperimental seseorang merespon lingkungan tersebut.²

¹ Moses, Melmambessy. *Analisis Pengaruh Pendidikan, Pelatihan, dan Pengalaman Kerja terhadap Produktivitas Kerja Pegawai Dinas Pertambangan dan Energi Provinsi Papua* (Media Riset Bisnis & Manajemen, 2012) hal.18-36.

² Miftahul Huda, *Model-model Pengejaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), h.6

Belajar mengajar adalah suatu proses yang mengolah sejumlah nilai untuk dikonsumsi oleh setiap anak didik. Nilai-nilai itu tidak datang dengan sendirinya, tetapi terambil dari berbagai sumber. Sumber belajar yang sesungguhnya banyak sekali terdapat dimana-mana: di sekolah, di halaman, di pusat kota, di pedesaan, dan sebagainya.³ Proses belajar mengajar pada dasarnya adalah kegiatan interaksi dan komunikasi Antara guru dan murid dalam rangka menyampaikan ilmu pengetahuan, wawasan, dan sebagainya. Proses belajar mengajar yang baik adalah proses belajar mengajar yang menyenangkan, menggairahkan, mencerahkan, dan efektif. Untuk itu diperlukan pemahaman terhadap karakter jiwa anak.⁴

Pendidikan di sekolah tidak terlepas dari kegiatan pembelajaran yang merupakan perencanaan secara sistematis yang dibuat oleh pendidik dalam satuan pelajaran. Menciptakan kegiatan pembelajaran yang mampu mengembangkan hasil belajar maksimal adalah tugas dan kewajiban pendidik karena pendidik memerlukan strategi penyampaian materi untuk mendesain pembelajaran yang dapat merangsang hasil belajar yang efektif dan efisien sesuai dengan situasi dan kondisinya.

Menurut UNESCO “*Eduxcation as organized and sustained communication designed to bring about learning*” (pendidikan yaitu komunikasi terorganisasi dan berkelanjutan yang dirancang untuk

³ Tutik Rachmawati dan Daryanto, Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik (Yogyakarta: Gava Media, 2015), hal. 139

⁴ SyaifulBahriDjamarah, Aswan Zain, StrategiBelajarMengajar (Jakarta: RinekaCipta, 2013), hal.5

menumbuhkan belajar).⁵ Pendidikan merupakan hal yang memiliki peran penting dalam kehidupan, karena pendidikan merupakan suatu upaya setiap manusia untuk mengumpulkan bekal sebanyak dan sebaik mungkin untuk menjalani kehidupan di masa depan kelak.

Seperti yang dilakukan oleh kementerian kebudayaan RI untuk meningkatkan pembangunan dan kualitas pendidikan di Indonesia dengan cara mengembangkan kurikulum pendidikan nasional yaitu kurikulum 2013 yang mulai di implementasikan secara bertahap yang dilaksanakan melalui pelaksanaan terbatas, khususnya bagi sekolah-sekolah yang sudah siap melaksanakannya.⁶ Langgulong yang dikutip oleh Moh. Haitam Salim dan Syamsul Kurniawan mengatakan pendidikan mempunyai pengertian yang luas, yang mencakup semua perbuatan atau semua usaha dari generasi tua untuk mengalihkan nilai-nilai serta melimpahkan pengetahuan, pengalaman, kecakapan, serta keterampilan kepada generasi selanjutnya, sebagai usaha untuk menyiapkan mereka, agar dapat memenuhi fungsi hidup mereka, baik jasmani maupun dengan ruhani.⁷

Pada kurikulum ini juga mengusung nilai proses seperti yang dikatakan oleh Chairul Anwar pada jurnalnya bahwa nilai proses pembelajaran memainkan tiga proses mengubah sikapindividu yang dapat membuat

⁵ Tim Pengembang Ilmu Pendidikan, Ilmu dan Aplikasi Pendidikan, (Jakarta : Imperial Bhakti Utama, 2019), hal. 19

⁶ Ismail SuardiWekkedanRidhaWindiAstuti, Kurikulum 2013 di Madrasah Ibtidaiyah: Implementasi di Wilayah Minoritas Muslim. SekolahTinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Sorong. Tadris: JurnalKeguruanIlmuTarbiyah 02 (1) (2017). DOI: 10.24042/tadris.v2i1.1736, Dipublikasikan: Juni 2014. Diaksespada 10 januari 2024. hal. 34.

⁷ Moh.Haitami Salim dan Syamsul Kurniawan, Studi Ilmu Pendidikan Islam, (Yogyakarta : Ar-Ruzz Media, 2016), hal.27.

pembelajar menjadi individu yang mandiri, yaitu proses: (1) kesediaan individu ketika menerima pengaruh pihak lain atau kelompok lain (2) identifikasi yaitu ketika orang meniru perilaku atau sikap seseorang karena sikap itu sesuai dengan apa dia (guru, teman dan semua personil ada di sekolah) (3) internalisasi ketika individu menerima pengaruh dan mau mengikuti karena sesuai dengan apa yang diharapkan.⁸

Salah satu investasi yang sangat berharga bagi kemajuan bangsa adalah pengembangan sumber daya manusia mulai pendidikan dasar, pendidikan menengah, hingga perguruan tinggi⁹. Pendidikan dapat membawa perubahan pada diri siswa dalam lingkungan keluarga dan masyarakat. Pendidikan dapat menjadi solusi bagi berbagai problema kehidupan yang akan dihadapi siswa dimasa yang akan datang. Untuk itu, peran pendidikan adalah bagaimana mewujudkan generasi yang memiliki pola pikir, pola sikap, dan pola tindak yang sesuai dengan jati diri bangsa.¹⁰

Terdapat berbagai komponen yang saling berpengaruh dalam pelaksanaan Pendidikan, antara lain siswa, guru, materi, media yang digunakan, evaluasi, lingkungan dan kondisi kelas. Selain itu, terdapat faktor internal dan eksternal yang berpengaruh terhadap hasil belajar. Faktor internal antara lain kompetensi siswa, minat, kondisi fisik, dan sebagainya.

⁸ Chairul Anwar, Learning Value at Senior High School Al-Kautsar Lampung for the Formation of Character. Senior Lecturer Faculty of Education IAIN RadenIntan Lampung. Journal of Education and Practice. Vol.6, No.9, 2015. Diakses pada 10 Januari 2024. hal. 40.

⁹ Yulianti, Y. *Contextual Teaching Learning Dalam Pembelajaran Ekonomi*. (Pinisi Business Administration Review, 2019) hal. 117-124

¹⁰ Rahmatullah, & Inanna. *Identifikasi Nilai-Nilai Ekonomi Sebagai Dasar Merumuskan Materi Pengantar Ilmu Ekonomi Berjatidiri Bangsa*. (Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian UNM, 2017) hal. 700-704.

Adapun faktor eksternal antara lain sarana belajar, kompetensi guru, termasuk media pembelajaran. Hal ini dapat berpengaruh terhadap keaktifan siswa dalam belajar khususnya mata pelajaran pendidikan agama islam.

Pada pendidikan Sekolah Dasar telah menggunakan kurikulum 2013 dengan pendekatan tematik terintegrasi yaitu pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema. Sesuai kurikulum 2013 dan sesuai Permendikbud no 22 tahun 2016 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat dan perkembangan fisik, serta psikologis peserta didik. Untuk itu guru di Sekolah Dasar dapat mengembangkan media pembelajaran agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan siswa mudah memahami pembelajaran. Salah satu cara agar pembelajaran lebih menarik dan siswa mudah memahami pembelajaran yaitu dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat.

Pendidikan agama islam adalah bimbingan yang diberikan oleh seseorang kepada seseorang agar ia berkembang secara maksimal sesuai dengan ajaran islam. Bila disingkat pendidikan agama islam adalah bimbingan terhadap seseorang agar menjadi muslim semaksimal mungkin. Dalam kurikulum 2013, PAI mendapatkan tambahan kalimat “ *dan Budi Pekerti*” sehingga menjadi pendidikan agama islam dan budi pekerti,

sehingga dapat diartikan sebagai pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agama islam, yang dilaksanakan sekurang-kurangnya melalui mata pelajaran pada semua jenjang pendidikan.¹¹

Dalam pembelajaran pendidikan agama islam dibutuhkan keaktifan yang tinggi baik oleh siswa maupun guru. Peran guru yang inovatif dibutuhkan sebagai fasilitator agar dapat membantu siswa mengembangkan potensinya untuk mendapatkan pengetahuan dan pengalaman baru selama proses belajar mengajar.¹² Sebagai satuan pendidikan Islam yang banyak berkembang di Indonesia, sering kali dijumpai permasalahan dalam pengajaran agama Islam, terutama pada madrasah sekolah dasar yang mana pembelajaran agama Islamnya lebih meluas dan mendalam jika dibanding dengan pembelajaran agama di satuan sekolah umum. Permasalahan yang sering dihadapi adalah kurangnya perhatian guru terhadap variasi penggunaan metode pembelajaran serta alat bantu atau media pembelajaran yang mendukung mutu pengajaran yang baik. Dari hal ini, terdapat banyak siswa yang kurang minat dalam proses belajar mengajar.

Pembelajaran berbasis teknologi dalam bidang pendidikan khususnya pada saat ini sangat penting digunakan sebagai upaya penyampaian materi pembelajaran pendidik kepada siswa yang lebih menarik dan interaktif. Harapannya dengan menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi

¹¹ Ahmad Tafsir, *ilmu pendidikan dalam perspektif islam*, Jurnal : Pendidikan Agama Islam (Bandung, 2018) hal. 14

¹² Ramli, A., Rahmatullah, R., Inanna, I., & Dangnga, T. *Peran Media Dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar*. (Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Negeri Makassar, 2018) hal. 5–7.

mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam memperhatikan materi pembelajaran serta memahami topik pembahasan yang disampaikan oleh guru.¹³

Perkembangan teknologi di dunia digital tentunya sangat berkaitan dengan segala bidang kehidupan dalam masyarakat lebih khususnya dalam bidang pendidikan. Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan maka semakin muncul teknologi teknologi yang baru yang akan menjadikan adanya kemajuan zaman . Dalam dunia pendidikan peran teknologi sangat membantu untuk mensukseskan pembelajaran, baik itu dalam penunjang sarana pembelajaran maupun dalam memperoleh informasi sehingga para pendidik dapat bersaing dengan dunia luar.

Teknologi yang semakin canggih, dapat membuat sebagian orang dapat berkreasi tanpa harus memiliki skill tertentu. Canva merupakan salah satu tools yang memiliki *freemode* dan *reguler mode*. *Freemode* hanya dapat digunakan dengan fitur tertentu yang disediakan gratis oleh Canva, dan tools yang gratis cukup sederhana. Sedangkan *reguler mode tools* yang tersedia ribuan yang dapat digunakan oleh pengguna dengan berbagai macam keunikan yang tersedia pada aplikasi Canva.

Penggunaan dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi atau digital yang bersandingan dengan kemajuan zaman akan menjadi salah satu strategi pembelajaran guru yang terbaru dalam mewujudkan pembelajaran abad 21 di masa kini . Media pembelajaran tidak

¹³ Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Materi Kalkulus,” J. Pendidik. Mat., vol. 6, no. 3, pp. 277–286, 2018, hal. 122.

hanya mempunyai fungsi sebagai alat yang berperan dalam menyampaikan pesan guru di dalam proses pembelajaran, namun dengan adanya media pembelajaran berbasis aplikasi dengan menggunakan perkembangan teknologi saat ini akan meningkatkan minat belajar siswa dalam membangkitkan rasa ingin tahu yang tinggi dalam memahami materi pembelajaran.

Media yang akan digunakan merupakan bagian yang terpenting dalam proses desain pembelajaran. Melalui media ini, pesan dari guru ke siswa akan tersampaikan dengan efektif. Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang dirancang yaitu video visual yang didesain menggunakan aplikasi canva. Minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran merupakan sesuatu yang penting dalam kelancaran proses belajar mengajar. Siswa yang mempunyai minat belajar tinggi dalam proses pembelajaran dapat menunjang proses belajar mengajar untuk semakin baik, begitupun sebaliknya minat belajar siswa yang rendah maka kualitas pembelajaran akan menurun dan akan berpengaruh pada hasil belajar.

Minat belajar mengikuti pembelajaran siswa di SD Islam Aqzia Teluk Kuantan kurang optimal dalam menerima pelajaran. Masalah yang sangat krusial adalah kebanyakan siswa yang sering berbicara sendiri dalam proses belajar mengajar yang sangat mengganggu keberlangsungan proses belajar mengajar, karena dapat mengganggu siswa yang lain yang ingin memperhatikan.

Salah satu fitur yang ada di aplikasi Canva yaitu Media Video Visual.

Dalam fitur ini bisa menggunakan dan mengedit bahan sehingga menjadi video yang menarik. Dalam aplikasi canva tersebut media yang menggerakkan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan yang dapat dilihat seperti rekaman video, film dan sebagainya sesuai materi yang dilihat langsung secara video visual oleh siswa. Media Video Visual merupakan Media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, slide, suara, dan sebagainya. Video visual adalah media yang menarik perhatian oleh siswa. Dalam penelitian ini penulis ingin melihat penggunaan media video visual berbasis aplikasi canva pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SD Islam Aqzia Teluk Kuantan.

Berdasarkan observasi awal di SD Islam Aqzia Teluk Kuantan¹⁴, pembelajaran Pendidikan Agama Islam terlihat hanya menggunakan media pembelajaran berupa presentasi melalui power point serta penggunaan metode yang sederhana dalam proses pembelajaran, dari hal ini menyebabkan kurangnya siswa memperhatikan pelajaran yang di sampaikan oleh guru. Oleh karena itu untuk menyelesaikan permasalahan di SD Islam Aqzia Teluk Kuantan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas V. Peneliti dan guru menerapkan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva agar melalui alat bantu pendukung media tersebut dapat memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan lebih menarik perhatian siswa dalam pelajaran sehingga menimbulkan minat belajar siswa. Adapun fenomena yang penulis temukan adalah:

¹⁴ Observasi pra penelitian di kelas V SD Islam Aqzia Teluk Kuantan pada mata pelajaran pendidikan agama islam. Senin, 6 November 2023.

1. Terlihat siswa kurang aktif dan ketertarikan dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas.
2. Rendahnya perhatian siswa ketika saat guru menjelaskan materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas.
3. Guru terlihat belum menggunakan alat bantu atau media pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang bervariasi sehingga minat belajar siswa berkurang.
4. Minimnya referensi guru mengenai media pembelajaran berbasis digital yang dapat diterapkan dalam pembelajaran untuk menarik minat siswa dalam belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
5. Pembahasan materi yang panjang dan jam pelajaran yang singkat menjadi tantangan guru untuk menerapkan metode dan media pembelajaran yang berbeda sehingga minat belajar siswa menjadi ada.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul: “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SD Islam Aqzia Teluk Kuantan”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang di jelaskan di atas permasalahan yang dapat di identifikasi di antaranya adalah:

1. Partisipasi aktif dan perhatian siswa kelas V di SD Islam Aqzia Teluk Kuantan dalam aktivitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam terlihat masih rendah.

2. Kurangnya kreatifitas guru dalam menerapkan metode mengajar sehingga pembelajaran cenderung monoton dan membosankan.
3. Siswa Kelas V di SD Islam Aqzia Teluk Kuantan kurang tertarik dengan pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang dilakukan guru di kelas karena guru mengajarkan siswa tanpa menggunakan alat peraga yang memadai.
4. Faktor-faktor yang memengaruhi minat belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas V di SD Islam Aqzia Teluk Kuantan belum diketahui secara jelas.

C. Batasan Masalah

Mengingat banyaknya masalah dalam penelitian ini, agar peneliti lebih fokus pada tujuan utama, maka penelitian membatasi masalah hanya pada Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SD Islam Aqzia Teluk Kuantan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka masalah yang dapat di rumuskan dalam penelitian ini yaitu “Apakah ada pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SD Islam Aqzia Teluk Kuantan ?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh Penggunaan Media

Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SD Islam Aqzia Teluk Kuantan.

F. Kegunaan Penelitian

1. Bagi Universitas

- a. Memberikan masukan positif melalui penelitian ini untuk kemajuan proses belajar mengajar kedepannya dengan berbagai metode yang mudah dipahami siswa khususnya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi canva.
- b. Pada umumnya menambah karya ilmiah dan bahan bacaan dari perpustakaan uniks, khususnya kepada fakultas tarbiyah dan keguruan Prodi PAI.
- c. Sebagai bahan referensi untuk peneliti selanjutnya dalam bidang yang sama, sekaligus diharapkan hasil penelitian berikutnya yang lebih sempurna untuk kemajuan pendidikan.

2. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan agar sekolah melakukan media pembelajaran dengan lebih baik lagi agar siswa mudah memahami apa yang dipelajari dan minat belajar siswa agar tidak ada pengaruh terhadap nilai siswa.

3. Bagi Mahasiswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan menjadi bahan pengetahuan tentang media pembelajaran berbasis aplikasi canva yang di terapkan di sekolah maupun di perguruan tinggi.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan serta setelah melalui rangkaian proses analisis data dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Canva* berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas V di SD Islam Aqzia Teluk Kuantan. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata *pre-test* kelas VA sebesar 52,18 dan kelas VB sebesar 52,06. Setelah dilaksanakan kegiatan belajar mengajar, berdasarkan hasil *post-test* diperoleh hasil nilai rata-rata kelas VA adalah 55,50 dan untuk kelas VB diperoleh 52,32. Berdasarkan nilai rata-rata tersebut, disimpulkan bahwa kelas yang penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Canva* memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi dan mengalami peningkatan jika dibandingkan nilai rata-rata kelas yang hanya menerapkan pembelajaran konvensional yang menggunakan *Power Point* saja.

Selanjutnya, setelah dilakukan pengujian hipotesis Uji *Paired Sample T Test* diperoleh hasil sig. $0,001 < 0,05$. Hasil ini mengindikasikan bahwa terdapat pengaruh cukup baik terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Canva* pada minat belajar siswa sehingga menunjukkan bahwa H_a dapat diterima dan H_0 ditolak. Sedangkan untuk membandingkan perbedaan hasil dari minat belajar siswa yang dilakukan dengan Uji *Independent Sample T Test* diperoleh hasil sig. $0,009 < 0,05$. Dan diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,711 > 1,670$ atau dengan hasil presentase 0,02711%

> 0,0167% dengan taraf signifikan 0,5%. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Canva* dengan penggunaan pembelajaran konvensional yang menggunakan *Power Point*.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, berikut beberapa saran yang dapat penulis berikan agar mempengaruhi minat belajar siswa di kelas:

1. Penelitian ini dilaksanakan supaya kedepannya mampu menumbuhkan rasa semangat dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode dan media yang variatif sehingga siswa tidak mudah bosan dan interaktif selama pembelajaran di kelas.
2. Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan serta referensi dan inovasi baru untuk melakukan perbaikan dan meningkatkan kegiatan belajar mengajar di kelas agar lebih maksimal sehingga pembelajaran di kelas memiliki metode dan media yang variatif untuk menarik minat belajar siswa.
3. Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan baik bagi pihak sekolah terutama dalam pihak perbaikan rencana pembelajaran maupun dijadikan bahan evaluasi terhadap apa yang perlu diperbaiki
4. Penelitian ini menjadi pengalaman sekaligus masukan sebagai pengetahuan dalam mengetahui penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Canva*, serta menambah pengetahuan dalam bidang teknologi dan penggunaan berbagai bentuk media pembelajaran yang terbaru.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Amini, S. K., & Pujiharti, Y. (2021). Pengembangan Canva sebagai Media Pembelajaran Ekonomi di SMP Pondok Pesantren Tholabie Malang. *Economics & Education Journal*, 3(2), 204–217.
- Amrina, Mudinillah, A., & Hafiz, A. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Kitabah di SMPIT Brilliant Batusangkar Kelas 7. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3, 90–105.
- Andriani, E. Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi dan Hasil Belajar di Sekolah Dasar (The Development of Animation Video Learning Media to Increase High Order Thinking Skills and Learning Outcomes in Primary School). *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 509, 31–36.
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
- Arief S, S., Rahadrjo, Haryono, A., & Rahardjhito. (2010). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. PT RajaGrafindo.
- Astuti, S. P. (2021). Pengembangan Media Canva Sebagai Media Pembelajaran pada Materi Listrik Statis. *Journal of Physics Education*, 3(1), 8–15.
- Chaeruman, U. A. (2015). *Evaluasi Media Pembelajaran*. Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, December, 10–15.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Gava Media.
- Dewi, N. M. L. C., & Negara, I. G. A. O. (2021). Pengembangan Media Video Animasi IPA pada Pokok Bahasan Sistem Pernapasan Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 122–130. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32501>

- Nasution, Haris, A. D. (2020). Pengembangan Media Berbentuk Infografis Dalam Pembelajaran Sejarah Di Tingkat Sma. 4 (3). Jurnal Sekolah (JS), 261–266.
- Tafsir, Ahmad.(2018) *ilmu pendidikan dalam perspektif islam*, Jurnal : Pendidikan Agama Islam, Bandung.
- Anderson, L. W., & David R, K. (2017). Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran dan Assesmen Revisi Pendidikan Taksonomi Bloom. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Angkasa, E. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Replika Organ Peredaran Darah Manusia di Sekolah Dasar. Skripsi tidak publikasikan. Gresik: FKIP UMG.
- Arsyad, A. (2016). Media Pengajaran. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Daryanto, 2010, Belajar dan Mengajar, Bandung: Yrama Widya.
- Daryanto,(2020).*Media Pembelajaran*, Bandung, Satu Nusa, hal.4
- Gafur, A. .(2012) *Desain pembelajaran: Konsep, model, dan aplikasinya dalam perencanaan pelaksanaan pembelajaran*. Yogyakarta: Ombak.
- Hamalik, Oemar. 2011. Proses Belajar Mengajar. Bandung: Bumi Aksara
- Jubilee enterprise,(2021). *Desain grafis dengan canva untuk pemula* ,Jakarta, PT. Elex media komputindo, hal.2
- A. M, Sardiman. 2010. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Rajawali Pers.
- Moh.Zaiful Rosyid,dkk.(2022).*Ragam Media Pembelajaran*. Malang, CV Literasi Nusantara Abadi, hal.4
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. Jurnal Sasindo Unpam, 8(2ini),1–18.
- Raaihani, R. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Infografis (Canva) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ekosistem. Skripsi. FKIP UNPAS.

- Rahmatullah, & Inanna.,(2017) “Identifikasi Nilai-Nilai Ekonomi Sebagai Dasar Merumuskan Materi Pengantar Ilmu Ekonomi Berjatidiri Bangsa.”Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian UNM.
- Ramli, A., & Dangnga, T. (2002). Peran media dalam meningkatkan efektivitas belajar. 5–7.
- Ramli, A., Rahmatullah, R., Inanna, I., & Dangnga, T. (2018)"Peran Media Dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar". *Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Negeri Makassar*.
- Resmini’, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Sliwangi*, 04(02), 335–343.
- Rosmawati, H. (2018)"Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII. B SMP Negeri 33 Makassar". *JEKPEND: Jurnal EkonomiDan Pendidikan*.
- Sukiman,(2012) *pengembangan media pembelajaran*,Yogyakarta, PT.Pustaka Insan Madani, hal.27-28
- Uno, H.(2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi AksaraBandung PT Remaja Rosdaka Karya
- Yulianti, Y. (2019). "*Contextual Teaching Learning Dalam Pembelajaran Ekonomi*". *Pinisi Business Administration Review*.

ANGKET PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI CANVA

Nama :

Kelas :

Alamat :

Petunjuk Pengisian Angket

1. Tulislah identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
2. Bacalah setiap pertanyaan dengan cermat.
3. Angket ini hanya karya ilmiah tidak ada hubungan dengan nilai siswa.
4. Berilah tanda centan (\surd) pada jawaban, yang anda anggap sesuai !
Pilihlah jawaban adalah sebagai berikut ini :
 - a. Sangat Setuju (SS)
 - b. Setuju (S)
 - c. Kurang Setuju (KS)
 - d. Tidak Setuju (TS)
 - e. Sangat Tidak Setuju (STS)

A. Aplikasi Canva

No	PERNYATAAN	OPSI JAWABAN				
		SS	S	KS	TS	STS
1	FITUR					
	Bagaimana hasil fitur di Aplikasi Canva dengan dihubungkan bahan materi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam					
	Bagaimana dengan saat guru menjelaskan dan memaparkan bahan pembelajaran pendidikan Agama Islam ke siswa					
	Bagaimana keseluruhan dengan fitur berbasis aplikasi canva untuk pembelajaran pendidikan agama islam					
2	DESAIN					
	Bagaimanakah Tampilan bahan pembelajaran Desain Berbasis Aplikasi Canva Untuk Pembelajaran Pendidikan Agama Islam ?					

	Apakah Desain bahan pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis aplikasi canva membuat siswa mengerti ?					
	Apakah dengan desain pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis aplikasi canva membuat siswa tertarik ?					
3	ANIMASI					
	Bagaimana tampilan Animasi berbasis Aplikasi Canva di Pembelajaran Pendidikan Agama Islam ?					
	Apakah tampilan animasi berbasis aplikasi canva di pembelajaran Pendidikan Agama Islam di mengerti siswa ?					
	Apakah siswa tertarik dengan animasi berbasis aplikasi canva di Pembelajaran Pendidikan Agama Islam ?					

B. Minat Belajar

No	Pertanyaan	OPSI JAWABAN				
		SS	S	KS	TS	STS
1	KESUKAAN					
	Apakah siswa menyukai bahan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Powerpoint ?					
	Apakah Siswa Menyukai dengan Desain Pembelajaran berbasis Aplikasi Canva ?					
	Apakah ada perbedaan dengan pembelajaran menggunakan Powerpoint dengan tampilan berbasis aplikasi canva ?					
2	KETERTARIKAN					
	Apakah siswa tertarik dengan bahan pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan Powerpoint ?					
	Apakah Siswa Tertarik Dengan Tampilan Pembelajaran					

	Berbasis Aplikasi Canva ?					
	Apakah ada perbedaan ketertarikan signifikan antara menggunakan Powerpoint dengan desain berbasis aplikasi canva ?					
3	PERHATIAN					
	Bagaimanakah perhatian siswa terhadap bahan pembelajaran dengan menggunakan Powerpoint ?					
	Apakah Siswa Memperhatikan Dengan Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva					
	Apakah ada perbedaan perhatian siswa dari bahan pembelajaran Powerpoint dengan berbasis aplikasi canva ?					
4	KETERLIBATAN					
	Apakah Siswa merasa dilibatkan di Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam ?					
	Bagaimana keterlibatan siswa dalam pembelajaran menggunakan Powerpoint ?					
	Bagaimana keterlibatan siswa saat pembelajaran menggunakan berbasis aplikasi Canva ?					

INSTRUMEN WAWANCARA UNTUK GURU

Nama :

NIP :

Guru Bidang Studi :

1. Aplikasi Canva

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah dalam pembelajaran Para guru menggunakan bahan dari aplikasi canva ?	
2	Apakah ada perbedaan pembelajaran menggunakan Powerpoint dengan aplikasi canva ?	
3	Apakah siswa merasakan ada perbedaan saat menggunakan bahan Powerpoint dengan aplikasi canva ?	
4	Apakah siswa merasa tertarik dengan metode pembelajaran berbasis aplikasi canva ?	
5	Apakah siswa terlihat aktif saat menggunakan bahan pembelajaran menggunakan aplikasi canva ?	

2. Minat Belajar

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimanakah minat belajar siswa selama ini ?	
2	Bagaimana respon siswa saat para guru menggunakan aplikasi canva sebagai bahan pembelajaran ?	
3	Apakah ada perubahan signifikan dari menggunakan metode pembelajaran biasa dengan menggunakan berbasis aplikasi canva ?	
4	Apakah siswa menjadi minat belajar dengan adanya aplikasi canva ini ?	
5	Bagaimana hasil penilaian siswa saat setelah belajar ?	

**PEDOMAN OBSERVASI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS APLIKASI CANVA TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SD
ISLAM AQZIATELUK KUANTAN**

Hari/Tanggal :

Kelas : Kelas VA dan Kelas VB

Tempat : Sd Islam Aqzia Teluk Kuantan

Variabel	Indikator
<p align="center">Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva</p>	<p>1. Mengamati siswa Kelas VA dan Kelas VB ketika guru Pendidikan Agama Islam pembelajaran menggunakan bahan seperti biasa menggunakan Powerpoint atau di papan tulis. Terlihat bahwa ada siswa yang tidak begitu mengikuti pembelajaran seperti ada ngobrol sama teman, mencoret buku, dan hal yang tidak di ajarkan.</p>
	<p>2. Mengamati siswa Kelas VA dan Kelas VB guru menerangkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan bahan berbasis aplikasi canva. Dalam hal ini terlihat siswa cukup antusias karena bahan yang digunakan yaitu video. Dalam video tersebut siswa tertarik dan mengikuti pembelajaran dengan baik. Ketika guru menyampaikan pertanyaan siswa menyambut dengan baik.</p>

<p>Minat Belajar</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati siswa Kelas VA dan Kelas VB saat pembelajaran menggunakan bahan biasa yaitu Powerpoint dan papan tulis. Terlihat minat belajar siswa tidak terlalu minat saat pembelajaran berlangsung siswa masih banyak sibuk dengan hal nya sendiri, kelas menjadi ribut dan pembelajaran tidak efektif. Ini indikasi bahwa minat belajar siswa masih mempengaruhi dengan metode pilihan guru. 2. Mengamati siswa Kelas VA dan Kelas VB saat pembelajaran menggunakan bahan berbasis aplikasi canva. Terlihat kelas cukup hening dan siswa memperhatikan dengan baik. Saat proses pembelajaran berlangsung siswa ada yang mengajukan pertanyaan sembari guru juga menjelaskan. Kelas terlihat aktif dan rapi.
-----------------------------	--

DOKUMENTASI PENELITIAN







