

**PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA
DIDIK PADA MATA PELAJARAN PAI KELAS
VIII DI SMP N 1 KANGKUNG KENDAL**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan S1
dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam



Oleh:

ULIL ALBAB

NIM: 2103016118

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG**

2025

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ulil Albab
NIM : 2103016118
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Program Studi : Strata 1

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul :

**PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA
PELAJARAN PAI DI SMP N 1 KANGKUNG**

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang
dirujuk sumbernya.

Semarang, 13 April 2025

Pembuat Pernyataan,



Ulil Albab

NIM : 2103016118

PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
Website: <http://fitk.walisongo.ac.id>

PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini:

Judul : Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Untuk
Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI Kelas
VIII Di SMP N 1 Kangkung Kendal

Nama : Ulil Albab
NIM : 2103016118
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

telah diujikan dalam sidang munaqasyah oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Pendidikan Agama Islam.

Semarang, 21 April 2025

DEWAN PENGUJI

Ketua/Penguji I

Dr. Mukhamad Saekhan, M.Ag.
NIP. 196906241999031002

Sekretaris/Penguji II

Bakti Fatwa Anbiya, M.Pd
NIP. 199003212023211019

Penguji III

Dr. Karnadi, M.Pd.
NIP. 196803171994031003

Penguji IV

Dr. Agus Khunaifi, M. Ag.
NIP. 197602262005011004

Pembimbing I

Dr. Aang Kunaepi, M. Ag.
NIP. 1977112261005011009

Pembimbing II

Ratna Muthia, M.A.
NIP. 198704162023212035



Dipindai dengan CamScanner

NOTA DINAS

NOTA DINAS

Semarang, 20 Maret 2025

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Walisongo

Di Semarang

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Untuk
Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI di
SMP N 1 Kungkung
Penulis : Uhlil Albab
NIM : 2103016118
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Program Studi : S1

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diujikan dalam Sidang Munaqasyah.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing 1,

Dr. Aang Kunaepi, M. Ag.
NIP. 197712261005011009

Pembimbing 2,

Ratna Muthia, M. A.
NIP. 198704162023212035

ABSTRAK

Judul : Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VIII di SMP N 1 Kangkung Kendal

Penulis : Ulil Albab

NIM : 2103016118

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam mengenai pemanfaatan aplikasi Canva sebagai salah satu media pembelajaran inovatif dalam upaya meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI kelas VIII di SMP Negeri 1 Kangkung Kendal. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diketahui sejauh mana efektivitas penggunaan Canva dalam menyampaikan materi PAI, serta bagaimana pengaruhnya terhadap peningkatan minat belajar siswa.

Metode yang digunakan yaitu mix methode dengan pendekatan embedded di mana metode kualitatif dan kuantitatif dikombinasikan secara terpadu untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif terhadap fenomena yang diteliti. Dalam penelitian ini data kualitatif menjadi kerangka utama penelitian, sementara data kuantitatif berperan sebagai pelengkap untuk memperdalam dan memperkaya interpretasi hasil. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, dokumentasi dan wawancara untuk mengukur minat belajar peserta didik dalam penggunaan Canva sebagai media pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Peserta didik lebih termotivasi dan antusias dalam mengikuti pelajaran PAI karena Canva menyediakan visualisasi yang menarik dan interaktif. Selain itu, guru juga menganggap Canva memudahkan dalam menyampaikan materi yang kompleks menjadi lebih mudah dipahami. Pemanfaatan aplikasi Canva efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI. Oleh karena itu, disarankan kepada guru untuk mempertimbangkan penggunaan Canva atau media

pembelajaran digital lainnya sebagai bagian dari strategi pengajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa.

Kata kunci: Canva, media pembelajaran, minat belajar.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah, puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan nikmat serta rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. *Shalawat* serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Baginda Rasulullah SAW. Sang pendidik sejati, pemberi lentera hidup dari zaman kegelapan menuju zaman terang benderang, serta semoga tercurah kepada para sahabat, tabiin, dan para umat yang senantiasa berjalan dalam risalah-Nya.

Alhamdulillah atas izin dan pertolongan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI di SMP N 1 Kangkung”

Penulis menyadari bahwa selama penulisan skripsi ini banyak mendapat dorongan dan uluran tangan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, dengan segenap kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan hingga selesainya skripsi ini. Penulis tidak dapat menyebutkan secara keseluruhan dan satu persatu, namun untuk mewakilinya, rasa hormat dan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Nizar, M.Ag. selaku Rektor UIN Walisongo Semarang yang telah memberikan fasilitas, dukungan, serta lingkungan akademik yang kondusif bagi penulis dalam menyelesaikan penelitian ini. Berkat kebijakan dan perhatian

beliau terhadap pengembangan akademik mahasiswa, penulis dapat menjalankan proses penelitian dengan baik dan lancar.

2. Bapak Prof. Dr. H. Fatah Syukur, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang yang telah memberikan izin, fasilitas, serta dukungan moril dalam pelaksanaan studi dan penyusunan karya ilmiah ini. Beliau juga senantiasa memberikan arahan dan semangat kepada seluruh mahasiswa untuk terus berkembang secara akademik maupun spiritual.
3. Ibu Dr. Fihris, M.Ag selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) UIN Walisongo Semarang dan Bapak Dr. Aang Kunaepi, M.Ag. selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) UIN Walisongo Semarang.
4. Bapak Dr. Aang Kunaepi, M.Ag. dan Ibu Ratna Muthia, M.A. selaku dosen pembimbing skripsi yang senantiasa membimbing dan mengarahkan dalam penulisan skripsi ini.
5. Bapak Prof. Dr. Moh, Erfan Soebahar. M. Ag. selaku wali dosen yang selalu membimbing dan memotivasi selama menempuh studi. Segenap Dosen Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang telah memberikan pengetahuan dan wawasan kepada penulis.
6. Dewan penguji, yang telah menguji, memberi masukan dan komentar pada sidang munaqosah skripsi ini.
7. Keluarga besar SMP N 1 Kangkung yang sudah berkenan memberikan informasi sebagai bahan dalam penelitian ini.

8. Dengan penuh rasa syukur dan haru, aku ingin mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada kedua orang tua atas segala doa, kasih sayang, dan pengorbanan yang telah kalian berikan. Walaupun Bapak dan Ibu tidak merasakan pendidikan hingga tingkat yang tinggi, tetapi kedua orang tuaku selalu memastikan bahwa anaknya mendapatkan kesempatan terbaik untuk belajar dan meraih masa depan yang lebih baik. Keringat dan kerja keras kalian telah menjadi cahaya dalam setiap langkahku. Biaya yang kalian sisihkan, meskipun penuh perjuangan, tidak pernah menjadi keluhan, melainkan bukti cinta yang tulus. Doa-doa kalian selalu mengiringi langkahku, menjadi kekuatan yang membuatku terus berjuang. Aku bangga menjadi anak kalian dan berjanji akan menggunakan ilmu ini untuk membanggakan kedua orang tuaku. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan kesehatan, kebahagiaan, dan keberkahan dalam hidup kalian. Terima kasih, Bapak dan Ibu. Cinta dan baktiku selalu untuk kalian. 🧡🙏
9. Kakak saya, yaitu Ismi Maulida Yulianti dan M. Ulil Abshor yang telah memberikan semangat dan cinta dalam penulisan skripsi ini.
10. Keluarga besar UKM BITA UIN Walisongo Semarang sebagai rumah ternyaman penulis selama berada di bumi ngaliyan yang

telah memberikan banyak pengalaman serta selalu memberikan energi positif kepada penulis.

11. Seluruh teman-teman PAI D angkatan 2021 yang penulis banggakan atas kerjasamanya selama kuliah dan membantu menempuh pendidikan program sarjana hingga terselesaikannya skripsi ini.
12. Dan yang terakhir, penulis berterima kasih kepada diri sendiri yang telah berjuang hingga terselesaikannya skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih menerima masukan bagi proses penyempurnaannya, sehingga dengan segala kerendahan hati penulis menerima kritik, saran dan koreksi yang membangun dari semua pihak guna melengkapi dan memperbaiki skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu. Akhir kata saya berharap semoga Allah SWT berkenan membalas kebaikan semua pihak yang telah membantu saya

Semarang, 17 April 2025

Ulil Albab

NIM. 2103016118

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	II
PENGESAHAN.....	III
NOTA DINAS.....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	V
KATA PENGANTAR.....	VII
DAFTAR ISI.....	XI
DAFTAR LAMPIRAN	XIII
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
A. Deskripsi Teori	8
B. Kajian Pustaka	43
C. Kerangka Berpikir.....	46
BAB III METODE PENELITIAN.....	48
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	48
B. Tempat dan Waktu Penelitian	49
C. Jenis dan Sumber Data.....	49

D. Populasi dan Sampel	51
E. Teknik Pengumpulan Data	53
F. Teknik Analisis Data.....	58
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	64
A. Analisis Data.....	64
B. Pembahasan Hasil Penelitian	69
C. Keterbatasan Penelitian.....	107
BAB V PENUTUP.....	110
A. Kesimpulan	110
B. Saran	111
C. Kata Penutup.....	113
DAFTAR PUSTAKA	114
LAMPIRAN.....	118
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	139

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Pedoman Pengumpulan Data

Lampiran 2: Transkrip Obsevasi

Lampiran 3: Transkrip Wawancara

Lampiran 4: Transkrip Angket

Lampiran 5: Daftar Nama Siswa Pengisi Angket

Lampiran 6: Dokumentasi Kegiatan

Lampiran 7: Surat Izin Riset

Lampiran 8: Surat Keterangan Riset

Lampiran 9: Daftar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Minat belajar peserta didik masih menjadi tantangan yang besar, terutama pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) pada mata Pelajaran PAI ditunjukkan dengan adanya fenomena kemerosotan karakter dan moral generasi muda seperti terjadinya perundungan tidak menghormati guru, menyontek dan masih banyak yang lainnya. Padahal mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran krusial dalam membentuk karakter dan moral generasi muda. Di tengah arus modernisasi dan globalisasi, pemahaman dan pengamalan ajaran Islam menjadi sangat penting untuk menjaga identitas dan nilai-nilai luhur dalam kehidupan sehari-hari.

Banyak siswa merasa bahwa pembelajaran PAI kurang menarik dan monoton karena dalam pembelajaran guru masih menggunakan metode konvensional sehingga menyebabkan mudah bosan dan turunnya minat untuk mempelajari Mata pelajaran PAI. Penggunaan metode konvensional seringkali tidak sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa yang beragam. Di sisi lain, generasi muda saat ini sangat akrab dengan teknologi dan media sosial, sehingga guru dalam mengajar harus menyesuaikan dengan zamannya. Di era digital, siswa lebih tertarik dengan

pembelajaran yang melibatkan teknologi. Sayangnya, pembelajaran PAI sering kali tidak memanfaatkan teknologi secara maksimal, sehingga tidak dapat bersaing dengan mata pelajaran lain yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi

Salah satu permasalahan yang sering muncul dalam dunia pendidikan, khususnya di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), adalah kurangnya minat peserta didik terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang cenderung monoton dan penyampaian materi oleh guru yang kurang menarik. Ketika guru lebih sering menggunakan metode ceramah sebagai pendekatan utama, pemahaman peserta didik terhadap materi menjadi kurang optimal. Akibatnya, peserta didik cenderung pasif dan enggan bertanya atau menyampaikan pendapat selama proses belajar mengajar berlangsung.¹

Faktor atau permasalahan yang menyebabkan rendahnya minat belajar Pendidikan Agama Islam di sekolah yaitu:

1. Pertama cara guru menyampaikan materi pelajaran terlalu monoton atau lebih tepatnya membosankan dan tidak mengajak siswa untuk berpikir kritis.
2. Beberapa materi pelajaran kurang diminati siswa karena disebabkan pembahasan materinya terlalu sulit, kurang memahami materi tersebut atau lebih tepatnya pengemasan

¹ Syafrianti, *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam*, *GUAU Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 2 (2022), hlm. 467.

materi tersebut tidak menarik dan guru pun menjelaskannya kurang detail dan kurang jelas.

3. Penyebabnya adalah tidak menggunakan media yang tepat, itu pun bisa menjadi pengacu siswa kurang minat belajar, yang terakhir disebabkan pembelajaran dari guru tersebut berulang-ulang dan terlalu serius dalam pembelajaran sehingga siswa tersebut menjadi kurang kondusif seperti mengantuk, berisik, malas, dan tidak fokus ketika belajar Pendidikan Agama Islam.²

Sehubungan dengan permasalahan di atas, maka peneliti menggunakan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Aplikasi ini digunakan untuk merancang materi yang lebih menarik, seperti infografis, presentasi visual, dan konten edukatif lainnya, sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

SMP Negeri 1 Kangkung merupakan salah satu sekolah yang menghadapi tantangan rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Berdasarkan observasi awal, mayoritas siswa cenderung pasif selama proses pembelajaran, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar mereka. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran yang dapat meningkatkan

² Zaid Syaputra Ivan, *Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam* (Studi Lapangan Pada Siswa SMAN 3 Kota Tangerang Provinsi Banten). 2022. hlm. 148.

minat belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran PAI. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik di SMP Negeri 1 Kangkung.

Penggunaan media visual seperti Canva dalam pembelajaran memiliki dasar teori kuat, yaitu bahwa penyampaian informasi secara visual dan menarik dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar peserta didik. Pembelajaran akan lebih efektif jika materi disajikan secara visual dan verbal secara bersamaan. Canva mendukung prinsip ini dengan menyediakan media pembelajaran berbasis visual yang mudah diakses dan menarik.³ Di jenjang SMP, di mana siswa sangat responsif terhadap rangsangan visual dan interaktif, Canva berpotensi menjadi media yang efektif untuk meningkatkan minat belajar. Namun, masih diperlukan kajian empiris untuk membuktikan efektivitasnya secara nyata dalam konteks pembelajaran SMP.

Secara teori dan berdasarkan perkembangan pendidikan saat ini, Canva berpotensi besar meningkatkan minat belajar siswa, khususnya di SMP, tapi belum banyak diteliti secara spesifik, jadi perlu dikaji lebih lanjut. Meskipun Canva semakin populer di

³ Richard E. Mayer, *Multimedia Learning*, 2nd Edition, (New York: Cambridge University Press, 2009).

dunia pendidikan, kajian ilmiah mengenai pemanfaatannya di tingkat SMP masih terbatas. Penelitian ini penting untuk mengisi kekosongan tersebut dan memberikan kontribusi nyata terhadap praktik pembelajaran di sekolah menengah pertama.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan mengusung judul **“Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VIII di SMP N 1 Kangkung Kendal”**

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII di SMP N 1 Kangkung Kendal?
2. Apakah pemanfaatan aplikasi Canva dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI kelas VIII di SMP N 1 Kangkung Kendal?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian
 - a. Untuk mengetahui penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII di SMP N 1 Kangkung Kendal.

- b. Untuk mengetahui apakah pemanfaatan aplikasi Canva dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI kelas VIII di SMP N 1 Kangkung Kendal.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti diharapkan dapat memberikan manfaat bagi penelitian selanjutnya sebagai referensi serta memberikan kontribusi pemikiran ilmiah dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama (SMP), khususnya mengenai penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan dan memberikan pengalaman terkait penggunaan teknologi, khususnya aplikasi Canva, sebagai media pembelajaran, serta memungkinkan penerapan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan dalam konteks media pembelajaran.

2) Bagi Pembaca

Dapat memberikan wawasan atau pemahaman yang lebih mendalam mengenai penggunaan aplikasi Canva sebagai sarana pembelajaran dalam memanfaatkan teknologi serta meningkatkan kreativitas untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik.

3) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pendidik, terutama guru Pendidikan Agama Islam (PAI), agar terus memanfaatkan aplikasi-aplikasi yang tersedia untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik, tidak monoton, dan mudah dipahami oleh siswa.

4) Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain diharapkan agar penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan dan memanfaatkan aplikasi-aplikasi lain sebagai pendukung pembelajaran, seperti dalam pembuatan media pembelajaran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Pemanfaatan Aplikasi Canva

a. Pengertian Pemanfaatan Aplikasi Canva

Pemanfaatan aplikasi Canva merupakan proses penggunaan alat bantu berbentuk aplikasi untuk membuat desain grafis. Salah satu aplikasi yang populer di dunia teknologi dengan banyak pengguna adalah Canva. Aplikasi ini menyediakan berbagai jenis desain online yang dapat digunakan, seperti desain poster, presentasi, brosur, infografis, dan masih banyak lagi.⁴ Aplikasi Canva dapat meningkatkan kreativitas seseorang saat membuat desain. Dalam proses pembuatan desain.

Pemanfaatan, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), merujuk pada cara, proses, atau tindakan menggunakan sesuatu. Sementara itu, Canva adalah sebuah aplikasi yang digunakan sebagai alat bantu dalam pembuatan desain grafis.⁵

⁴ Setya Resmini, Intan Satriani, and M Rafi, *Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*, Abdimas Siliwangi, 4.2 (2021), hlm. 337.

⁵ Muhammad Sholeh, Rr. Yuliana Rachmawati, and Erma Susanti, *Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm*, *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4.1 (2020), hlm. 432.

Aplikasi Canva merupakan platform berbasis online yang berfungsi sebagai alat bantu desain dengan menyediakan berbagai template, elemen, dan kategori lainnya. Canva dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran, seperti membuat presentasi PowerPoint, sehingga dapat mengurangi rasa bosan di kalangan peserta didik.⁶ Canva adalah platform desain berbasis online yang menyediakan berbagai template dan elemen untuk memudahkan pengguna dalam membuat desain. Salah satu manfaatnya dalam pendidikan adalah membantu dalam pembuatan presentasi yang lebih menarik, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan mengurangi kebosanan peserta didik.

Aplikasi Canva menyediakan berbagai jenis desain online yang dapat digunakan, seperti desain poster, presentasi, brosur, infografis, dan masih banyak lagi.⁷ Aplikasi Canva dapat meningkatkan kreativitas seseorang saat membuat desain. Dalam proses pembuatan desain,

Canva menawarkan berbagai fitur seperti foto, template, jenis huruf, dan ilustrasi yang beragam dan siap

⁶ Muhammad Yusuf Salam and Adam Mudinillah, 'Canva Application Development for Distance Learning on Arabic Language Learning in MTs Thawalib Tanjung Limau Tanah Datar', *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23.2 (2021), hlm. 102.

⁷ Setya Resmini, Intan Satriani, and M Rafi, 'Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris', *Abdimas Siliwangi*, 4.2 (2021), hlm. 337.

pakai, sehingga mendukung kreativitas dalam menciptakan desain.⁸ Aplikasi Canva juga menawarkan berbagai fitur yang mendukung pendidikan. Sebagai alat untuk kolaborasi dan kreativitas, Canva menjadi platform desain utama yang dibutuhkan di setiap jenjang pendidikan. Oleh karena itu, pendidik perlu semakin bijak dalam memanfaatkan teknologi yang berkembang pesat untuk memilih aplikasi yang dapat membuat media pembelajaran lebih menarik, sehingga dapat meningkatkan minat peserta didik dalam proses belajar.⁹ Pernyataan ini sangat relevan dengan perkembangan teknologi saat ini. Pendidik harus mampu beradaptasi dan memilih aplikasi yang sesuai untuk mendukung proses belajar mengajar.

b. Manfaat Aplikasi Canva

Aplikasi Canva memiliki berbagai manfaat yang dapat membantu dalam menciptakan desain yang menarik, di antaranya sebagai berikut:

- 1) Tersedia akses ke gambar, video, dan template yang siap digunakan

⁸ Muhammad Sholeh, Rr. Yuliana Rachmawati, and Erma Susanti, 'Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm', *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4.1 (2020), hlm. 432.

⁹ Gilang Alfinandika Rizanta and Meilan Arsanti, *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Masa Kini*, Prosiding Seminar Nasional Daring, 2 (2022), hlm. 565.

Aplikasi Canva menyediakan akses ke berbagai gambar, video, dan template, baik secara gratis maupun dengan langganan Canva Pro. Berbagai pilihan yang tersedia dalam aplikasi ini dapat digunakan untuk membuat thumbnail YouTube, banner Facebook, majalah, kartu nama, dan masih banyak lagi.

2) Terdapat Filter Foto

Aplikasi Canva menyediakan berbagai efek yang bisa digunakan untuk memperindah foto. Dengan memanfaatkan efek-efek yang ada, foto yang dihasilkan bisa menjadi lebih menakjubkan. Canva juga memiliki fitur pengeditan foto seperti menambahkan filter, memotong, menyesuaikan kecerahan, saturasi warna, kontras, memburamkan, membalik foto, dan masih banyak lagi. Namun, untuk menghapus latar belakang foto, pengguna perlu berlangganan paket Pro.

3) Memiliki Akses ke Semua Elemen Desain

Elemen-elemen desain yang ada di aplikasi Canva dapat dimanfaatkan untuk mempercantik hasil desain yang dibuat. Dalam proses pembuatan desain, pengguna dapat menambahkan berbagai stiker, ilustrasi, atau

vektor. Canva juga menyediakan pustaka ikon yang dapat digunakan untuk infografis, logo, dan desain lainnya.

4) Memiliki Fitur Drag and Drop

Fitur drag and drop di aplikasi Canva memudahkan pengguna untuk memindahkan elemen desain yang dipilih. Contohnya, saat menambahkan teks pada desain, pengguna dapat dengan mudah mengubah ukuran teks, baik memperbesar maupun memperkecilnya.

5) Memiliki Tampilan yang Ramah Bagi Pengguna

Aplikasi Canva memiliki keunggulan utama, yaitu antarmukanya yang user-friendly dan mudah digunakan. Bahkan, bagi pemula sekalipun, aplikasi ini dapat dioperasikan dengan mudah. Berbagai tombol tersedia dengan tata letak yang jelas dan mudah ditemukan. Selain itu, petunjuk penggunaannya pun sederhana dan praktis. Pengguna dapat mempelajari aplikasi Canva ini secara mandiri tanpa kesulitan.

c. Kelebihan Aplikasi Canva

Canva merupakan salah satu aplikasi yang hadir di dunia teknologi. Ini adalah program desain online yang menyediakan berbagai alat seperti pamflet, poster, brosur, presentasi, resume, infografis, dan masih banyak

lagi. Aplikasi Canva memiliki sejumlah keunggulan, yaitu:

- 1) Memiliki desain yang menarik dan beragam
- 2) Dapat membantu mengembangkan atau meningkatkan kreativitas penggunanya
- 3) Pembuatan media menjadi lebih efisien atau dapat menghemat waktu
- 4) Bisa digunakan di laptop maupun perangkat seluler.
- 5) Canva menyediakan slide media gambar dengan pengaturan ukuran cetakan otomatis dan resolusi gambar yang optimal.

d. Kekurangan Aplikasi Canva

Berikut adalah beberapa kekurangan yang terdapat dalam aplikasi Canva :

- 1) Jaringan internet perlu stabil dan memadai saat menggunakan aplikasi Canva. Jika tidak ada koneksi internet, aplikasi Canva tidak dapat digunakan untuk membuat desain.
- 2) Beberapa stiker, template, font, ilustrasi, dan lainnya di aplikasi Canva memang ada yang berbayar. Namun, masih banyak fitur di Canva yang dapat digunakan secara gratis.
- 3) Desain yang dibuat mungkin akan mirip dengan yang lainnya, seperti stiker, template, warna, gambar, dan sebagainya. Namun, hal ini dapat diatasi dengan

memanfaatkan kreativitas pribadi untuk menciptakan desain yang unik dan menarik.¹⁰

2. Media Pembelajaran

Aplikasi Canva merupakan salah satu media yang dapat mendukung proses pembelajaran secara visual sekaligus mengembangkan keterampilan literasi visual siswa. Canva adalah aplikasi desain online yang menyediakan berbagai alat pengeditan untuk membuat berbagai macam desain grafis.¹¹

Canva dapat memudahkan guru dan peserta didik dalam mendesain media pembelajaran, Canva bisa mempermudah guru dan peserta didik melancarkan kegiatan proses pembelajaran berbasis teknologi, kecakapan, kreativitas dan manfaat lainnya, maka dari itu bisa menarik perhatian minat peserta didik untuk belajar dengan penyajian media pembelajaran serta materi pembelajaran yang menarik.¹²

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdiri dari dua kata, yaitu "media" yang berarti perantara atau pengantar,

¹⁰ Anggy Dwi Nur Safitri, *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Negeri 5 Purbalingga*, (2023).hlm. 2.

¹¹ Maulia, S. *Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran di Era Digital*. Prosiding Seminar Nasional: Hasil Penelitian, Pengabdian, Dan Diseminasi, 5(1). (2023). Hal. 86.

¹² Triningsih, & erna, d. *Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek*. Paper Knowledge: Toward a Media History of Documents. (2021). Hlm. 128–144.

dan "pembelajaran" yang merujuk pada kondisi yang mendukung seseorang dalam proses belajar. Menurut Brown, "Media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dapat mempengaruhi efektivitas kegiatan pembelajaran tersebut."¹³

Media pembelajaran menurut Latuheru, media pembelajaran merujuk pada alat, bahan, serta teknik atau metode yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, dengan tujuan agar interaksi komunikasi edukatif antara guru dan peserta didik dapat berjalan dengan tepat dan memberikan manfaat.¹⁴ Pernyataan tersebut menekankan pentingnya interaksi komunikasi antara guru dan peserta didik. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Pada awalnya, media berperan sebagai alat bantu visual dalam proses belajar mengajar, yang

¹³ Garis Pelangi, *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA*. (Jurnal Sasindo Unpam, Vol 8, No 2, 2020). Hlm. 80.

¹⁴ Muhammad Hasan and others, *Media Pembelajaran, Tahta Media Group*, 2021.

berfungsi untuk memberikan pengalaman visual kepada peserta didik, seperti untuk memotivasi mereka dalam belajar, menjelaskan, dan menyederhanakan konsep-konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih mudah, spesifik, dan dapat dipahami. Oleh karena itu, media memiliki peran penting dalam meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyerap materi atau mempertahankan pembelajaran dalam suatu mata pelajaran.¹⁵ Setiap peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda, seperti visual, auditori, atau kinestetik. Media memungkinkan penyampaian informasi dalam berbagai format sehingga dapat menyesuaikan dengan kebutuhan belajar masing-masing individu.

Fungsi media pembelajaran menurut Derek Rowntree meliputi beberapa hal, antara lain:¹⁶

- 1) Dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik dalam menerima pesan.
- 2) Mengembangkan respons siswa dalam menanggapi rangsangan yang ada dalam media.
- 3) Dapat memberikan respons lebih cepat.

¹⁵ Asiva Noor Rachmayani, *Media Pembelajaran Inovatif*, (2015). Hlm. 58-59.

¹⁶ Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran, Media Pembelajaran*, (2009). Hlm. 20.

- 4) Dapat mendorong peserta didik untuk menyusun latihan.
- c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Terdapat berbagai metode dan sudut pandang dalam mengklasifikasikan atau mengategorikan media pembelajaran berdasarkan pertimbangan tertentu. Pengklasifikasian media tersebut juga dapat dilakukan dengan merujuk pada definisi media menurut para ahli yang menyajikannya. Berikut adalah klasifikasi media pembelajaran menurut beberapa ahli:¹⁷

- 1) Menurut Rudy Bretz

Rudy Bretz mengategorikan media berdasarkan tiga elemen utama, yaitu visual, gerak, dan suara. Berdasarkan ketiga elemen tersebut, Bretz membagi media menjadi delapan kategori, yaitu media audio, media cetak, media visual statis, media visual bergerak, media semi bergerak, media audio visual statis, dan media audio visual bergerak.

- 2) Menurut Anderson

- a) Media audio (seperti telepon, kaset audio, dan siaran radio)

¹⁷ Andy Kristanto, *Media Pembelajaran*, (Jawa Timur: Bintang Surabaya, 2016), hlm. 20- 23.

- b) Media cetak (termasuk modul, buku pelajaran, leaflet, brosur, dan gambar)
- c) Media audio cetak (kaset audio yang disertai dengan bahan tulisan)
- d) Proyeksi visual diam (seperti film bingkai atau slide, serta overhead transparansi)
- e) Proyeksi audio visual diam (film bingkai atau slide yang disertai suara)
- f) Visual gerak (seperti film bisu)
- g) Audio visual gerak (film berisi gambar bergerak dengan suara, video NCD, atau televisi)
- h) Objek fisik (seperti benda nyata, model, atau spesimen)
- i) Manusia dan lingkungan (misalnya guru, pustakawan, atau laboran)
- j) Komputer (CAI untuk pembelajaran berbantuan komputer dan CBI untuk pembelajaran berbasis komputer Menurut Leshin, Pollock, dan Reigeluth¹⁸)

d. Jenis-jenis Media Pembelajaran

1) Media Grafis

¹⁸ Anggy Dwi Nur Safitri, *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Negeri 5 Purbalingga*, (2023). Hlm. 16.

Media grafis adalah sarana untuk mengkomunikasikan ide, pengetahuan, dan kenyataan yang disajikan dalam berbagai bentuk seperti logo, teks, angka, dan ilustrasi. Menurut Suharjo, media grafis adalah proses untuk menyampaikan ide melalui gambar dengan menggunakan elemen-elemen seperti logo, angka, teks, dan pola yang bertujuan untuk merangkum suatu gagasan atau teori dalam bidang ilmu pengetahuan tertentu. Arief menjelaskan bahwa media grafis memiliki berbagai macam bentuk, di antaranya adalah buku pelajaran, grafik, diagram, peta konsep, komik, kartun, bagan, peta, dan sebagainya.¹⁹ Media grafis dalam pembelajaran memiliki peran untuk mengembangkan keterampilan visual, merangsang imajinasi siswa, meningkatkan kelancaran berbicara siswa, serta mendorong perkembangan kreativitas siswa.²⁰

2) Media Tiga Dimensi

Media tiga dimensi adalah media pembelajaran yang dapat menyampaikan pesan dengan ciri-ciri memiliki tekstur serta dimensi

¹⁹ Fatma Sukmawati, *Media Pembelajaran*, (Klaten: Tahta Media Group, 2021), hlm. 161.

²⁰ Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran*, (2009). Hlm. 55.

lebar, tinggi, dan volume. Terdapat tiga jenis media tiga dimensi, yaitu:²¹

- a) Media Relia merujuk pada objek nyata di sekitar kita yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan guna mempermudah pemahaman materi oleh peserta didik, dengan didukung penjelasan lisan.
- b) Model adalah salinan tiga dimensi dari objek asli yang terlalu kompleks untuk dibawa ke dalam kelas dan dipelajari dalam bentuk aslinya.
- c) Boneka adalah benda yang menyerupai manusia atau hewan, yang digunakan oleh manusia sebagai sarana untuk menyampaikan materi

3) Media Proyeksi

- a) Media proyeksi diam merupakan media yang menampilkan rangsangan visual yang diproyeksikan melalui alat proyeksi OHP (overhead projector).
- b) Terdapat dua jenis media proyeksi gerak, yaitu film dan slide PowerPoint

4) Media Audio

²¹ Andy Kristanto, *Media Pembelajaran*, (Jawa Timur: Bintang Surabaya, 2016), hlm. 46-57.

Media audio adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi melalui suara, yang dapat diterima oleh indera pendengar. Contoh media audio termasuk Tape Recorder Kaset (ACTR), radio, dan berbagai sumber suara lainnya.²²

5) Media Audio Visual

Media audio-visual adalah alat untuk menyampaikan informasi yang memiliki elemen gambar dan suara. Media ini terbagi menjadi dua kategori, yaitu audio-visual statis (seperti sound slide, cetak suara, dan film bingkai suara) serta audio-visual bergerak (seperti video kaset dan film suara).²³

6) Komputer Multimedia

Komputer multimedia merupakan sebuah sistem yang terdiri dari perangkat keras, perangkat lunak, dan berbagai perangkat pendukung lainnya.²⁴

e. Kriteria Umum dan Khusus Media Pembelajaran

1) Kriteria Umum Media Pembelajaran

²² Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran*, (2009). Hlm. 101.

²³ Sapto Haryoko, “Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran”, *Jurnal Edukasi Elektro*, Vol. 5, No. 1, 2009, hlm. 3.

²⁴ Andy Kristanto, *Media Pembelajaran*, (Jawa Timur: Bintang Sutabaya, 2016), hlm. 68.

- a) Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran
 - b) Kesesuaian dengan materi yang diajarkan
 - c) Kesesuaian dengan karakteristik siswa
 - d) Kesesuaian dengan teori yang relevan
 - e) Kesesuaian dengan gaya belajar siswa
 - f) Kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas pendukung, dan waktu yang tersedia.
- 2) Kriteria Khusus Media Pembelajaran
- a) Kemudahan akses: Aksesibilitas yang mudah
 - b) Biaya: Pengeluaran atau harga
 - c) Teknologi: Perangkat dan sistem teknologi
 - d) Interaksi dua arah: Komunikasi timbal balik
 - e) Organisasi: Struktur dan tata Kelola
 - f) Kebaruan: Inovasi atau hal yang baru)²⁵
- f. Karakteristik Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam
- 1) Media Grafis
- a) Grafik atau diagram (seperti: silsilah Nabi Muhammad SAW)
 - b) Ilustrasi atau foto (misalnya: cara berwudhu, sholat)
 - c) Diagram visual (seperti: melafalkan huruf Al-Qur'an)

²⁵ Andy Kristanto, *Media Pembelajaran*, (Jawa Timur: Bintang Sutabaya, 2016), hlm. 90-94

- d) Grafik statistik (contohnya: jumlah jemaah haji di suatu kabupaten)
- e) Poster informasi (seperti: poster tentang kebiasaan bersedekah)
- f) Komik visual (seperti: cerita mengenai penyebaran agama Islam)

2) Media Audio

Media audio dapat dimanfaatkan dalam pelajaran pendidikan agama Islam, seperti untuk materi Al-Qur'an, Hadis, Bahasa Arab, sejarah perkembangan Islam, dan lainnya.²⁶

3) Media Visual

Media visual menurut Munadi mencakup segala jenis media yang melibatkan indera penglihatan. Contoh dari media visual meliputi foto, lukisan, atau gambar yang menggambarkan suatu objek. Media visual dapat digunakan dalam pembelajaran pendidikan agama Islam, seperti dalam pembahasan sejarah kebudayaan Islam yang meliputi sejarah masuknya Islam, fiqih yang

²⁶ Hardianto, '*Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Agama Islam*', HIKMAH : Jurnal Pendidikan Islam, 3.1 (2016), hlm. 13.

membahas tata cara shalat, dan tafsir hadis yang mengulas hukum bacaan Al-Qur'an.²⁷

4) Media Audio Visual

Segala jenis media yang mengandung elemen suara dan gambar yang dapat dilihat disebut media audio-visual. Contoh media audio-visual meliputi rekaman video, slide suara, berbagai film, dan sebagainya. Penggunaan media audio-visual dalam pembelajaran pendidikan agama Islam dapat mendukung guru dan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pelajaran sejarah kebudayaan Islam, guru dapat menunjukkan ilustrasi peristiwa-peristiwa masa lalu kepada siswa. Pada pelajaran fiqih, guru dapat memperlihatkan gambar dan suara mengenai cara wudhu. Sedangkan dalam pelajaran Al-Qur'an Hadis, guru dapat menampilkan video yang menunjukkan bacaan Al-Qur'an.²⁸

5) Media Proyeksi Diam

Media proyeksi diam bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran pendidikan agama Islam,

²⁷ Ernanida Ernanida and Rizki Al Yusra, '*Media Audio Visual Dalam Pembelajaran PAI*', *Murabby: Jurnal Pendidikan Islam*, 2.1 (2019), hlm. 107–108.

²⁸ Ernanida and Yusra.

dengan contoh materi seperti shalat, Al-Qur'an, Hadis, ibadah haji, dan lainnya.²⁹

Berdasarkan teori di atas, aplikasi Canva termasuk media pembelajaran jenis media pembelajaran visual dan digital yang berfungsi untuk menyajikan materi secara menarik dan interaktif. Sebagai media visual, Canva memungkinkan pendidik dan peserta didik untuk membuat berbagai desain grafis, infografis, poster, serta slide presentasi yang dapat memperjelas konsep pembelajaran. Sebagai media berbasis teknologi, Canva memfasilitasi akses dan kolaborasi daring, sehingga memudahkan guru maupun siswa dalam menyusun dan berbagi materi pembelajaran. Dengan berbagai keunggulannya, Canva dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar peserta didik secara efektif.

3. Pemanfaatan Canva sebagai Media Pembelajaran PAI

Dalam era digital, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan menjadi suatu keharusan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan adalah canva, sebuah platform desain grafis

²⁹ Hardianto. 'Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Agama Islam', *HIKMAH : Jurnal Pendidikan Islam*, 3.1 (2016), hlm. 13.

berbasis online yang menyediakan berbagai fitur untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), Canva dapat digunakan untuk membantu guru dalam menyajikan materi secara lebih visual dan inovatif. Diantaranya yaitu:³⁰

- a. Membantu Penyampaian Materi PAI secara Visual
PAI sering kali mencakup materi yang bersifat konseptual dan naratif, Dengan Canva, guru dapat mengonversi materi-materi ini ke dalam visualisasi grafis yang menarik.
- b. Mendukung pembelajaran berbasis digital
Canva menjadi solusi digital yang efektif. Guru dapat membagikan materi dalam bentuk presentasi atau e-book visual dan membuat konten media sosial bertema islami yang bisa diposting di platform pembelajaran online.
- c. Memfasilitasi kolaborasi dan kreativitas
Canva memungkinkan peserta didik untuk turut serta dalam proses pembelajaran dengan cara mendesain mind-map untuk meringkas materi PAI dengan tampilan yang menarik dan mudah diingat

³⁰ Syafrianti, *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam*, *GUAU Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 2 (2022), hlm. 467.

atau mengikuti kuis visual berbasis Canva, misalnya dengan mencocokkan ilustrasi dengan ayat atau hadis yang sesuai.

4. Minat Belajar Peserta Didik

a. Pengertian Minat Belajar

Minat belajar secara terminologi terdiri dari dua istilah, yaitu "minat" dan "belajar", yang masing-masing memiliki definisi tersendiri. Untuk memahami keduanya, langkah awal adalah mengetahui arti dari kedua istilah tersebut. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, “Minat didefinisikan sebagai kecenderungan hati yang besar terhadap sesuatu, yang dapat berupa gairah atau keinginan.” Sementara itu, Abdur Rahman Shaleh dalam bukunya menjelaskan bahwa minat adalah sumber motivasi belajar yang muncul dari dalam diri seseorang, lingkungan sosial, atau situasi tertentu yang memiliki keterkaitan dengan individu tersebut.³¹ Menurut L. Crow dan A. Crow, minat berkaitan dengan dorongan internal yang memotivasi seseorang untuk berinteraksi atau terlibat dengan orang, objek, aktivitas, atau pengalaman yang timbul sebagai respons terhadap

³¹ Abd. Rahman. Shaleh, ‘27. HKI (2021).Pdf’.

rangsangan dari aktivitas itu sendiri.³² Menurut Muhibbin Syah, minat adalah kecenderungan psikologis yang disertai antusiasme tinggi atau keinginan besar terhadap sesuatu. Minat ini mendorong seseorang untuk meningkatkan fokus, rasa ingin tahu, dan pencapaian prestasi.³³

Secara konseptual, minat diartikan sebagai sifat yang terbentuk melalui pengalaman dan memotivasi seseorang untuk mengeksplorasi objek, aktivitas, pemahaman, atau keterampilan tertentu dengan tujuan memperoleh perhatian atau menguasainya. Sementara itu, secara operasional, minat dapat dipahami sebagai rasa ingin tahu seseorang terhadap kondisi suatu objek.³⁴ Minat adalah suatu kecenderungan yang stabil pada diri seseorang untuk merasa tertarik terhadap bidang studi atau topik tertentu dan menikmati proses mempelajarinya.³⁵

³² Djaali, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta:Bumi Aksara, 2017), hlm. 121.

³³ Muhibin Syah. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. (Bandung: Raja Rosdakarya, 2016), hlm. 229.

³⁴ Mimin Haryati, *Model dan Teknik Penilaian pada Tingkat Satuan Pendidikan* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2017), hlm. 102.

³⁵ W. S. Wingkel, *Psikologi Pengajaran* (Jakarta: Gramedia, 2014), hlm. 105.

Minat merupakan salah satu landasan utama yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Apabila seorang peserta didik memiliki keinginan untuk belajar, ia akan lebih mudah untuk memahami, mengerti, dan mengingat materi yang dipelajari.

Menurut L. Crow dan A. Crow

Minat merupakan kekuatan pendorong yang memotivasi seseorang untuk berinteraksi atau terlibat dengan orang lain, objek, aktivitas, atau pengalaman tertentu yang memberikan rangsangan positif melalui kegiatan tersebut.³⁶

Individu atau peserta didik umumnya memiliki minat yang beragam, meskipun sebagian besar minat tersebut bukan bawaan alami, melainkan hasil dari pengalaman mereka di lingkungan tempat tinggalnya. Dalam hal ini, guru diharapkan mampu mengidentifikasi minat peserta didik dan merancang pembelajaran yang sesuai dengan tingkat minat yang beragam tersebut. Selain itu, guru juga didorong untuk merancang bimbingan belajar yang memberikan kesempatan bagi setiap peserta didik untuk mengembangkan minat mereka

³⁶ L.Crow &A.Crow, *Psychologi Pendidikan* (Yogyakarta: Nur Cahaya, 2013), hlm. 303.

terhadap materi yang dipelajari, sambil tetap melanjutkan proses belajar di lembaga formal.

Minat adalah dorongan internal yang memiliki tujuan tertentu atau merupakan fungsi jiwa yang mendorong seseorang untuk mencapai sesuatu. Dorongan ini berasal dari dalam diri dan terlihat dari luar melalui tindakan, gerak-gerik, atau partisipasi terhadap suatu hal.³⁷

Berdasarkan berbagai definisi minat yang telah disebutkan sebelumnya, dapat disimpulkan beberapa poin penting, yaitu :

- 1) Minat adalah salah satu aspek psikologis individu yang tercermin dalam berbagai gejala, seperti perasaan senang atau kesadaran terhadap sesuatu, rasa ingin tahu, yang mendorong mereka untuk berpartisipasi.
- 2) Minat adalah salah satu aspek dalam psikologi kejiwaan seseorang. Berdasarkan penjelasan tersebut, penulis menyimpulkan bahwa minat merupakan elemen psikologis yang terlihat pada seseorang, seperti perasaan senang, rasa ingin tahu, perhatian, ketertarikan, dan

84. ³⁷ Agus Sujanto, *Psikologi Umum* (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), hlm.

kesadaran terhadap hal-hal yang berhubungan dengan individu tersebut.

Selanjutnya, ada beberapa istilah yang berkaitan dengan pengertian belajar. Menurut Skinner, dalam bukunya, Pupuh Fathurrahman mendefinisikan belajar sebagai proses adaptasi atau penyesuaian perilaku yang terjadi secara progresif. Sementara itu, dalam bukunya Muhammad Surya, belajar dipahami sebagai upaya yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan perilaku secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman dalam berinteraksi dengan lingkungan.³⁸

Belajar merupakan suatu usaha aktif yang berlangsung dalam diri atau pikiran seseorang untuk membangun pengetahuan, yang kemudian menghasilkan perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.³⁹ Belajar merupakan tahap perubahan perilaku yang bersifat positif bagi peserta didik dan terjadi sebagai hasil interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses

³⁸ Muhammad Surya, *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran* (Bandung: Pustaka Bani Quraisy, 2004), hlm. 48.

³⁹ Suti'ah, *Buku Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran* (Universitas Negeri Malang, 2003), hlm. 3.

kognitif.⁴⁰ Hilgard dan Bower, dalam buku mereka Pupuh Fathurrahman, menyatakan bahwa belajar berkaitan dengan perubahan perilaku individu dalam menghadapi situasi tertentu, yang diakibatkan oleh pengalaman yang berulang-ulang. Perubahan perilaku tersebut tidak dapat dijelaskan oleh faktor-faktor seperti kecenderungan respons bawaan, kematangan, atau kondisi sementara seseorang, seperti kelelahan, pengaruh obat, dan sebagainya.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, belajar dapat dipahami sebagai usaha seseorang untuk menciptakan perubahan dalam perilaku yang muncul akibat aktivitas atau pengalaman yang telah dilalui. Berdasarkan pemahaman tentang definisi minat belajar, dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan aspek psikologis yang terlihat dalam diri seseorang, seperti semangat, keinginan, atau rasa suka dalam melakukan proses perubahan perilaku melalui berbagai kegiatan yang melibatkan pencarian pengetahuan dan pengalaman. Dengan kata lain, minat belajar adalah perhatian, rasa suka, atau ketertarikan

⁴⁰ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Logos Wacana Ilmu, 2008), hlm. 102.

peserta didik terhadap proses belajar yang tercermin melalui antusiasme, partisipasi, dan keaktifan dalam pembelajaran.

Mengaitkan definisi minat belajar dengan pembelajaran yang berfokus pada mata pelajaran sebagai objek atau sasaran minat, dapat dikatakan bahwa minat belajar mencerminkan aspek psikologis peserta didik yang terlihat dalam kecenderungannya untuk mengalami perubahan perilaku melalui berbagai kegiatan belajar yang berkaitan dengan mata pelajaran dari berbagai sudut. Minat atau perhatian peserta didik terhadap sesuatu merupakan faktor penting yang harus dipahami oleh guru.

Dengan adanya minat atau perhatian terhadap mata pelajaran yang diajarkan, materi pelajaran akan lebih mudah diterima dengan baik. Sebaliknya, tanpa adanya perhatian, meskipun materi disampaikan dengan susah payah, materi tersebut tidak akan didengar, apalagi disukai oleh peserta didik. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan bahan ajar yang menarik perhatian peserta didik, menggunakan alat-alat yang dapat memicu minat mereka, menciptakan situasi yang mendukung ketertarikan mereka, serta

membangun sikap atau kepribadian yang dapat menarik perhatian peserta didik.⁴¹

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi minat Belajar

Faktor-faktor yang memengaruhi minat belajar peserta didik dapat dibedakan sebagai berikut: Faktor yang berasal dari dalam diri (internal), meliputi faktor fisiologis, psikologis, dan kematangan.

Faktor fisik (fisiologis), baik yang bersifat alami maupun yang diperoleh (seperti kesehatan), mempengaruhi kualitas pembelajaran. Kondisi tubuh yang tidak sehat dapat mengurangi kemampuan kognitif, sehingga materi yang dipelajari kurang dipahami. Untuk menjaga kesehatan fisik, peserta didik disarankan untuk mengonsumsi makanan dan minuman bergizi. Selain itu, mereka juga dianjurkan memilih pola istirahat yang baik dan melakukan olahraga ringan secara rutin. Kesehatan indera pendengaran dan penglihatan juga mempengaruhi kemampuan peserta didik dalam menyerap informasi dan pengetahuan. Untuk mengatasi potensi masalah pada mata dan telinga, disarankan agar guru

⁴¹ Suharsimi Arikunto, *Manajemen Pengajaran Secara Manusiawi* (Jakarta: Rineka Cipta, 1998), hal 103-106.

bekerja sama dengan sekolah untuk menyediakan pemeriksaan rutin dari dinas kesehatan. Selain itu, disarankan untuk menempatkan peserta didik yang memiliki keterbatasan penglihatan atau pendengaran di bangku depan secara bijaksana.⁴²

Faktor psikologis, baik yang bersifat alami maupun yang didapatkan (seperti intelegensi, perhatian, sikap peserta didik, bakat, minat, dan motivasi).

1) Intelegensi.

Intelejensi merupakan kemampuan untuk beradaptasi dengan kebutuhan baru menggunakan alat berpikir yang tepat untuk mencapai tujuan. Tingkat intelegensi peserta didik sangat berpengaruh terhadap keberhasilan dalam belajar. Semakin tinggi tingkat intelegensi peserta didik, semakin besar kesempatan untuk meraih kesuksesan, begitu pula sebaliknya.

2) Perhatian

Perhatian adalah aktivitas mental yang ditingkatkan, di mana pikiran difokuskan pada suatu objek atau sekelompok objek.

⁴² Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015), hal 146.

Agar hasil belajar yang optimal dapat tercapai, guru perlu menyusun materi pelajaran yang dapat menarik perhatian siswa, sesuai dengan minat dan bakat mereka. Proses timbulnya perhatian dapat terjadi dengan dua cara, yaitu perhatian yang muncul karena keinginan (perhatian volisional) dan perhatian yang muncul tanpa keinginan atau tanpa kesadaran kehendak (perhatian nonvolisional).⁴³

3) Sikap

Sikap merupakan gejala internal yang bersifat afektif, yaitu kecenderungan untuk merespons atau bereaksi dengan cara yang cenderung konsisten terhadap objek seperti orang, barang, dan lainnya, baik secara positif maupun negatif. Untuk mengatasi sikap negatif, guru diharapkan dapat menunjukkan sikap positif terhadap dirinya sendiri dan mata pelajaran yang diajarkan. Selain menguasai materi dalam bidang studi, guru juga harus mampu meyakinkan peserta didik tentang manfaat

⁴³ Tohirin, *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Integrasi Dan Kompetensi* (Jakarta, Raja Grafindo Persada, 2015), hlm 129-130.

mata pelajaran tersebut dalam kehidupan mereka, sehingga peserta didik merasa perlu mempelajarinya dan mengembangkan sikap positif.

4) Bakat

Bakat merupakan potensi kemampuan yang dimiliki seseorang untuk meraih kesuksesan di masa depan. Orangtua sebaiknya tidak memaksa anak untuk memilih jurusan tertentu tanpa memahami terlebih dahulu bakat yang dimiliki anak tersebut. Jika seorang siswa tidak mengetahui bakatnya dan memilih jurusan yang tidak sesuai, hal itu dapat berdampak negatif terhadap hasil akademik atau prestasi belajarnya.

5) Minat

Minat merujuk pada kecenderungan atau keinginan yang kuat terhadap suatu hal. Siswa yang memiliki minat besar terhadap seni cenderung memberikan perhatian lebih dibandingkan dengan yang lain. Fokus perhatian ini memungkinkan mereka untuk

belajar dengan lebih tekun dan meraih prestasi yang diinginkan.⁴⁴

6) Motivasi

Motivasi belajar adalah kekuatan atau dorongan yang mempengaruhi dan membentuk keinginan serta kesiapan peserta didik untuk belajar secara aktif, kreatif, efektif, inovatif, dan menyenangkan, dengan tujuan perubahan perilaku pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Motivasi dibagi menjadi dua jenis, yaitu intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik muncul secara alami dari dalam diri peserta didik, sebagai bentuk kesadaran pribadi yang mendalam. Sedangkan motivasi ekstrinsik berasal dari faktor eksternal, seperti nasihat guru, hadiah, kompetisi sehat antar peserta didik, hukuman, dan lain-lain.⁴⁵

Faktor kedewasaan fisik dan psikologis (kesiapan, kelelahan).⁴⁶ Kematangan adalah

⁴⁴ E. Mulyasa, *Implementasi Kurikulum 2004 Panduan Pembelajaran KBK* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 194.

⁴⁵ Nanang Hanafiah, dkk, *Konsep Strategi Pembelajaran* (Bandung: Refika Aditama, 2015), hlm. 26-27.

⁴⁶ Tohirin, *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Integrasi Dan Kompetensi* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015), hlm. 135-137.

suatu tahap dalam perkembangan seseorang, di mana semua organ biologisnya sudah siap untuk menguasai keterampilan baru. Seorang anak yang sudah matang belum dapat melakukan keterampilan tersebut tanpa melalui proses pembelajaran. Pembelajaran akan lebih efektif jika anak telah siap untuk belajar. Dalam konteks proses belajar, kesiapan belajar sangat mempengaruhi aktivitas belajar peserta didik.

Faktor yang berasal dari luar (eksternal) meliputi berbagai hal yang datang dari luar diri anak didik. Salah satu faktor eksternal yang memengaruhi prestasi belajar peserta didik adalah faktor keluarga, faktor lingkungan dan faktor metode pembelajaran.

Faktor keluarga. Menurut Abu Ahmadi, keluarga adalah unit terkecil dalam masyarakat yang sekaligus merupakan kelompok kecil dalam suatu komunitas.⁴⁷ Keluarga akan mempengaruhi peserta didik dalam proses pembelajaran melalui faktor-faktor seperti cara orang tua mendidik, hubungan antar anggota keluarga, kondisi rumah tangga, situasi ekonomi

⁴⁷ Abu Ahmadi, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), hlm. 87.

keluarga, pemahaman orang tua, serta latar belakang budaya.

Cara orang tua mendidik sangat berperan dalam pembentukan kepribadian anak, karena pendidikan pertama yang diterima anak datang dari keluarga, yaitu orang tuanya. Hubungan yang paling penting dalam keluarga adalah antara orang tua dan anak. Selain itu, hubungan anak dengan saudara atau anggota keluarga lainnya juga mempengaruhi proses belajar anak. Bentuk hubungan ini dapat terlihat dalam interaksi yang penuh kasih sayang dan pengertian, atau justru penuh kebencian, sikap keras, atau ketidakpedulian, dan sebagainya.

Faktor lingkungan juga sangat berpengaruh terhadap minat siswa seperti suasana sekolah yang kondusif, hubungan baik antara guru dan siswa, serta fasilitas yang memadai.⁴⁸ Kemudian Penggunaan metode yang menarik serta media pembelajaran yang inovatif, juga sangat berpengaruh terhadap minat belajar, karena Pembelajaran yang monoton dapat

⁴⁸ Dimiyati & Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta. 2013. Hlm. 200-210

menyebabkan kejenuhan dan menurunkan minat belajar.⁴⁹

c. Ciri-ciri Minat Belajar

Menurut Safari, indikator yang menunjukkan minat belajar ada 4 yaitu:⁵⁰

- 1) Perasaan senang, Seseorang yang merasakan kebahagiaan atau kesenangan terhadap sesuatu cenderung dapat membedakan antara perasaan tersebut dengan minatnya. Hal ini dapat dijelaskan melalui tiga indikator: senang mengikuti pelajaran, tidak merasa bosan, dan selalu hadir saat pelajaran berlangsung
- 2) Memperhatikan, Perhatian adalah bentuk konsentrasi atau aktivitas jiwa seseorang yang terfokus pada pengamatan, pemahaman, dan hal-hal tertentu, dengan mengabaikan aspek lain. Perhatian ini dapat dibagi menjadi dua bentuk utama, yaitu mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi yang disampaikan.⁵¹

⁴⁹ Hamalik, O. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo. 2018. Hlm. 90-95.

⁵⁰ Dewi Nitajul Fikriyah, *Pengaruh Dukungan Sosial Dan Iklim Kelas Terhadap Minat Belajar Siswa Di MTs Al Amien Kota Kediri Pada Mata Pelajaran Fiqih*, 2020, hlm. 25.

⁵¹ Ricardo dan Rini Intansari Meilani, *Impak minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa*, Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, Vol 2 No 2 Juli 2017, hlm. 190.

- 3) Perasaan tertarik, Individu yang memiliki ketertarikan besar terhadap suatu sekolah cenderung menunjukkan minat yang kuat terhadap guru serta mata pelajaran yang disampaikan. Oleh karena itu, rasa ketertarikan dapat dijadikan sebagai indikator utama yang mencerminkan minat seseorang. Indikator ini dapat dijabarkan menjadi dua aspek, yaitu antusiasme dalam mengikuti pelajaran dan kebiasaan menyelesaikan tugas dari guru tanpa menunda.
 - 4) Keterlibatan siswa, Minat seseorang terhadap suatu objek dapat mendorong rasa antusiasme dan ketertarikan untuk melibatkan diri dalam kegiatan yang berkaitan dengan objek tersebut. Ketertarikan ini dapat ditunjukkan melalui tiga bentuk aktivitas, yaitu: berpartisipasi aktif dalam diskusi, mengajukan pertanyaan secara aktif, dan memberikan jawaban terhadap pertanyaan yang diajukan oleh guru.⁵²
- Ciri-ciri minat belajar menurut slameto:⁵³

⁵² Safari, *Evaluasi Pembelajaran* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003), hlm. 60.

⁵³ Yugi Prayuga and Agung P Abadi, *Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran*, Prosidang Sesiomadika, 2019, hlm. 1054.

- 1) Memiliki kecenderungan yang konsisten untuk memperhatikan dan mengingat hal-hal yang terus dipelajari.
- 2) Merasakan kesenangan dan ketertarikan terhadap sesuatu yang diminati.
- 3) Mendapatkan kebanggaan dan kepuasan dari hal yang menjadi minatnya.
- 4) Lebih memilih hal yang diminati dibandingkan dengan hal lainnya.
- 5) Menunjukkan minat tersebut melalui partisipasi dalam aktivitas dan kegiatan

B. Kajian Pustaka

1. Skripsi karya Anggy Dwi Nur Safitri (2023) berjudul *"Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 5 Purbalingga"*. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan menjelaskan bagaimana aplikasi Canva dimanfaatkan sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 5 Purbalingga. Berdasarkan hasil penelitian, aplikasi Canva dimanfaatkan secara optimal untuk menghasilkan media pembelajaran dalam bentuk PowerPoint (PPT) dan poster. Penelitian Anggy memiliki kesamaan dengan penelitian ini, yaitu sama-sama memanfaatkan aplikasi Canva. Perbedaannya terletak pada metode penelitian dan fokus penelitian. Metode penelitian pada penelitian Anggy menggunakan metode

kualitatif sedangkan pebelitian ini menggunakan mix method. Kemudian pada fokus penelitian Anggy hanya membahas pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam, sedangkan penelitian ini lebih menitikberatkan pada pengaruh pemanfaatan aplikasi Canva terhadap minat belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.⁵⁴

2. Skripsi yang ditulis oleh Asminar Siregar (2021) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika pada Materi Sistem Persamaan Linier Satu Variabel (SPLSV) Menggunakan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Menengah Pertama Swasta Ira Medan”. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengembangan, kelayakan, dan efektivitas media pembelajaran matematika yang menggunakan aplikasi Canva. Hasil penelitian Asminar menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran matematika dengan Canva meliputi analisis materi, desain, pengembangan media yang telah dirancang, uji coba media, dan evaluasi media yang dikembangkan. Media pembelajaran yang menggunakan aplikasi Canva dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan Canva terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Persamaan antara penelitian Asminar

⁵⁴.Anggy Dwi Nur Safitri, *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Negeri 5 Purbalingga*, (2023). Hlm. 16.

Siregar dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah keduanya membahas tentang aplikasi Canva. Perbedaannya terletak pada metode penelitian dan fokus penelitian. Metode penelitian pada penelitian Asminar Siregar menggunakan metode kualitatif sedangkan penelitian ini menggunakan mix method. Kemudian penelitian Asminar Siregar menitikberatkan pada pengembangan media dan peningkatan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran matematika, sedangkan penelitian peneliti lebih fokus pada pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran dan peningkatan minat dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.⁵⁵

3. Skripsi yang ditulis oleh Muhammad Afdhaluzzikri dengan judul “Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II Jenjang Sekolah Dasar Negeri Reusak Kabupaten Aceh Barat” bertujuan untuk mengkaji pemanfaatan dan efektivitas aplikasi Canva sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa aplikasi Canva sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dan mendapatkan tanggapan positif dari siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Afdhaluzzikri memiliki kesamaan dengan penelitian ini, yaitu membahas pemanfaatan aplikasi Canva. Perbedaannya terletak pada

⁵⁵ Asminar Siregar, *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Sistem Persamaan Linier Satu Variabel (SPLSV) Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Menengah Pertama Swasta Ira Medan*, 2021.

metode penelitian dan fokus penelitian. Metode penelitian pada penelitian Muhammad Afdhaluzzikri menggunakan metode kualitatif sedangkan penelitian ini menggunakan mix method. Kemudian fokus penelitian Muhammad Afdhaluzzikri difokuskan pada pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar, sedangkan penelitian ini berfokus pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat SMP.⁵⁶

C. Kerangka Berpikir

Kemajuan teknologi di era digital sangat terkait dengan berbagai aspek kehidupan masyarakat, terutama dalam bidang pendidikan. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi-teknologi baru terus bermunculan, mendorong terjadinya kemajuan zaman.

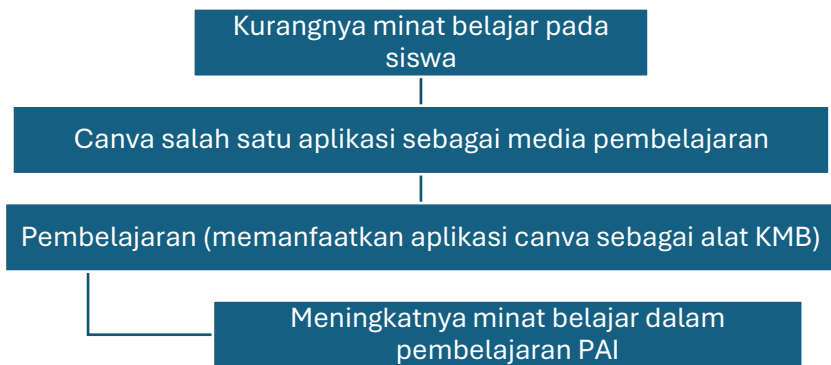
Minat belajar adalah salah satu aspek penting yang memengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran. Peserta didik cenderung belajar lebih efektif jika memiliki motivasi yang mendukung. Mereka akan berusaha keras dalam belajar apabila memiliki minat yang besar terhadap proses tersebut.

Salah satu metode untuk meningkatkan minat belajar adalah dengan menciptakan media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran sangat penting dalam mendukung proses

⁵⁶ Muhammad Afdhaluzzikri, 'Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II Jenjang Sekolah Dasar Negeri Reusak Kabupaten Aceh Barat', *Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Arraniry Banda Aceh*, 2022, hlm. 1.

pendidikan. Di era ini, media yang digunakan lebih mengutamakan teknologi dan komunikasi untuk diterapkan dalam dunia pendidikan. Dengan demikian, kerangka berpikir dapat digambarkan seperti berikut :

Bagan 3.1 Kerangka Berpikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode campuran atau sering disebut dengan mixed method. Pelaksanaan penelitian metode campuran ini dengan menggabungkan metode penelitian kuantitatif dan kualitatif. Menurut Creswell dalam buku Sugiyono penelitian campuran merupakan suatu prosedur untuk mengumpulkan, menganalisis, dan mencampur metode kuantitatif dan kualitatif dalam suatu penelitian atau serangkaian penelitian untuk memahami permasalahan penelitian.⁵⁷

Adapun jenis penelitian campuran dalam penelitian ini menggunakan strategi pendekatan embedded, Dalam penelitian ini, data utama yang dikumpulkan adalah kualitatif melalui wawancara mendalam dengan guru untuk mengeksplorasi pengalaman mereka dalam menggunakan aplikasi Canva sebagai alat pembelajaran. Wawancara ini bertujuan untuk menggali persepsi guru tentang bagaimana penggunaan Canva dapat memengaruhi minat belajar siswa, serta tantangan yang mereka hadapi dalam mengimplementasikan aplikasi tersebut di kelas. Sebagai penguat, survei kuantitatif disebarakan kepada peserta didik untuk mengukur tingkat minat belajar menggunakan aplikasi

⁵⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*, (Cet. IV; Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 19.

Canva. Data kuantitatif ini memberikan gambaran statistik yang mendukung temuan kualitatif. Dengan kombinasi pendekatan ini, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih komprehensif mengenai efektivitas aplikasi Canva dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

Metode kombinasi adalah pendekatan penelitian yang menggabungkan atau menghubungkan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif. karena menyajikan hasil penelitian dengan angka-angka untuk melihat bagaimana pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di SMP N 1 Kangkung. Serta menggunakan deskriptif karena peneliti bertujuan untuk menggambarkan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menentukan tempat dan waktu pengambilan data sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan di SMP N 1 Kangkung di Desa Tanjungmojo, Kecamatan Kangkung, Kabupaten Kendal.
2. Waktu pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada tanggal 10-20 Februari 2025.

C. Jenis dan Sumber Data

Jenis dan sumber data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua sumber dan jenis data, yaitu :

1. Data Primer

Data primer merujuk pada data yang diperoleh langsung dari sumbernya oleh pengumpul data. Jika jenis data yang dibutuhkan adalah data primer, desain yang disusun harus mencakup alat, teknik, serta karakteristik responden untuk memastikan pengumpulan data yang efektif. Pada tahap awal pengumpulan data, sampel sumber dipilih dari individu yang memiliki kekuasaan dan otoritas dalam konteks sosial atau objek yang diteliti, sehingga dapat memfasilitasi proses pengumpulan data oleh peneliti.⁵⁸ Dalam penelitian ini, data yang diperoleh melalui langsung di SMP N 1 Kangkung yaitu angket, observasi dan wawancara dengan Guru PAI, untuk memperoleh informasi mengenai pembelajaran PAI di SMP N 1 Kangkung.

2. Data sekunder

Data ini diperoleh melalui media dan sumber informasi lain yang relevan dengan topik pemanfaatan aplikasi Canva sebagai sarana pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar. Data juga didukung oleh arsip atau dokumen yang dimiliki oleh SMP N 1 Kangkung. Sumber data kualitatif disajikan dalam bentuk lisan atau tulisan yang diamati oleh peneliti, serta objek yang diperhatikan secara mendalam untuk memahami makna yang terkandung dalam dokumen atau objek tersebut. Sumber data harus asli, namun jika sulit

⁵⁸Sugiyono, *Metoda Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm. 293.

diperoleh, salinan atau duplikat tetap diperbolehkan dengan adanya bukti lokasi yang jelas.

D. Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan dan kemudian diseleksi menjadi sampel untuk penelitian ini.

Berdasarkan definisi populasi di atas maka yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kangkung, Kabupaten Kendal. Yang berjumlah 157 orang.

Tabel 3.2 Jumlah Peserta Didik

SMP Negeri 1 Kangkung Tahun Ajaran 2024/2025

Kelas	Jumlah		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
VIII	64	93	157

Sampel adalah kelompok kecil yang diamati dan merupakan bagian dari populasi sehingga sifat dan karakteristik populasi juga dimiliki oleh sampel.⁵⁹ Untuk menggunakan

⁵⁹ Sedarmayanti, dkk, *Metodelogi Penelitian* (Bandung: Manjar Maju, 2002), hlm. 34

ukuran sampel, penulis menggunakan teknik pengambilan sampling probability sampling yaitu teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel.⁶⁰

Rumus sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah rumus Slovin dengan derajat kesalahan (α) 10 persen dari populasi yaitu dengan menggunakan rumus:⁶¹

$$n = \frac{N}{1 + (N \cdot e^2)}$$

Keterangan:

N = Jumlah anggota dalam populasi

n = Jumlah sample

e = Derajat penyimpanan yang ditoleransi 10 %

$$n = \frac{N}{1 + (N \cdot e^2)}$$

$$n = \frac{157}{1 + (157 \cdot 0,01^2)}$$

⁶⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 118.

⁶¹ V. Wiratna Sujarweni, *Metodologi Penelitian Bisnis dan Ekonomi*, (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2015), hlm. 85.

$$n = \frac{157}{2,57}$$

$$n = 61$$

Dari jumlah sample yang didapat 61 responden kemudian dilakukan teknik sampling dengan teknik Probability Sampling yaitu teknik pengambilan sample yang memberikan peluang yang sama bagi setiap populasi untuk dipilih menjadi sampel.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan tahap awal yang krusial dalam penelitian, karena melalui proses ini kita dapat memperoleh informasi yang diperlukan. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode wawancara untuk mengumpulkan data, observasi dan dokumentasi.

1. Wawancara

Wawancara merupakan interaksi antara pewawancara dan narasumber yang memberikan jawaban atas pertanyaan yang diajukan dengan tujuan tertentu. Ini adalah percakapan langsung (tatap muka) antara pewawancara dan sumber informasi, di mana pewawancara mengajukan pertanyaan mengenai topik yang sedang diteliti dan sudah dipersiapkan sebelumnya. Wawancara digunakan sebagai metode pengumpulan data dalam survei awal untuk memperoleh informasi atau data yang lebih mendalam, jenis-jenis wawancara:

a. Wawancara terstruktur (*structured interview*)

Hal ini dilakukan ketika peneliti atau pengumpul data sudah memastikan dengan jelas apa yang akan didapatkan. Oleh karena itu, dalam wawancara, peneliti telah mempersiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan tertulis yang dilengkapi dengan berbagai alternatif jawaban. Selain membawa instrumen sebagai panduan wawancara, peneliti juga dapat menggunakan alat bantu seperti perekam suara, gambar, brosur, dan materi lain yang dapat mempermudah jalannya wawancara

b. Wawancara semiterstruktur (*semistruktur interview*)

Wawancara ini termasuk dalam kategori wawancara mendalam (*in-depth interview*), yang pelaksanaannya lebih fleksibel dibandingkan wawancara terstruktur. Tujuan dari wawancara jenis ini adalah untuk menggali masalah secara lebih terbuka, di mana informan diminta untuk memberikan pendapat serta mengusulkan ide-ide. Selama wawancara, peneliti harus mendengarkan dengan seksama dan mencatat setiap hal yang disampaikan oleh informan.

c. Wawancara tak terstruktur (*unstructured interview*)

Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bersifat fleksibel, di mana peneliti

tidak mengikuti pedoman wawancara yang telah disusun secara rinci dan sistematis untuk mengumpulkan data. Pedoman wawancara yang digunakan hanya mencakup poin-poin utama terkait masalah yang akan ditanyakan. Dalam jenis wawancara ini, peneliti belum mengetahui hasil yang akan didapatkan.

Wawancara yang diterapkan dalam penelitian ini adalah wawancara semistruktur atau wawancara mendalam. Sumber informasi yang digunakan mencakup Guru PAI SMP N 1 Kangkung.

2. Observasi

Observasi merupakan suatu metode untuk mengamati objek yang akan diteliti secara langsung dalam proses pengumpulan data. Dengan demikian, observasi dapat diartikan sebagai teknik pengumpulan data melalui pengamatan sistematis dan langsung terhadap subjek di lingkungan mereka sehari-hari, tempat mereka beraktivitas, sehingga data yang diperoleh bisa digunakan untuk menarik kesimpulan atau membuat diagnosis. Teknik ini digunakan dalam penelitian yang berkaitan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala alam, atau ketika jumlah responden yang diamati tidak terlalu banyak.⁶² Observasi dilakukan dengan

⁶²Sugiyono, *Metoda Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm. 145.

memberikan bimbingan secara teliti dan mencatat secara teratur. Jenis-jenis observasi:

a. Observasi Partisipatif

Dalam penelitian ini, peneliti berinteraksi langsung dengan kegiatan sehari-hari individu yang diamati atau dijadikan sumber data. Melalui observasi partisipatif ini, data yang diperoleh akan menjadi lebih komprehensif, mendalam, dan memungkinkan peneliti untuk memahami makna di balik setiap perilaku yang terlihat.

b. Observasi Non Partisipasi,

Yaitu observasi yang dilakukan peneliti namun dirinya sendiri tidak turut terlibat dalam kegiatan subjek yang diobservasi.

c. Observasi terstruktur atau samar

Peneliti mengumpulkan data dengan secara terbuka memberi tahu sumber data bahwa ia tengah melakukan penelitian, sehingga mereka yang menjadi objek penelitian sudah mengetahui kegiatan peneliti dari awal hingga akhir.

d. Observasi tak berstruktur

Observasi yang dilakukan tanpa persiapan sistematis mengenai objek yang akan diobservasi, dilakukan karena peneliti belum mengetahui dengan jelas apa yang akan diteliti..

Peneliti melakukan observasi non-partisipasi, di mana ia tidak terlibat langsung dalam kegiatan yang diamati,

tetapi mengamati proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan aplikasi Canva sebagai media di SMP Negeri 1 Kangkug.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah sebuah cara dalam mengumpulkan data melalui penelaahan sumber-sumber tertulis yang berisikan data atau informasi yang diperlukan oleh peneliti.⁶³ Dalam penelitian kualitatif, teknik dokumentasi berfungsi sebagai pelengkap metode observasi dan wawancara.

Peneliti mendokumentasikan kegiatan pembelajaran di kelas, materi dan media pembelajaran, serta hasil karya peserta didik dalam mendesain materi dengan menggunakan aplikasi Canva.

4. Kuisisioner atau Angket

Kuesioner adalah metode penelitian yang dilakukan dengan menyebar angket, sehingga dalam waktu relatif singkat dapat menjangkau banyak responden. Secara garis besar ada dua cara penggunaan kuesioner, yaitu disebarkan kemudian diisi oleh respons dan digunakan sebagai pedoman wawancara dengan responden Pada penelitian ini,⁶⁴

⁶³ Rifa'i Abubakar, *Pengantar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: SUKA Press UIN Sunan Kalijaga, 2020), hlm. 114.

⁶⁴ Etta Mamang Sangadji, dan Sopiah, *Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: CV. ANDI, 2010), hlm. 24.

Pada penelitian ini, kuesioner atau angket yang digunakan oleh peneliti menggunakan skala likert. Penelitian ini menggunakan 4 alternatif jawaban yaitu sebagai berikut:

- a. SS (Sangat Setuju) = 4
- b. S (Setuju) = 3
- c. TS (Tidak Setuju) = 2
- d. STS (Sangat Tidak Setuju) = 1

F. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mengumpulkan dan mengorganisir informasi temuan penelitian secara terstruktur melalui berbagai metode seperti pengamatan, wawancara, dan lain-lain, dengan tujuan untuk memperdalam pemahaman peneliti mengenai topik yang diteliti dan menyajikan hasilnya sebagai temuan yang dapat dipahami oleh orang lain, serta melakukan pengeditan, klasifikasi, reduksi, dan penyajian data tersebut.⁶⁵

Teknik analisis data adalah cara melaksanakan analisis terhadap data, dengan tujuan mengolah data tersebut menjadi informasi, sehingga karakteristik atau sifat-sifat datanya dapat dengan mudah dipahami dan bermanfaat untuk menjawab masalah-masalah yang berkaitan dengan kegiatan penelitian. Analisis data dilakukan setelah data terkumpul. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif

⁶⁵Tohirin, *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Pendidikan Dan Bimbingan Konseling* (Depok: PT. Raja Grafindo Persada, 2012), hlm.141.

kuantitatif dan uji instrumen menggunakan bantuan IBM SPSS V Statstic 26

1. Uji Instrumen

a) Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan dan kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut. Dalam penelitian ini menggunakan content validity yang dapat menggambarkan kesesuaian sebuah pengukuran data dengan apa yang diukur.⁶⁶ Jika suatu indikator mempunyai korelasi antara skor masing-masing indikator terhadap skor totalnya (skor variabel konstruk) dengan menggunakan rumus Pearson Product Moment maka dikatakan indikator tersebut valid

b) Uji Reabilitas

Uji reliabilitas adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari suatu variabel. Suatu kuesioner dikatakan reliable atau handal jika jawaban pertanyaan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Pengukuran reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan cara one shot atau pengukuran sekali

⁶⁶ Augusty Ferdinand, *Metode Penelitian Manajemen : Pedoman Penelitian untuk Penulisan Skripsi, Tesis dan Disertasi Ilmu Manajemen*, (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, Semarang, 2006), hlm. 65.

saja. Di sini pengukuran hanya sekali dan kemudian hasilnya dibandingkan dengan pertanyaan lain atau mengukur reliabilitas dengan uji statistik Cronbach Alpa (a) suatu variabel dikatakan reliable jika nilai Cronbach Alpa (a) $> 0,6$.⁶⁷

2. Analisa Deskriptif Kuantitatif

Adapun analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kuantitatif, untuk menghitung frekuensi nilai jawaban dari jawaban yang diberikan responden atas setiap item pernyataan yang diajukan, untuk mencari presentase jawaban angket dari responden digunakan rumus:

a) Rata-rata Skor (Mean Score):

$$\bar{X} = \frac{\sum(f \times Skor)}{n}$$

Di mana:

- $\bar{X}$ = rata-rata skor
- f = jumlah responden dalam kategori tertentu
- $Skor$ = nilai bobot (SS=4, S=3, TS=2, STS=1)
- n = jumlah total responden

b) Persentase Responden per Kategori:

$$\% = \left(\frac{f}{n} \right) \times 100$$

⁶⁷ Iman Ghazali, *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*, (Semarang: Badan Penerbit UNDIP, Semarang, 2005), hal. 70.

Di mana:

- f = jumlah responden dalam kategori tertentu
- n = jumlah total responden

c) Rentang skor

Dalam penelitian ini, skala Likert yang digunakan adalah 1 – 4, dengan kategori:

- Sangat Setuju (SS) = 4
- Setuju (S) = 3
- Tidak Setuju (TS) = 2
- Sangat Tidak Setuju (STS) = 1

Total rentang skala:

$$\text{Skor maximum} - \text{Skor minimum}$$

$$4 - 1 = 3$$

Untuk membagi kategori skor secara proporsional, kita gunakan rumus interval kelas:

$$\text{Interval} = \frac{\text{Total rentang skala}}{\text{Jumlah kategori}}$$

Karena kita ingin membagi skor menjadi 4 kategori, maka:

$$\text{Interval} = \frac{3}{4} = 0,75$$

Sehingga kita mendapatkan rentang skor untuk setiap kategori:

Tabel 3.3 Rentang skor untuk setiap kategori

Rentang Skor Rata-rata	Kategori
3.26 - 4.00	Sangat Meningkatkan
2.51 - 3.25	Meningkat
1.76 - 2.50	Kurang Meningkatkan
1.00 - 1.75	Tidak Meningkatkan

3. Analisis Data Kualitatif

a. Reduksi data

Data dalam penelitian ini memiliki keragaman yang tinggi, sehingga membutuhkan analisis lebih lanjut. Data dikumpulkan dan disajikan dalam bentuk laporan yang mendetail, yang disusun berdasarkan data yang telah direduksi, disaring, dan difokuskan pada inti permasalahan. Proses reduksi data dilakukan dengan memilih hanya data yang relevan untuk penelitian ini.

b. Penyajian Data

Data Display adalah metode untuk menampilkan data mentah agar dapat membedakan antara data yang relevan dan yang tidak. Setelah proses reduksi data, langkah berikutnya adalah menampilkan data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data dapat dilakukan melalui uraian singkat, diagram, hubungan antar kategori, dan bentuk lainnya. Dengan menampilkan data, hal ini akan mempermudah pemahaman terhadap situasi yang terjadi

dan merencanakan langkah selanjutnya berdasarkan pemahaman tersebut. Penyajian data yang paling umum digunakan dalam penelitian kualitatif adalah teks naratif.

c. Kesimpulan dan Tinjauan

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Penarikan kesimpulan adalah tahap akhir dalam teknik analisis kualitatif dengan melihat hasil reduksi data tetap mengacu pada tujuan analisis yang ingin dicapai. Setelah melakukan verifikasi maka dapat ditarik kesimpulan berdasarkan hasil penelitian yang disajikan dalam bentuk narasi.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Data

1. Pengujian Instrumen

Untuk menguji keandalan dari angket yang digunakan dalam penelitian ini maka dilakukan uji validitas dan uji reabilitas pada setiap variabel penelitian dengan tujuan untuk memperoleh data yang baik.

a. Uji Validitas Instrumen

Pengujian instrumen ini dilakukan di SMP Negeri 1 Kangkung Kelas VII yang berjumlah 61 siswa. Bertujuan untuk menunjukkan kevalidan butir pernyataan yang disajikan dengan menggunakan bantuan IBM SPSS V Statstic 26 sebelum dilakukannya pengumpulan data.

Adapun hasil penelitian validitas instrumen dapat dilihat pada rekapitulasi tabel berikut:

Tabel 4.1: Hasil Pengujian Validitas Instrumen

N o	Indikator	r Hitun g	Ke t	r Tabe l	Kesimpula n
Ketertarikan Belajar Siswa					

1	Saya lebih memperhatikan guru dalam pembelajaran untuk belajar menggunakan Canva.	0,520	>	0,254	VALID
5	Saya lebih tertarik dengan pelajaran PAI setelah menggunakan Canva.	0,760	>	0,254	VALID
8	Saya lebih bersemangat untuk belajar PAI setelah menggunakan Canva.	0,738	>	0,254	VALID
Kemudahan Pemahaman Materi					
2	Materi yang disampaikan melalui Canva lebih mudah dipahami.	0,624	>	0,254	VALID

4	Penggunaan Canva membantu saya lebih memahami materi PAI.	0,447	>	0,254	VALID
Antusiasme Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran					
3	Saya merasa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran PAI dengan Canva.	0,676	>	0,254	VALID
6	Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dengan Canva.	0,672	>	0,254	VALID
Keterlibatan Aktif Siswa dalam Proses Belajar					
7	Saya lebih tertarik berpartisipasi aktif dalam kelas dengan Canva.	0,765	>	0,254	VALID

9	Saya lebih tertarik mengeksplorasi materi PAI lebih lanjut dengan Canva.	0,778	>	0,254	VALID
Kolaborasi Siswa					
10	Saya lebih mudah berkolaborasi dengan teman saat menggunakan Canva.	0,624	>	0,254	VALID
11	Canva membantu saya belajar PAI secara lebih mandiri.	0,500	>	0,254	VALID

Sumber Data; Hasil olahan IBM SPSS V Statstic 26

Item dalam instrumen dikatakan valid jika r hitung $>$ r tabel, pada instrumen ini besar r tabelnya adalah 0,254. Berdasarkan tabel di atas, 11 item valid semua.

b. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas suatu instrumen yang menunjukkan konsistensi sebuah data. Oleh karena itu instrumen yang reliabel, berarti dapat digunakan untuk mengukur hal sama pada waktu yang berbeda dengan memberikan hasil yang sama.

Uji reliabilitas ini dilakukan pada item pernyataan yang telah memiliki kevalidan pada uji validitas sebelumnya. Pada penelitian ini butir pernyataan yang diuji 11 butir.

Pengujian reliabel dilakukan dengan menggunakan formula Alpha Cronbatch. Hasil ujinya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2: Hasil Pengujian Reliabilitas Instrumen

Variabel	Butir Pertanyaan	Cronboach's Alpha	Keterangan
Minat Belajar	11	0,856	Reliabel

Sumber Data; Hasil olahan IBM SPSS V Statstic 26

Reliabilitas kurang dari 0,6 adalah kurang baik, sedangkan 0,7 dapat diterima dan diatas 0,8 adalah baik. Hasil uji reliabilitas yang disajikan pada tabel 4.2 menunjukkan nilai koefisien 0,856 dengan jumlah butir pernyataan sebanyak 11 butir, ini berarti skornya berada diatas 0,6 sehingga instrumen yang digunakan adalah reliabel.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP N 1 Kangkung

Dalam penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran, guru memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih hidup dan menarik. Guru tidak hanya menyampaikan materi melalui teks, melainkan juga menggunakan presentasi interaktif yang menggabungkan elemen visual dan audio. Selain itu, video animasi yang disediakan memberikan gambaran dinamis mengenai materi pelajaran, dan fitur kuis memungkinkan siswa untuk langsung menguji pemahaman mereka.⁶⁸

Pendekatan multimedia ini terbukti lebih menarik dibandingkan dengan penyampaian materi secara konvensional, sehingga peserta didik lebih mudah memahami konsep yang diajarkan karena adanya tampilan visual yang kuat dan komunikatif.

Pembelajaran di SMPN 1 Kangkung dengan menggunakan Canva sebagai media pembelajaran pada materi Iman kepada Rasul berlangsung secara interaktif dan menarik.. Dengan memanfaatkan aplikasi canva Guru membuat PPT sebagai media pembelajaran interaktif untuk menyajikan materi dengan desain

⁶⁸ Hasil Observasi lapangan SMP N 1 Kangkung pada tanggal 19 Februari 2025.

yang menarik, sehingga siswa lebih fokus dan tertarik dalam pembelajaran. PPT tersebut berisi ringkasan tentang nama-nama rasul, dalil tentang rasul dan sifat-sifat Rasul Selain itu, video pembelajaran juga dibuat oleh Guru dengan Canva untuk membantu siswa memahami konsep secara visual dan lebih mendalam. Tidak hanya itu, fitur kuis interaktif juga digunakan untuk mengukur pemahaman siswa dengan cara yang lebih menyenangkan. Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan Canva membuat pembelajaran lebih dinamis, meningkatkan partisipasi siswa, serta membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih efektif.

Penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dinilai sangat membantu oleh guru. Sebagaimana pernyataan Pak Ulil Abshor

Canva merupakan aplikasi yang lengkap karena menyediakan berbagai fitur, mulai dari desain, pembuatan media, hingga pencarian referensi dengan template yang telah disediakan. Dengan adanya Canva, guru merasa lebih mudah dalam menampilkan materi tanpa harus menggunakan banyak aplikasi lainnya.⁶⁹

Selain itu, aplikasi ini memberikan keleluasaan bagi guru untuk membuat media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa.

⁶⁹ Hasil Wawancara dengan Bapak Ulil Abshor, S. Pd. (Guru PAI) pada tanggal 11 Februari 2025.

Penggunaan aplikasi canva juga memberikan banyak manfaat dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah kemudahan dalam menyusun media pembelajaran yang kreatif tanpa harus memiliki keterampilan desain yang mendalam. Selain itu, materi yang dibuat melalui Canva lebih menarik secara visual, sehingga siswa lebih tertarik dan mudah memahami materi yang disampaikan. Dengan adanya elemen gambar, warna, dan animasi dalam Canva, pembelajaran menjadi lebih dinamis dan tidak monoton. Hal tersebut juga diungkapkan oleh Pak Ulil Abshor “Setelah menggunakan aplikasi Canva, saya lebih mudah dalam membuat media pembelajaran. Selain itu, hasil media dari Canva sangat menarik sehingga siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran.”⁷⁰

Dari hasil observasi, penerapan Canva dalam proses pembelajaran terbukti efektif karena menciptakan situasi yang lebih aktif dan interaktif, yang tidak hanya melibatkan komunikasi dua arah antara guru dan siswa, tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa dalam menyampaikan ide, berdiskusi, dan berkolaborasi.⁷¹

Media ini memungkinkan guru untuk tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mengajak siswa berdiskusi dan memberikan umpan balik secara langsung. Interaksi ini membantu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan kolaboratif, di

⁷⁰ Hasil Wawancara dengan Bapak Ulil Abshor, S. Pd. (Guru PAI) pada tanggal 11 Februari 2025.

⁷¹ Hasil Observasi lapangan SMP N 1 Kangkung pada tanggal 19 Februari 2025.

mana siswa merasa dihargai pendapatnya dan lebih berani mengemukakan pertanyaan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Canva tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampaian materi, tetapi juga sebagai platform yang mendukung pembelajaran interaktif dan partisipatif.

Canva juga sangat membantu dalam menyampaikan materi pelajaran. Guru dapat langsung menggunakan Canva sebagai media presentasi tanpa perlu berpindah ke aplikasi lain. Selain itu, tugas yang diberikan kepada siswa juga menjadi lebih menarik ketika menggunakan Canva. Tidak hanya sekadar menerima materi, siswa juga diberikan kesempatan untuk berkreasi dengan membuat presentasi atau poster digital yang berhubungan dengan pembelajaran PAI. Hal ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan meningkatkan kreativitas mereka. Seperti yang diungkapkan oleh Pak Ulil Abshor

Canva sangat membantu dalam menyampaikan materi karena dapat digunakan langsung sebagai media presentasi. Selain itu, penugasan dengan Canva juga menjadi hal yang menarik bagi siswa. Dengan menggunakan Canva, mereka tidak hanya mendapatkan materi pembelajaran, tetapi juga bisa berkreasi sendiri.⁷²

Namun, dalam penggunaannya, guru juga menghadapi beberapa tantangan. Sebagaimana pernyataan Pak Ulil Abshor

Salah satu kendala utama adalah keterbatasan akses internet di sekolah. Jaringan Wi-Fi belum mencakup seluruh area

⁷² Hasil Wawancara dengan Bapak Ulil Abshor, S. Pd. (Guru PAI) pada tanggal 11 Februari 2025.

sekolah, sehingga dalam beberapa kesempatan guru harus menggunakan data seluler pribadi untuk mengakses Canva. Selain itu, mendesain materi pembelajaran agar tetap menarik juga menjadi tantangan tersendiri.⁷³

Guru harus memastikan bahwa desain materi yang dibuat tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga tetap sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Oleh karena itu, diperlukan waktu lebih untuk merancang materi yang efektif.

Meskipun terdapat beberapa tantangan, guru tetap berencana untuk terus menggunakan Canva dalam pembelajaran di masa mendatang. Ia menilai bahwa aplikasi ini sangat membantu dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran dan membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan bagi siswa. Dengan berbagai fitur yang ada, Canva dapat terus digunakan untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif.⁷⁴

Guru juga mengungkapkan bahwa Canva dapat diintegrasikan dengan metode pembelajaran lainnya untuk meningkatkan minat belajar siswa. Misalnya, selain sebagai alat presentasi, Canva juga dapat digunakan untuk proyek kolaboratif di mana siswa diminta untuk bekerja dalam kelompok untuk membuat poster atau infografis. Hal ini tidak hanya membantu siswa memahami materi lebih baik, tetapi juga meningkatkan

⁷³ Hasil Wawancara dengan Bapak Ulil Abshor, S. Pd. (Guru PAI) pada tanggal 11 Februari 2025.

⁷⁴ Hasil Wawancara dengan Bapak Ulil Abshor, S. Pd. (Guru PAI) pada tanggal 11 Februari 2025.

keterampilan kerja sama dan berpikir kritis mereka. Seperti yang dikatakan oleh Pak Ulil Abshor “Dengan menggunakan Canva, siswa lebih senang belajar, terutama ketika mereka diberi tugas untuk membuat sesuatu di Canva. Mereka lebih bersemangat dalam belajar dan lebih aktif dalam kelas.”⁷⁵

Dalam era digital saat ini, inovasi dalam metode pembelajaran menjadi hal yang sangat penting untuk meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah aplikasi Canva, sebuah platform desain grafis yang dapat digunakan untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), penggunaan Canva dapat membantu guru menyajikan materi dengan lebih visual, kreatif, dan mudah dipahami oleh siswa. Dengan fitur-fitur yang mendukung seperti infografis, presentasi, dan video animasi, Canva dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta pemahaman mereka terhadap konsep-konsep agama yang diajarkan. Oleh karena itu, pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran PAI menjadi salah satu strategi inovatif dalam meningkatkan kualitas pendidikan berbasis teknologi.

Dalam penggunaan aplikasi Canva, guru memanfaatkan berbagai fitur untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Dengan aplikasi canva materi tidak hanya disampaikan

⁷⁵ Hasil Wawancara dengan Bapak Ulil Abshor, S. Pd. (Guru PAI) pada tanggal 19 Februari 2025.

dalam bentuk teks, tetapi juga menggunakan presentasi yang menggabungkan elemen visual dan audio agar lebih menarik. Selain itu, keberadaan video animasi membantu memberikan gambaran yang lebih jelas tentang materi yang dipelajari. Fitur kuis juga dimanfaatkan agar siswa dapat langsung menguji pemahaman mereka. Dengan pendekatan berbasis multimedia ini, pembelajaran menjadi lebih efektif karena tampilan visual yang menarik membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah.

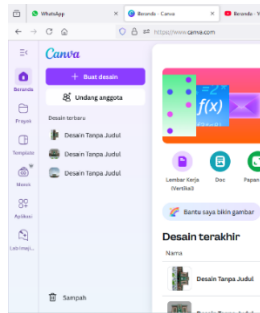
Berdasarkan penelitian yang di teliti oleh Anggy Nur Safitri dalam skripsinya ada beberapa langkah dalam penerapan aplikasi canva kepada peserta didik yaitu sebagai berikut:⁷⁶

1. Guru menyiapkan materi yang akan diajarkan kepada peserta didik dalam bentuk power point (PPT) yang dibuat dan didesain dengan menggunakan bantuan aplikasi Canva. Power point yang dibuat menyesuaikan tema materi yang akan diajarkan. Power point tersebut berisikan tulisan-tulisan penjelasan materi dan didukung oleh gambar-gambar yang berkaitan dengan materi dengan tujuan agar peserta didik semangat belajar dan mudah menerima ilmu yang disampaikan oleh guru.
2. Guru menampilkan dan memberikan penjelasan mengenai power point yang telah dibuatnya kepada peserta didik.

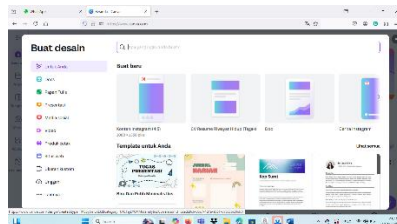
⁷⁶ Anggy Dwi Nur Safitri, *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Negeri 5 Purbalingga*, (2023).hlm. 36.

Setelah guru selesai menjelaskan materi, pada slide terakhir dalam power point dipaparkan langkah-langkah menggunakan aplikasi Canva, yaitu sebagai berikut:

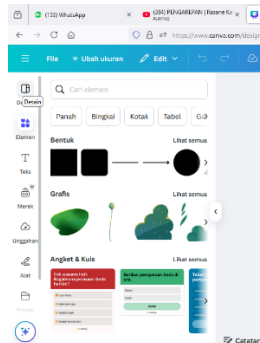
- a. Log in terlebih dahulu ke aplikasi Canva
- b. Klik ke tulisan “buat desain”



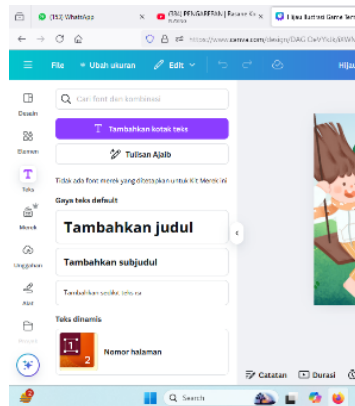
- c. Memilih template sesuai keinginan



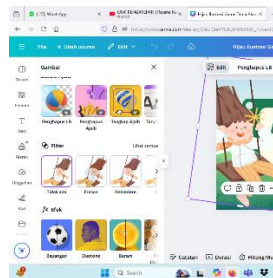
- d. Menambahkan beberapa foto atau elemen



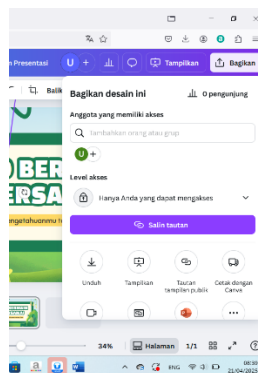
e. Menambahkan penjelasan atau tulisan



f. Masukkan filter dan sesuaikan gambar



g. Download gambar dan bagikan ke orang lain



3. Peserta didik dibentuk menjadi beberapa kelompok dan untuk setiap kelompok beranggotakan 4-5 orang. Peserta didik ditugaskan untuk mendiskusikan materi yang berbeda
4. Guru memerintahkan kepada setiap peserta didik yang berada dalam tim untuk membuat poster dengan menggunakan aplikasi Canva sesuai dengan materi yang telah ditugaskan.
5. Setelah peserta didik selesai dalam membuat poster tersebut, hasilnya didownload dan dicetak sebagai penilaian.
6. Kemudian, hasil dari cetakan tersebut ditempel di mading dekat masjid sebagai bahan bacaan peserta didik lainnya.

Canva adalah aplikasi yang sangat lengkap karena memiliki berbagai fitur, seperti desain, pembuatan media, dan pencarian referensi dengan template yang sudah tersedia. Canva juga bisa membuat guru lebih mudah menyajikan materi tanpa perlu menggunakan banyak aplikasi lain. Selain itu, Canva juga memberi kebebasan bagi guru untuk membuat media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Hal ini sesuai dengan pernyataan M. Sholeh, dkk dalam dalam jurnal masyarakat berkembang bahwa Canva menawarkan berbagai fitur seperti foto, template, jenis huruf, dan ilustrasi yang beragam dan siap

pakai, sehingga mendukung kreativitas dalam menciptakan desain.⁷⁷

Penggunaan aplikasi Canva sangat membantu dalam proses pembelajaran. Canva mempermudah dalam membuat media pembelajaran. Selain itu, hasilnya juga sangat menarik, sehingga siswa lebih antusias dan tertarik mengikuti pembelajaran.

Selain itu, Canva juga membuat pembelajaran lebih menarik karena materi yang disajikan menjadi lebih visual. Dengan adanya elemen gambar, warna, dan animasi, suasana belajar jadi lebih dinamis dan tidak membosankan. Tidak hanya sebagai alat bantu mengajar, Canva juga mendorong interaksi dua arah antara guru dan siswa. Guru bisa mengajak siswa berdiskusi dan memberikan umpan balik langsung, sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup dan kolaboratif. Dengan begitu, siswa merasa lebih dihargai pendapatnya dan lebih percaya diri untuk bertanya.

Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Trningsih dan erna dalam artikelnya bahwa Canva dapat memudahkan guru dan peserta didik dalam mendesain media pembelajaran, Canva bisa mempermudah guru dan peserta didik melancarkan kegiatan proses pembelajaran berbasis teknologi, kecakapan, kreativitas dan manfaat lainnya, maka dari itu bisa menarik perhatian minat

⁷⁷ Muhammad Sholeh, Rr. Yuliana Rachmawati, and Erma Susanti, 'Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm', *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4.1 (2020), hlm. 432.

peserta didik untuk belajar dengan penyajian media pembelajaran serta materi pembelajaran yang menarik.⁷⁸

Canva memudahkan dalam penyampaian materi pembelajaran karena dapat langsung digunakan sebagai media presentasi tanpa perlu berpindah aplikasi. Selain itu, penggunaan Canva dalam tugas membuat siswa lebih tertarik dan bersemangat. Melalui platform ini, siswa tidak hanya menerima materi, tetapi juga diberi kesempatan untuk berkreasi, seperti membuat presentasi atau poster digital yang berkaitan dengan pembelajaran PAI. Hal ini menjadikan proses belajar lebih menyenangkan serta mendorong kreativitas mereka.

Guru menghadapi beberapa tantangan dalam menggunakan Canva sebagai alat bantu pembelajaran. Salah satu kendala utama yang dihadapi adalah keterbatasan akses internet di sekolah. Jaringan Wi-Fi yang belum mencakup seluruh area sekolah sering kali memaksa guru menggunakan data seluler pribadi untuk mengakses Canva. Selain itu, merancang materi pembelajaran yang menarik juga menjadi tantangan tersendiri. Guru harus memastikan bahwa desain yang dibuat tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga sesuai dengan tujuan pembelajaran. Proses ini membutuhkan waktu lebih lama agar materi yang disusun tetap

⁷⁸ Triningsih, & erna, d. *Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek*. Paper Knowledge: Toward a Media History of Documents. (2021). Hal. 128–144.

efektif, seperti halnya yang dinyatakan oleh Anggy Dwi Nur Safitri dalam skripsinya bahwa Canva memiliki beberapa kekurangan.⁷⁹

Meskipun menghadapi berbagai kendala, di sisi lain masih banyak kelebihan yang canva punya, seperti halnya yang dinyatakan oleh Anggy Dwi Nur Safitri dalam skripsinya sehingga guru tetap berencana untuk terus memanfaatkan Canva dalam pembelajaran. Mereka menilai bahwa aplikasi ini sangat membantu dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran serta menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Dengan fitur-fitur yang tersedia, Canva dapat terus dimanfaatkan untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif.⁸⁰

Canva dapat digunakan dalam berbagai metode pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa. Selain sebagai alat presentasi, Canva juga dapat dimanfaatkan dalam proyek kolaboratif, seperti pembuatan poster atau infografis secara berkelompok. Penggunaan ini tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga mengembangkan keterampilan kerja sama dan berpikir kritis. Penggunaan Canva juga membuat siswa lebih antusias dalam belajar, terutama saat mereka diberi tugas untuk membuat sesuatu di dalam platform

⁷⁹ Anggy Dwi Nur Safitri, *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Negeri 5 Purbalingga*, (2023).hlm. 2.

⁸⁰ Anggy Dwi Nur Safitri, *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Negeri 5 Purbalingga*, (2023).hlm. 2.

tersebut. Hal ini mendorong mereka untuk lebih aktif dan bersemangat dalam kelas.

B. Pemanfaatan aplikasi canva untuk meningkatkan minat pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP N 1 Kangkung

Pada saat pembelajaran menggunakan aplikasi Canva, siswa terlihat lebih fokus dan aktif dalam memperhatikan penjelasan guru, terutama karena materi yang disampaikan dipresentasikan dengan visual yang menarik dan interaktif. Hal ini memudahkan siswa untuk memahami konsep-konsep yang diajarkan, karena mereka dapat melihat contoh langsung dan berinteraksi dengan elemen-elemen desain yang ada. Selain itu, penggunaan aplikasi Canva juga menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan.⁸¹

Penggunaan Canva dalam pembelajaran terbukti mampu menarik perhatian peserta didik secara signifikan. Berbeda dengan metode pembelajaran tradisional yang hanya mengandalkan teks dan ceramah, tampilan visual yang menarik dari Canva membuat siswa lebih fokus selama proses belajar. Visualisasi materi yang dirancang secara menarik dan dinamis membuat siswa tidak mudah teralihkan perhatiannya, sehingga mereka dapat mengikuti setiap penjelasan dengan lebih seksama. Kondisi ini menandakan

⁸¹ Hasil Observasi lapangan SMP N 1 Kangkung pada tanggal 19 Februari 2025.

bahwa Canva efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, di mana konsentrasi siswa tetap tinggi dan pemahaman terhadap materi meningkat.

Dari pengamatan yang dilakukan, guru melihat adanya perubahan signifikan pada minat belajar siswa setelah menggunakan Canva. Siswa tampak lebih antusias dan lebih fokus selama pembelajaran berlangsung. Hal ini berbeda dengan metode ceramah konvensional yang sering kali membuat siswa cepat bosan. Dengan Canva, materi yang disampaikan menjadi lebih menarik dan lebih mudah dipahami karena dikemas dalam bentuk visual yang interaktif.⁸²

Dari hasil observasi pada saat diberikan kuis oleh guru, banyak dari siswa yang aktif bertanya dan berdiskusi tentang pertanyaan yang ada di kuis tersebut, menunjukkan bahwa mereka merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Saat guru memberikan kuis, banyak siswa yang langsung merespons dengan antusias, menunjukkan bahwa mereka merasa tertantang untuk menguji pengetahuan dan memahami materi lebih dalam.⁸³

Aktivitas ini mendorong siswa untuk tidak hanya mendengarkan, tetapi juga aktif mengemukakan pendapat dan bertanya apabila ada yang kurang jelas. Dengan demikian, interaksi yang terjadi tidak hanya memperkaya diskusi kelas, tetapi

⁸² Hasil Wawancara dengan Bapak Ulil Abshor, S. Pd. (Guru PAI) pada tanggal 19 Februari 2025.

⁸³ Hasil Observasi lapangan SMP N 1 Kangkung pada tanggal 19 Februari 2025.

juga meningkatkan pemahaman materi melalui proses belajar yang lebih kolaboratif dan partisipatif.

Selain itu, guru juga menerima berbagai umpan balik positif dari peserta didik. Sebagian besar siswa merasa bahwa pembelajaran dengan Canva lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Mereka mengungkapkan bahwa materi lebih mudah dipahami karena disajikan dengan warna, gambar, dan desain yang menarik.⁸⁴ Umpan balik ini menunjukkan bahwa Canva dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Dalam menilai efektivitas Canva dalam pembelajaran PAI, guru menyatakan bahwa aplikasi ini sangat efektif dalam membantu siswa memahami materi. Beberapa konsep dalam PAI yang bersifat abstrak dapat dibuat lebih konkret melalui ilustrasi visual, infografis, atau presentasi interaktif yang tersedia di Canva. Hal ini membantu siswa untuk lebih mudah mengingat poin-poin penting dalam pembelajaran dan membuat mereka lebih aktif dalam diskusi kelas.⁸⁵

Untuk memantau perubahan minat belajar siswa setelah menggunakan Canva, guru melakukan berbagai pendekatan. Selain melalui observasi langsung di kelas, guru juga memperhatikan partisipasi siswa dalam diskusi, jumlah pertanyaan

⁸⁴ Hasil Wawancara dengan Bapak Ulil Abshor, S. Pd. (Guru PAI) pada tanggal 19 Februari 2025.

⁸⁵ Hasil Wawancara dengan Bapak Ulil Abshor, S. Pd. (Guru PAI) pada tanggal 19 Februari 2025.

yang diajukan, serta hasil evaluasi belajar mereka. Selain itu, guru juga menggunakan angket atau wawancara singkat untuk mendapatkan masukan langsung dari siswa mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan Canva sebagai media pembelajaran.⁸⁶

Siswa memiliki reaksi yang positif terhadap penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran. Hal tersebut dikatakan oleh Pak Ulil Abshor

Reaksi siswa terhadap penggunaan Canva dalam pembelajaran sangat positif. Mereka lebih bersemangat dalam belajar dan lebih cepat memahami materi. Selain itu, mereka juga merasa lebih percaya diri dalam mengerjakan tugas karena media yang digunakan lebih menarik dan mudah dipahami.”⁸⁷

Salah satu dampak positif penggunaan Canva adalah tingginya antusiasme siswa dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan. Guru mengamati bahwa siswa sangat antusias ketika diberikan tugas untuk membuat poster digital menggunakan Canva. Tugas ini tidak hanya mendorong kreativitas, tetapi juga menuntut siswa untuk berpikir kritis dan mengaplikasikan konsep yang telah dipelajari. Proses pembuatan tugas yang interaktif ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk berekspresi secara digital, sehingga keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran meningkat secara signifikan. Hasilnya, siswa merasa lebih

⁸⁶ Hasil Wawancara dengan Bapak Ulil Abshor, S. Pd. (Guru PAI) pada tanggal 19 Februari 2025.

⁸⁷ Hasil Wawancara dengan Bapak Ulil Abshor, S. Pd. (Guru PAI) pada tanggal 19 Februari 2025.

termotivasi untuk menghasilkan karya yang menarik dan berkualitas, yang sekaligus mendukung peningkatan pemahaman terhadap materi pelajaran⁸⁸

Menurut Pak Ulil Abshor faktor utama yang mempengaruhi minat belajar siswa adalah metode pembelajaran yang digunakan, media pembelajaran yang menarik, lingkungan belajar yang kondusif, serta peran guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang kreatif dan komunikatif. Selain itu, dukungan dari teman sebaya dan keluarga juga memiliki pengaruh terhadap semangat belajar siswa.⁸⁹

Untuk mengetahui lebih rinci mengenai minat peserta didik, peneliti menyebar angket. Angket diberikan kepada 61 siswa kelas VIII untuk mengukur efektivitas Canva dalam meningkatkan minat belajar PAI. Data yang terkumpul dari pengumpulan data angket terhadap siswa tentang pemanfaatan canva sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di SMP N 1 Kangkung adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3 Angket

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1	Saya lebih memperhatikan guru dalam pembelajaran untuk belajar menggunakan Canva.	15	40	6	0

⁸⁸ Hasil Observasi lapangan SMP N 1 Kangkung pada tanggal 19 Februari 2025.

⁸⁹ Hasil Wawancara dengan Bapak Ulil Abshor, S. Pd. (Guru PAI) pada tanggal 19 Februari 2025.

2	Materi yang disampaikan melalui aplikasi Canva lebih mudah dipahami.	22	35	4	0
3	Saya merasa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran PAI dengan media Canva.	6	49	6	0
4	Penggunaan Canva membantu saya untuk lebih memahami materi PAI.	25	32	4	0
5	Saya merasa lebih tertarik dengan pelajaran PAI setelah menggunakan Canva.	24	29	8	0
6	Penggunaan Canva membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.	22	26	10	3
7	Saya lebih tertarik untuk berpartisipasi aktif dalam kelas dengan penggunaan Canva.	8	42	11	0
8	Saya merasa lebih bersemangat untuk belajar PAI setelah menggunakan Canva.	18	37	4	2
9	Saya merasa lebih tertarik untuk mengeksplorasi materi PAI lebih lanjut setelah menggunakan Canva.	16	34	11	0
10	Saya merasa lebih mudah berkolaborasi dengan teman-teman saat menggunakan Canva dalam pembelajaran PAI.	21	30	10	0
11	Penggunaan Canva membantu saya untuk belajar PAI secara lebih mandiri.	12	36	13	0

Angket tersebut mengukur persepsi 61 siswa terhadap penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran PAI. Skala yang digunakan adalah Likert 1-4, dengan kategori sebagai berikut:

- e. SS (Sangat Setuju) = 4
- f. S (Setuju) = 3

- g. TS (Tidak Setuju) = 2
- h. STS (Sangat Tidak Setuju) = 1

Total terdapat 11 pertanyaan, yang menilai aspek motivasi, pemahaman, antusiasme, keterlibatan aktif, serta kolaborasi dalam pembelajaran menggunakan Canva. Perhitungan skor dalam skala Likert dapat dilakukan dengan rumus berikut:

- d) Rata-rata Skor (Mean Score):

$$\bar{x} = \frac{\sum(f \times Skor)}{n}$$

Di mana:

- $\bar{X}$ = rata-rata skor
- f = jumlah responden dalam kategori tertentu
- $Skor$ = nilai bobot (SS=4, S=3, TS=2, STS=1)
- n = jumlah total responden

- e) Persentase Responden per Kategori:

$$\% = \left(\frac{f}{n} \right) \times 100$$

Di mana:

- f = jumlah responden dalam kategori tertentu
- n = jumlah total responden

- f) Rentang skor

Dalam penelitian ini, skala Likert yang digunakan adalah 1 – 4, dengan kategori:

- Sangat Setuju (SS) = 4
- Setuju (S) = 3

- Tidak Setuju (TS) = 2
- Sangat Tidak Setuju (STS) = 1

Total rentang skala:

$$\text{Skor maximum} - \text{Skor minimum}$$

$$4 - 1 = 3$$

Untuk membagi kategori skor secara proporsional, kita gunakan rumus interval kelas:

$$\text{Interval} = \frac{\text{Total rentang skala}}{\text{Jumlah kategori}}$$

Karena kita ingin membagi skor menjadi 4 kategori, maka:

$$\text{Interval} = \frac{3}{4} = 0,75$$

Sehingga kita mendapatkan rentang skor untuk setiap kategori:

Tabel 4.4 Rentang skor untuk setiap kategori

Rentang Skor Rata-rata	Kategori
3.26 - 4.00	Sangat Meningkatkan
2.51 - 3.25	Meningkat
1.76 - 2.50	Kurang Meningkatkan
1.00 - 1.75	Tidak Meningkatkan

Tabel 4.5 Perhitungan Skor Rata-rata

Setiap kategori jawaban dikalikan dengan bobot skala untuk mendapatkan total skor per pertanyaan.

No	Pertanyaan	SS (4)	S (3)	TS (2)	STS (1)	Skor Total	Rata- rata
-----------	-------------------	-------------------	------------------	-------------------	--------------------	-----------------------	-----------------------

1	Saya lebih memperhatikan guru dalam pembelajaran untuk belajar menggunakan Canva.	15	40	6	0	192	3.14
2	Materi yang disampaikan melalui aplikasi Canva lebih mudah dipahami.	22	35	4	0	203	3.32
3	Saya merasa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran PAI dengan media Canva.	6	49	6	0	183	3.00
4	Penggunaan Canva membantu saya untuk lebih memahami materi PAI.	25	32	4	0	204	3.34
5	Saya merasa lebih tertarik dengan pelajaran PAI setelah menggunakan Canva.	24	29	8	0	199	3.26
6	Penggunaan Canva membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.	22	26	10	3	189	3.09
7	Saya lebih tertarik untuk berpartisipasi aktif dalam kelas dengan penggunaan Canva.	8	42	11	0	180	2.95
8	Saya merasa lebih bersemangat untuk belajar PAI setelah menggunakan Canva.	18	37	4	2	193	3.16

9	Saya merasa lebih tertarik untuk mengeksplorasi materi PAI lebih lanjut setelah menggunakan Canva.	16	34	11	0	188	3.08
10	Saya merasa lebih mudah berkolaborasi dengan teman-teman saat menggunakan Canva dalam pembelajaran PAI.	21	30	10	0	194	3.18
11	Penggunaan Canva membantu saya untuk belajar PAI secara lebih mandiri.	12	36	13	0	184	3.01

Berikut adalah ringkasan hasil angket berdasarkan lima indikator minat belajar, disertai dengan rata-rata skor dan kategori:

1. Ketertarikan Belajar Siswa

Mengukur sejauh mana Canva meningkatkan motivasi siswa dalam belajar PAI.

Tabel 4.6 Indikator Motivasi Belajar Siswa

No	Pernyataan	Skor Rata-rata	Kategori
----	------------	----------------	----------

1	Saya lebih memperhatikan guru dalam pembelajaran untuk belajar menggunakan Canva.	3.14	Meningkat
5	Saya lebih tertarik dengan pelajaran PAI setelah menggunakan Canva.	3.26	Sangat Meningkatkan
8	Saya lebih bersemangat untuk belajar PAI setelah menggunakan Canva.	3.16	Meningkat

Rata-rata Skor Motivasi Belajar:

$$\frac{(3,14 + 3,26 + 3,16)}{3} = 3,18$$

Kategori: Meningkatkan

Dari hasil angket yang diberikan, indikator ketertarikan belajar siswa diukur melalui tiga pernyataan. Rata-rata skor dari ketiga pernyataan tersebut adalah 3,18, yang termasuk dalam kategori "Meningkat". Ini menunjukkan bahwa penggunaan Canva sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan perhatian dan minat siswa terhadap pelajaran PAI.

Secara lebih rinci:

- a) Skor **3,14** menunjukkan bahwa siswa cenderung lebih memperhatikan guru saat proses pembelajaran menggunakan Canva.
- b) Skor tertinggi, **3,26**, pada pernyataan “lebih tertarik dengan pelajaran PAI setelah menggunakan Canva”, menunjukkan antusiasme yang kuat terhadap pembelajaran berbasis media visual.
- c) Skor **3,16** juga menunjukkan bahwa siswa merasa lebih bersemangat saat belajar PAI dengan Canva.

Secara keseluruhan, rata-rata skor untuk indikator ketertarikan belajar siswa adalah 3,18, yang dikategorikan *meningkat*. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan Canva tidak hanya berperan sebagai media pembelajaran visual yang menarik, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan emosional siswa dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran PAI.

2. Kemudahan Pemahaman Materi

Mengukur apakah Canva membantu siswa dalam memahami materi PAI.

Tabel 4.7 Kemudahan Pemahaman Materi

No	Pernyataan	Skor Rata-rata	Kategori

2	Materi yang disampaikan melalui Canva lebih mudah dipahami.	3.32	Sangat Meningkatkan
4	Penggunaan Canva membantu saya lebih memahami materi PAI.	3.34	Sangat Meningkatkan

Rata-rata Skor Pemahaman Materi:

$$\frac{(3,32 + 3,34)}{2} = 3,33$$

Kategori: Sangat Meningkatkan

Jika dikategorikan berdasarkan skala penilaian, skor 3,33 termasuk dalam kategori "Sangat Meningkatkan". Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasakan manfaat penggunaan Canva dalam meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi Pendidikan Agama Islam. Visualisasi, desain menarik, dan interaktivitas dari Canva dinilai efektif dalam memperjelas konsep-konsep yang diajarkan. Secara keseluruhan, temuan ini mendukung anggapan bahwa media pembelajaran digital seperti Canva dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, khususnya materi yang bersifat naratif dan konseptual seperti yang ada dalam mata pelajaran PAI.

3. Antusiasme Siswa dalam Mengikuti Pembelajaran

Mengukur seberapa besar Canva meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam kelas.

Tabel 4.8 Antusiasme Siswa dalam Mengikuti Pembelajaran

No	Pernyataan	Skor Rata-rata	Kategori
3	Saya merasa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran PAI dengan Canva.	3.00	Meningkat
6	Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dengan Canva.	3.09	Meningkat

Rata-rata Skor Antusiasme Siswa:

$$\frac{(3,00 + 3,09)}{2} = 3,04$$

Kategori: Meningkatkan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran PAI berdampak positif terhadap antusiasme siswa. Hal ini tercermin dari skor rata-rata sebesar 3,04 yang masuk dalam kategori "meningkat". Skor ini diperoleh dari dua indikator utama, yaitu perasaan antusias siswa dalam mengikuti pelajaran dan persepsi bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran visual seperti Canva

mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran

4. Keterlibatan Aktif Siswa dalam Proses Belajar

Mengukur apakah Canva meningkatkan keaktifan siswa dalam kelas.

Tabel 4.9 Keterlibatan Aktif Siswa dalam Proses Belajar

No	Pernyataan	Skor Rata-rata	Kategori
7	Saya lebih tertarik berpartisipasi aktif dalam kelas dengan Canva.	2.95	Meningkat
9	Saya lebih tertarik mengeksplorasi materi PAI lebih lanjut dengan Canva.	3.08	Meningkat

Rata-rata Skor Keterlibatan Aktif Siswa:

$$\frac{(2,95 + 3,08)}{2} = 3,01$$

Kategori: Meningkatkan

Penggunaan Canva dalam proses pembelajaran terbukti mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata skor sebesar 3,01 yang termasuk dalam kategori “meningkat.” Peningkatan ini menunjukkan bahwa media

pembelajaran berbasis digital yang bersifat visual dan interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan partisipatif. Ketika siswa merasa tertarik dan memiliki ruang untuk bereksplorasi melalui media seperti Canva, mereka cenderung lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif, baik secara lisan dalam diskusi kelas maupun secara mandiri dalam penelusuran materi. Keterlibatan ini merupakan aspek penting dalam pembelajaran abad 21 yang menekankan pada partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, Canva tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun lingkungan belajar yang memberdayakan siswa secara menyeluruh.

5. Kolaborasi Siswa dalam Pembelajaran dengan Canva

Mengukur sejauh mana Canva membantu siswa untuk bekerja sama dalam belajar.

Tabel 4.10 Kolaborasi Siswa

No	Pernyataan	Skor Rata-rata	Kategori
10	Saya lebih mudah berkolaborasi dengan teman saat menggunakan Canva.	3.18	Meningkat

11	Canva membantu saya belajar PAI secara lebih mandiri.	3.00	Meningkat
----	---	-------------	------------------

Rata-rata Skor Kolaborasi Siswa:

$$\frac{(3,18 + 3,00)}{2} = 3,09$$

Kategori: Meningkatkan

Berdasarkan hasil angket yang diperoleh, indikator kolaborasi siswa menunjukkan rata-rata skor sebesar 3,09, yang termasuk dalam kategori meningkat. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) mendorong siswa untuk lebih mudah bekerja sama dan belajar secara mandiri. Pernyataan “Saya lebih mudah berkolaborasi dengan teman saat menggunakan Canva” memperoleh skor rata-rata 3,18, sementara pernyataan “Canva membantu saya belajar PAI secara lebih mandiri” memperoleh skor 3,00. Nilai-nilai ini mencerminkan bahwa Canva tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran visual, tetapi juga sebagai sarana kolaboratif yang mendukung interaksi antar siswa. Kolaborasi ini tampak dalam bentuk diskusi kelompok, pembuatan proyek desain bersama, serta keterlibatan aktif dalam tugas berbasis presentasi digital. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Canva berdampak positif dalam membangun kemampuan kolaboratif siswa dalam pembelajaran PAI.

Tabel 4.11 Kesimpulan Akhir

Aspek	Rata-rata Skor	Kategori
Motivasi Belajar	3.18	Meningkat
Kemudahan Pemahaman Materi	3.33	Sangat Meningkatkan
Antusiasme Siswa	3.04	Meningkat
Keterlibatan Aktif Siswa	3.01	Meningkat
Kolaborasi Siswa	3.09	Meningkat

$$\frac{(3,21 + 3,37 + 3,22 + 3,17 + 3,19)}{5} = 3,23$$

Kategori: Meningkatkan

Berdasarkan perhitungan indikator minat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran PAI kelas VIII di SMP N 1 Kangkung Kendal dapat meningkatkan minat belajar. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran PAI secara umum memberikan dampak positif, terutama dalam meningkatkan pemahaman materi, motivasi, dan antusiasme siswa.

Tabel 4.12 Kategori Rata-Rata Persiswa

NO	Nama	Pertanyaan											Rata-rata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
1	A1	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3,27
2	A2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2,27
3	A3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2,09
4	A4	3	3	3	2	3	3	3	4	4	3	3	3,09
5	A5	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	2	3,54
6	A6	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3,36
7	A7	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3,18
8	A8	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3,36
9	A9	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3,18
10	A10	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,09
11	A11	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3,45
12	A12	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3,45
13	A13	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	2	3,27
14	A14	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3,36
15	A15	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3,72
16	A16	2	3	3	4	3	2	2	3	2	3	2	2,63
17	A17	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
18	A18	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
19	A19	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
20	A20	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
21	A21	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3,18
22	A22	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3,45
23	A23	4	3	3	4	3	1	2	3	2	4	2	2,81
24	A24	3	2	3	3	3	2	2	1	2	2	2	2,27
25	A25	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3,90
26	A26	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3,54
27	A27	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3,54
28	A28	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3,09
29	A29	3	3	2	4	2	4	3	3	4	2	4	3,09
30	A30	4	2	3	3	2	2	3	4	3	2	4	2,90
31	A31	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3,27
32	A32	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2,27
33	A33	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2,09

34	A34	3	3	3	2	3	3	3	4	4	3	3	3,09
35	A35	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	2	3,54
36	A36	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3,36
37	A37	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3,18
38	A38	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3,36
39	A39	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3,18
40	A40	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
41	A41	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,09
42	A42	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3,45
43	A43	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3,45
44	A44	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	2	3,27
45	A45	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3,36
46	A46	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3,72
47	A47	2	3	3	4	3	2	2	3	2	3	2	2,63
48	A48	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
49	A49	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3,18
50	A50	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3,45
51	A51	4	3	3	4	3	1	2	3	2	4	2	2,81
52	A52	3	2	3	3	3	2	2	1	2	2	2	2,27
53	A53	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3,90
54	A54	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3,54
55	A55	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3,54
56	A56	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3,09
57	A57	3	3	2	4	2	4	3	3	4	2	4	3,09
58	A58	4	2	3	3	2	2	3	4	3	2	4	2,90
59	A59	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
60	A60	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
61	A61	4	3	3	4	3	1	2	3	2	4	2	2,81

Tabel 4.13 Kategori dan Rentang Skor Siswa

Kategori	Rentang Skor	Jumlah Siswa
Sangat Meningkatkan	3.26 - 4.00	28 Siswa
Meningkat	2.51 - 3.25	27 Siswa
Kurang Meningkatkan	1.76 - 2.50	6 Siswa
Tidak Meningkatkan	1.00 - 1.75	0 Siswa

Mayoritas siswa 28 siswa masuk kategori "Sangat Meningkatkan", menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran PAI memberikan dampak positif yang signifikan. Sebanyak 27 siswa berada dalam kategori "Meningkat", yang berarti mereka merasakan manfaat, tetapi masih ada ruang untuk peningkatan. Hanya 6 siswa yang masuk dalam kategori "Kurang Meningkatkan", yang mungkin membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih sesuai dengan gaya belajar mereka. Tidak ada siswa yang masuk kategori "Tidak Meningkatkan", yang menunjukkan bahwa Canva cukup efektif dalam meningkatkan minat belajar.

Di era digital saat ini, pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah aplikasi Canva, yang menawarkan berbagai fitur menarik untuk mendukung proses belajar mengajar. Dengan tampilan yang interaktif dan kemudahan dalam pembuatan materi pembelajaran yang kreatif, Canva dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Minat belajar yang tinggi akan mendorong siswa untuk lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam pembelajaran. Oleh karena itu, pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran menjadi solusi inovatif dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Canva terbukti efektif dalam meningkatkan perhatian siswa selama pembelajaran. Tidak seperti metode tradisional yang hanya mengandalkan teks dan ceramah, Canva menghadirkan tampilan visual yang menarik sehingga siswa lebih fokus saat belajar. Penyajian materi yang dinamis dan menarik membuat siswa tidak mudah teralihkan, sehingga mereka dapat menyimak penjelasan dengan lebih baik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Canva membantu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, di mana siswa dapat berkonsentrasi lebih baik dan memahami materi dengan lebih mudah.

Pengamatan guru menunjukkan bahwa setelah menggunakan Canva, minat belajar siswa meningkat secara signifikan. Mereka menjadi lebih antusias dan fokus selama pembelajaran dibandingkan dengan metode ceramah konvensional yang sering kali membosankan. Dengan penyajian visual yang interaktif, materi pelajaran menjadi lebih menarik dan lebih mudah dipahami oleh siswa.

Penggunaan fitur kuis dan aktivitas interaktif di Canva membantu meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Ketika guru memberikan kuis, siswa merespons dengan antusias, menunjukkan semangat mereka dalam menguji pemahaman dan mendalami materi. Selain itu, aktivitas ini mendorong siswa untuk lebih aktif dalam berdiskusi, mengajukan pertanyaan, dan menyampaikan pendapat. Dengan demikian, interaksi yang terjalin di kelas menjadi lebih dinamis, sehingga siswa dapat memahami

materi dengan lebih baik melalui proses belajar yang bersifat kolaboratif dan partisipatif.

Canva memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa karena materi disajikan dengan tampilan yang berwarna, gambar, dan desain yang menarik. Banyak siswa merasa lebih mudah memahami materi dan lebih menikmati proses pembelajaran, sehingga tidak terasa membosankan. Hal ini terlihat dari berbagai umpan balik positif yang diterima guru, yang menunjukkan bahwa penggunaan Canva dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan teori yang dinyatakan M.Yusuf Salam dan Adam Mudinillah dalam jurnal teknologi pendidikan bahwa penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran dapat mengurangi rasa bosan di kalangan peserta didik.⁹⁰

Dalam konteks pembelajaran PAI, guru menilai bahwa Canva sangat membantu dalam menjelaskan konsep-konsep yang bersifat abstrak. Dengan adanya ilustrasi visual, infografis, dan presentasi interaktif, siswa dapat memahami materi dengan lebih konkret. Selain itu, penggunaan Canva juga mempermudah mereka dalam mengingat poin-poin penting dan mendorong partisipasi aktif dalam diskusi kelas.

⁹⁰ Muhammad Yusuf Salam and Adam Mudinillah, 'Canva Application Development for Distance Learning on Arabic Language Learning in MTs Thawalib Tanjung Limau Tanah Datar', *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23.2 (2021), hlm. 102.

Guru menggunakan berbagai cara untuk menilai perubahan minat belajar siswa setelah menerapkan Canva dalam pembelajaran. Selain mengamati langsung di kelas, guru juga memperhatikan keterlibatan siswa dalam diskusi, jumlah pertanyaan yang mereka ajukan, serta hasil evaluasi belajar. Untuk mendapatkan umpan balik lebih lanjut, guru mengadakan survei atau wawancara singkat dengan siswa mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan Canva.

Siswa menunjukkan respons yang sangat positif terhadap penggunaan Canva. Mereka menjadi lebih antusias dalam belajar, lebih cepat memahami materi, serta merasa lebih percaya diri saat mengerjakan tugas karena tampilan media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami.

Penggunaan Canva dalam pembelajaran memiliki dampak positif, terutama dalam meningkatkan antusiasme siswa saat mengerjakan tugas. Guru mengamati bahwa siswa lebih bersemangat ketika diminta membuat poster digital menggunakan Canva. Melalui tugas ini, siswa dapat mengembangkan kreativitas, berpikir kritis, dan menerapkan konsep yang telah dipelajari. Interaktivitas dalam proses pembuatan tugas juga memberikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan ide mereka secara digital, sehingga keterlibatan mereka dalam pembelajaran semakin meningkat. Akibatnya, mereka lebih termotivasi untuk menghasilkan karya yang menarik dan berkualitas, yang pada

akhirnya membantu pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Ada beberapa faktor utama yang memengaruhi minat belajar siswa. Faktor tersebut meliputi metode pembelajaran yang digunakan, media pembelajaran yang menarik, lingkungan belajar yang kondusif, serta kreativitas dan keterampilan komunikasi guru dalam menyampaikan materi. Selain itu, dukungan dari teman sebaya dan keluarga juga berperan penting dalam meningkatkan semangat belajar siswa.

Hal ini sesuai dengan teori faktor yang mempengaruhi minat belajar yang dinyatakan oleh Dimiyati dan Hamalik, Faktor lingkungan juga sangat berpengaruh terhadap minat siswa seperti suasana sekolah yang kondusif, hubungan baik antara guru dan siswa, serta fasilitas yang memadai.⁹¹ Kemudian Penggunaan metode yang menarik serta media pembelajaran yang inovatif, juga sangat berpengaruh terhadap minat belajar, karena Pembelajaran yang monoton dapat menyebabkan kejenuhan dan menurunkan minat belajar.⁹²

Berdasarkan perhitungan indikator minat belajar, diperoleh skor rata-rata sebesar 3,23 yang termasuk dalam kategori "Meningkat." Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi

⁹¹ Dimiyati & Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta. 2013. Hlm. 200-210

⁹² Hamalik, O. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo. 2018. Hlm. 90-95.

Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP N 1 Kangkung berkontribusi positif terhadap minat belajar siswa.

Hal ini sesuai dengan teori minat belajar yang dinyatakan oleh Safari, dalam teori indikator minat belajar, beberapa aspek yang menjadi penentu utama meliputi motivasi belajar, kemudahan pemahaman materi, antusiasme siswa, keterlibatan aktif siswa, dan kolaborasi siswa.⁹³ Hasil penelitian menunjukkan bahwa semua aspek tersebut mengalami peningkatan, dengan kemudahan pemahaman materi memiliki skor tertinggi (3,33) dalam kategori "Sangat Meningkat."

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Canva sebagai media pembelajaran membantu siswa memahami materi lebih baik, meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar, serta menumbuhkan semangat dan motivasi dalam mengikuti pelajaran PAI.

C. Keterbatasan Penelitian

Dalam segala sesuatu tentunya terdapat memiliki kelebihan dan kekurangan. Hal yang demikian juga terdapat dalam penelitian ini. Peneliti menyadari bahwasannya dalam penelitian ini masih banyak terdapat kekurangannya. Hal ini tentunya bukan dikarenakan faktor kesengajaan, tetapi dikarenakan adanya

⁹³ Safari, *Evaluasi Pembelajaran* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003), hlm. 60.

keterbatasan dalam melaksanakan penelitian. Walaupun penelitian ini sudah dilaksanakan semaksimal mungkin, namun peneliti menyadari bahwa penelitian ini tidak terlepas dari yang namanya kesalahan. Adapun keterbatasan yang ditemukan dalam proses penelitian ini meliputi:

1. Keterbatasan waktu

Penelitian ini dilakukan dalam rentang waktu yang terbatas, sehingga belum dapat menggambarkan dampak jangka panjang dari penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Studi lebih lanjut dengan jangka waktu yang lebih panjang dapat memberikan hasil yang lebih komprehensif mengenai efektivitas Canva dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa.

2. Keterbatasan subjek penelitian

Penelitian ini hanya dilakukan di SMPN 1 Kangkung dengan sampel terbatas pada beberapa kelas. Hasil penelitian ini mungkin tidak sepenuhnya dapat digeneralisasikan ke sekolah lain dengan kondisi yang berbeda. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk memperluas cakupan sampel agar hasil penelitian lebih representatif.

3. Keterbatasan dalam pengukuran hasil

Penelitian ini lebih banyak menitikberatkan pada aspek minat belajar siswa tanpa secara mendalam mengukur dampaknya terhadap hasil akademik mereka. Penelitian di

masa mendatang dapat mengkombinasikan metode evaluasi yang lebih komprehensif untuk mengetahui korelasi antara penggunaan Canva dengan peningkatan prestasi akademik siswa.

Dengan adanya keterbatasan ini, penelitian lanjutan diharapkan dapat mengatasi kendala-kendala tersebut dan memberikan wawasan yang lebih luas serta mendalam mengenai pemanfaatan Canva dalam dunia pendidikan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMPN 1 Kangkung, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Dengan Penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran di SMPN 1 Kangkung guru merasa lebih terbantu dalam penyampaian materi dalam proses belajar mengajar. Guru memanfaatkan berbagai fitur Canva, seperti PPT interaktif, dan video animasi untuk menyampaikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami. Selain itu, fitur kuis dengan Canva juga mendorong siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Meskipun terdapat beberapa kendala seperti keterbatasan akses internet dan waktu yang dibutuhkan untuk mendesain materi pembelajaran, guru tetap menilai bahwa Canva merupakan media yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.
2. Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran PAI di buktikan dengan hasil kuisioner siswa dengan rata-rata skor responden masuk kedalam kategori meingkat hingga sangat meningkat. Hasil observasi, wawancara dan

analisis angket menunjukkan bahwa siswa lebih termotivasi, lebih mudah memahami materi, dan lebih aktif dalam berpartisipasi di kelas setelah menggunakan Canva sebagai media pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan lebih lanjut dalam penggunaan Canva sebagai media pembelajaran di SMPN 1 Kangkung:

1. Bagi guru
 - a) Meningkatkan keterampilan dalam menggunakan Canva agar dapat lebih optimal dalam menyusun materi pembelajaran yang menarik dan interaktif.
 - b) Mengkombinasikan Canva dengan metode pembelajaran lainnya untuk menciptakan variasi dalam penyampaian materi agar siswa tidak merasa jenuh.

2. Bagi siswa

Diharapkan bagi siswa memanfaatkan Canva tidak hanya sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan berpikir kritis dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik.

3. Bagi sekolah

- a) Menyediakan dukungan teknis, seperti peningkatan akses internet dan pelatihan penggunaan Canva bagi guru dan siswa agar pemanfaatan aplikasi ini dapat lebih maksimal.
 - b) Mendorong guru untuk terus mengadopsi media pembelajaran berbasis teknologi guna meningkatkan efektivitas pembelajaran.
4. Bagi peneliti lain
- a) Penelitian selanjutnya dapat mengkaji efektivitas Canva dalam mata pelajaran lain untuk mengetahui sejauh mana aplikasi ini dapat diterapkan secara luas.
 - b) Disarankan untuk mengeksplorasi lebih lanjut dampak jangka panjang dari penggunaan Canva terhadap hasil belajar siswa.
 - c) Peneliti lain juga dapat mempertimbangkan faktor-faktor eksternal seperti lingkungan belajar dan keterampilan digital siswa dalam menganalisis efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi.

Dengan demikian, penggunaan aplikasi Canva di SMPN 1 Kangkung dapat terus dikembangkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa.

C. Kata Penutup

Segala puji bagi Allah SWT atas segala Rahmat, Taufiq, Hidayah, dan pertolongan-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul: Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat peserta didik pada mata pelajaran PAI di SMP N 1 Kangkung.

Peneliti menyadari bahwa hasil ini masih jauh dari yang di harapkan, jauh dari kata sempurna, hal tersebut karena keterbatasan penulis baik dalam hal ilmu, pengetahuan dan juga kemampuan dalam menggali data. Namun demikian penulis sudah berusaha semaksimal mungkin untuk bisa menyajikan hasil penelitian ini. Saran dan kritik yang membangun senantiasa peneliti harapkan guna menyempurnakan penulisan ini. Ucapan terimakasih atas bantuan dan kerjasama dari semua pihak yang telah mendukung terselesaikannya penelitian dan penulisan skripsi ini. Semoga penulisan skripsi ini dapat memberikan nilai manfaat bagi peneliti khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta), 2014.
- Afdhaluzzikri, Muhammad, *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II Jenjang Sekolah Dasar Negeri Reusak Kabupaten Aceh Barat*. Skripsi. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Arraniry Banda Aceh. 2022.
- Anggy Dwi Nur Safitri, *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Negeri 5 Purbalingga*. Skripsi. UIN Profesor Syaifuddin Zuhri. 2023.
- Asiva Noor Rachmayani, *Media Pembelajaran Inovatif*, 2015.
- Ayu Pratiwi, Dwi. *Pengaruh Program Nasional Pemberdayaan Masyarakat Terhadap Peningkatan Kesempatan Kerja Rumah Tangga Di Kecamatan Sabbang Kabupaten Luwu Utara*. Skripsi. IAIN Palopo. 2017.
- Dwike Putri, Novia. *Analisis Aplikasi Google Classroom Terhadap Efektivitas Proses Pembelajaran Ekonomi Kelas XI IPS Berbasis Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Di SMA N 2 Siak Hulu*. Skripsi. Universitas Islam Riau. 2020
- E. Mulyasa, *Implementasi Kurikulum 2004 Panduan Pembelajaran KBK*. (Bandung: Remaja Rosdakarya), 2014.
- Ernanida, dan Rizki Al Yusra, *Media Audio Visual Dalam Pembelajaran PAI*, *Murabby: Jurnal Pendidikan Islam*. 2019.
- Fikriyah, Dewi Nitajul, *Pengaruh Dukungan Sosial Dan Iklim Kelas Terhadap Minat Belajar Siswa Di MTs Al Amien Kota Kediri Pada Mata Pelajaran Fiqih*. 2020.
- Hardianto, *Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Agama Islam*,

HIKMAH : Jurnal Pendidikan Islam. 2016.

Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, and Tasdin Tahrim, *Media Pembelajaran, Tahta Media Group*, 2021.

Intan Hidayati, Nurmah. *Peran Orangtua Dalam Meningkatkan Sepiritual Kecerdasan Anak Usia Dini 5-6 Tahun*. Skripsi. IAIN Bengkulu. 2019.

Ivan, Zaid Syaputra, *Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Studi Lapangan Pada Siswa SMAN 3 Kota Tangerang Provinsi Banten)*. Skripsi. Universitas Muhamadiyah Jakarta. 2022.

Jannah, Rodhatul, *Media Pembelajaran*, Antasari Press. 2009.

Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada), 2015.

Muhammad Surya, *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran* (Bandung: Pustaka Bani Quraisy), 2004.

Muhammad Sholeh, Rr. Yuliana Rachmawati, and Erma Susanti, *Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm*, Selaparang, Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, 2020.

Muhammad Yusuf Salam and Adam Mudinillah, *Canva Application Development for Distance Learning on Arabic Language Learning in MTs Thawalib Tanjung Limau Tanah Datar*, JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan, 2021..

Nanang Hanafiah, dkk, *Konsep Strategi Pembelajaran*, (Bandung: Refika Aditama), 2015.

Nurdyansyah. *Media Pembelajaran Inovatif*. (Sidoarjo: UMSIDA

- Press). 2019.
- Prayuga, Yugi, and Agung P Abadi, *Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran, Prosidang Sesiomadika*. 2019.
- Rahman Saleh, Abdul. *Psikologi suatu Pengantar Dalam Perspektif Islam*. (Jakarta, Kencana, Cetakan ke 6). 2021.
- Resmini, Setya, Intan Satriani, and M Rafi, *Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*, Abdimas Siliwangi. 2021.
- Ricardo dan Rini Intansari Meilani, *Impak minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa, Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, Vol 2 No 2 Juli 2017.
- Rizanta, Gilang Alfinandika, and Meilan Arsanti, *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Masa Kini*, Prosiding Seminar Nasional Daring. 2022.
- Safari, *Evaluasi Pembelajaran (Jakarta: PT Rineka Cipta)*. 2003.
- Salam, Muhammad Yusuf, and Adam Mudinillah, *Canva Application Development for Distance Learning on Arabic Language Learning in MTs Thawalib Tanjung Limau Tanah Datar, JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*. 2021.
- Sedarmayanti, dkk, *Metodelogi Penelitian (Bandung: Manjar Maju)*. 2002.
- Siregar, Asminar, *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Sistem Persamaan Linier Satu Variabel (SPLSV) Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Moyivasi Belajar Siswa Di Sekolah Menengah Pertama Swasta Ira Medan*. Skripsi. UIN Medan. 2021.

- Syafrianti, *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam*, GUAU Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam. 2022.
- Sugiyono, *Metoda Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta) 2016.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*, (Cet. IV; Bandung: Alfabeta). 2013.
- Suharsimi Arikunto, *Manajemen Pengajaran Secara Manusiawi* (Jakarta: Rineka Cipta), 1998.
- Tohirin, *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Pendidikan Dan Bimbingan Konseling* (Depok: PT. Raja Grafindo Persada), 2012.
- V. Wiratna Sujarweni, *Metodologi Penelitian Bisnis dan Ekonomi*, (Yogyakarta: Pustaka Baru Press). 2015.

LAMPIRAN

Lampiran I (Pedoman Pengumpulan Data)

A. Pedoman Observasi

Peneliti turun langsung ke lokasi penelitian untuk mengetahui keadaan di lapangan. Adapun aspek yang akan diobservasi dalam penelitian ini ketika pembelajaran belum menggunakan aplikasi canva sebagai media pembelajaran dan sudah menggunakan aplikasi canva sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.
2. Keaktifan peserta didik dalam bertanya dan berdiskusi.
3. Respons peserta didik terhadap tugas yang diberikan
4. Respon Peserta didik terhadap materi
5. Respon Peserta didik terhadap guru

B. Pedoman Wawancara

No.	Subvariabel	Indikator
1.	Aplikasi Canva sebagai media pembelajaran	Penggunaa Aplikasi Canva sebagai media pembelajaran

		pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam
2.	Minat peserta didik.	Minat Peserta didik dalam pembelajaran menggunakan aplikasi canva sebagai media pembelajaran

PEDOMAN WAWANCARA

Untuk Guru PAI SMP N 1 Kangkung.

Nama :

Alamat asal :

Status :

No.	Indikator	Pertanyaan
1.	Penggunaan Aplikasi Canva sebagai media	1. Bagaimana pendapat bapak tentang penggunaan aplikasi

	pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.	Canva dalam pembelajaran PAI? 2. Apa saja manfaat yang bapak rasakan dalam mengajar dengan menggunakan Canva? 3. Bagaimana aplikasi Canva membantu Anda dalam menyampaikan materi pelajaran? 4. Apa saja tantangan yang bapak hadapi saat menggunakan Canva dalam pembelajaran? 5. Apakah bapak berencana untuk terus menggunakan Canva dalam pembelajaran di masa mendatang? Mengapa? 6. Bagaimana bapak mengintegrasikan Canva dengan metode pembelajaran lainnya untuk
--	---	--

		meningkatkan minat belajar?
2.	Minat Peserta didik dalam pembelajaran menggunakan aplikasi canva sebagai media pembelajaran	1. Apakah ada perubahan yang bapak amati pada minat belajar peserta didik setelah menggunakan Canva? 2. Apakah bapak menerima umpan balik dari peserta didik mengenai penggunaan Canva? Jika ya, bagaimana tanggapannya? 3. Bagaimana bapak menilai efektivitas Canva dalam membantu peserta didik memahami materi PAI? 4. Bagaimana bapak memantau perubahan minat belajar peserta didik setelah menggunakan Canva? 5. Bagaimana reaksi peserta didik terhadap penggunaan Canva dalam pembelajaran?

		6. Menurut bapak, apa faktor utama yang mempengaruhi minat belajar peserta didik?
--	--	---

C. Pedoman Dokumentasi

Dokumentasi ini guna melengkapi data penelitian dengan dokumen yang relevan, hal-hal yang perlu didokumentasikan adalah sebagai berikut:

1. RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran):
Mendokumentasikan perencanaan pembelajaran yang menggunakan Canva sebagai media pembelajaran. RPP ini mencakup tujuan pembelajaran, langkah-langkah kegiatan, media dan alat yang digunakan, serta metode evaluasi.
2. Foto atau Video Pembelajaran:
Mendokumentasikan aktivitas pembelajaran di kelas atau secara daring, yang menunjukkan bagaimana Canva digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Reaksi dan interaksi peserta didik saat pembelajaran menggunakan aplikasi canva

4. Catatan pengamatan mengenai efektivitas dan kendala penggunaan Canva dalam kelas.

D. Pedoman Angket

Petunjuk pengisian: Jawablah pertanyaan berikut dengan mengisi jawaban atau memberikan tanda centang pada kotak yang tersedia di bawah ini!

Identitas Responden

Nama :

No Absen :

Kelas :

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1	Saya lebih memperhatikan guru dalam pembelajaran untuk belajar menggunakan Canva.				

2	Materi yang disampaikan melalui aplikasi Canva lebih mudah dipahami				
3	Saya merasa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran PAI dengan media Canva				
4	Penggunaan Canva membantu saya untuk lebih memahami materi PAI				
5	Saya merasa lebih tertarik dengan pelajaran PAI setelah menggunakan Canva				
6	Penggunaan Canva membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.				
7	Saya lebih tertarik untuk berpartisipasi aktif dalam				

	kelas dengan penggunaan Canva				
8	Saya merasa lebih bersemangat untuk belajar PAI setelah menggunakan Canva				
9	Saya merasa lebih tertarik untuk mengeksplorasi materi PAI lebih lanjut setelah menggunakan Canva				
10	Saya merasa lebih mudah berkolaborasi dengan teman-teman saat menggunakan Canva dalam pembelajaran PAI.				
11	Penggunaan Canva membantu saya untuk belajar PAI secara lebih mandiri				

Lampiran II (Transkrip Observasi)

PEDOMAN OBSERVASI

No.	Kegiatan belajar mengajar	Respon peserta didik			Keterangan
		Baik	Cukup	Kurang	
1.	Keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran				
2.	Keaktifan peserta didik dalam bertanya dan berdiskusi				
3.	Respons peserta didik terhadap tugas yang diberikan				
4.	Respon Peserta didik terhadap materi				
5.	Respon Peserta didik terhadap guru				

Lampiran III (Transkrip Wawancara)

Responden : M. Ulil Abshor, S.Pd.

Jabatan : Guru PAI

Tempat : Ruang TU

Hari/tanggal : Rabu, 19 Februari 2025

1. Bagaimana pendapat bapak tentang penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran PAI?

Jawab : Aplikasi canva sangat membantu dalam pembelajaran Pai, sebuah aplikasi yang komplit dari mulai desain membuat media mencari referensi dengan Template yang disediakan sungguh memudahkan, selain itu canva juga bisa dijadikan media dengan langsung ditampilkan dari aplikasi canva sehingga tidak perlu menggunakan aplikasi lainnya

2. Apa saja manfaat yang bapak rasakan dalam mengajar dengan menggunakan Canva?

Jawab : Setelah menggunakan aplikasi canva saya lebih mudah dalam membuat media, selain itu hasil media dari canva sangat menarik sehingga membuat siswa tertarik

3. Bagaimana aplikasi Canva membantu Anda dalam menyampaikan materi pelajaran?

Jawab : Dengan langsung digunakan untuk media seperti untuk presentasi materi sangat membantu, selain itu penugasan menggunakan canva juga menjadi hal menarik

bagi siswa selain mendapatkan materi pembelajaran mereka juga bisa berkreasi

4. Apa saja tantangan yang bapak hadapi saat menggunakan Canva dalam pembelajaran?

Jawab : Tantangan menggunakan canva ada sinyal internet, karena wifi belum menjangkau seluruh sudut sekolah sehingga perlu menggunakan data seluler, selain itu mendesain materi di canva juga adalah tantangan sendiri agar desain materi dan media pembelajaran lebih menarik

5. Apakah bapak berencana untuk terus menggunakan Canva dalam pembelajaran di masa mendatang? Mengapa?

Jawab : Tentu saja, karena sangat membantu

6. Bagaimana bapak mengintegrasikan Canva dengan metode pembelajaran lainnya untuk meningkatkan minat belajar?

Jawab : Dengan menggunakan canva, siswa lebih senang, apalagi ketika disuruh membuat tugas dengan canva siswa lebih semangat dalam belajar

7. Apakah ada perubahan yang bapak amati pada minat belajar peserta didik setelah menggunakan Canva?

Jawab : Ya, ada perubahan yang cukup signifikan. Peserta didik tampak lebih antusias dan lebih fokus saat pembelajaran berlangsung. Mereka lebih tertarik mengikuti

materi karena Canva menyajikan informasi dalam bentuk visual yang menarik dan mudah dipahami.

8. Apakah bapak menerima umpan balik dari peserta didik mengenai penggunaan Canva? Jika ya, bagaimana tanggapannya?

Jawab : Ya, saya menerima berbagai umpan balik dari peserta didik. Sebagian besar merasa bahwa Canva membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Mereka juga mengatakan bahwa materi lebih mudah dipahami karena disajikan dengan warna, gambar, dan desain yang menarik.

9. Bagaimana bapak menilai efektivitas Canva dalam membantu peserta didik memahami materi PAI?

Jawab : Saya menilai Canva sangat efektif dalam membantu peserta didik memahami materi PAI. Materi yang biasanya bersifat abstrak bisa dibuat lebih konkret dengan ilustrasi visual. Infografis dan presentasi interaktif juga membantu peserta didik dalam mengingat poin-poin penting dalam pembelajaran.

10. Bagaimana bapak memantau perubahan minat belajar peserta didik setelah menggunakan Canva?

Jawab : Saya memantau perubahan minat belajar melalui beberapa cara, seperti observasi di kelas, partisipasi peserta

didik dalam diskusi, jumlah pertanyaan yang diajukan, serta hasil evaluasi belajar mereka. Selain itu, saya juga menggunakan angket atau wawancara singkat untuk mengetahui pendapat mereka secara langsung.

11. Bagaimana reaksi peserta didik terhadap penggunaan Canva dalam pembelajaran?

Jawab : Reaksi mereka sangat positif. Mereka lebih bersemangat dalam belajar dan lebih cepat memahami materi. Selain itu, mereka juga merasa lebih percaya diri saat mengerjakan tugas karena media yang digunakan lebih menarik dan mudah diikuti.

12. Menurut bapak, apa faktor utama yang mempengaruhi minat belajar peserta didik?

Jawab : Menurut saya ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar :

- a. Metode pembelajaran → Jika metode menarik dan interaktif, peserta didik lebih tertarik untuk belajar.
- b. Media pembelajaran → Media visual seperti Canva membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik.
- c. Lingkungan belajar → Suasana kelas yang kondusif dapat meningkatkan motivasi belajar.

- d. Peran guru → Guru yang kreatif dan komunikatif dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik.
- e. Dukungan teman sebaya dan keluarga → Dukungan dari lingkungan sekitar juga berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik.

Lampiran IV (Transkrip Angket)

Angket ini diberikan angket kepada 61 siswa kelas VIII. Angket ini berisi 11 pertanyaan dengan skala Likert (Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju).

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1	Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar PAI setelah menggunakan aplikasi Canva.	15	40	6	0
2	Materi yang disampaikan melalui aplikasi Canva lebih mudah dipahami.	22	35	4	0
3	Saya merasa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran PAI dengan media Canva.	6	49	6	0
4	Penggunaan Canva membantu saya untuk lebih memahami materi PAI.	25	32	4	0
5	Saya merasa lebih tertarik dengan pelajaran PAI setelah menggunakan Canva.	24	29	8	0
6	Penggunaan Canva membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.	22	26	10	3
7	Saya lebih tertarik untuk berpartisipasi aktif dalam kelas dengan penggunaan Canva.	8	42	11	0
8	Saya merasa lebih bersemangat untuk belajar PAI setelah menggunakan Canva.	18	37	4	2
9	Saya merasa lebih tertarik untuk mengeksplorasi materi PAI lebih lanjut setelah menggunakan Canva.	16	34	11	0

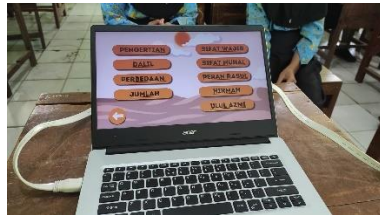
10	Saya merasa lebih mudah berkolaborasi dengan teman-teman saat menggunakan Canva dalam pembelajaran PAI.	21	30	10	0
11	Penggunaan Canva membantu saya untuk belajar PAI secara lebih mandiri.	12	36	13	0

Lampiran V (Daftar Nama Siswa Pengisi Angket)

NO	NAMA	KELAS	JENIS KELAMIN
1	M. Syahul Izza	VIII	Laki-laki
2	Kamila Khabibatur Rohmah	VIII	Perempuan
3	Rahma Zahrani	VIII	Perempuan
4	Sadina Aulia Saputri	VIII	Perempuan
5	Himma Isdianti	VIII	Perempuan
6	Meydina Arsyanie Khusna	VIII	Perempuan
7	Nabila Nur Laely	VIII	Perempuan
8	Meisya Nur Indayani	VIII	Perempuan
9	Dinda Loveanti Sasmita	VIII	Perempuan
10	Felly Nur Cahyani	VIII	Perempuan
11	Shifa Dewi Puspita	VIII	Perempuan
12	Millana Arufah	VIII	Perempuan
13	Anggun Dila Anatasya	VIII	Perempuan
14	Winatul Adelia Putri	VIII	Perempuan
15	Zibillya Alike Cahyai	VIII	Perempuan
16	Khusniatul Khusna Aulia	VIII	Perempuan
17	Dzira Ayu Qurrota Aini	VIII	Perempuan
18	Riska Dewi Safitri	VIII	Perempuan
19	Nurotul Nashikah	VIII	Perempuan
20	Najwa Ashifa	VIII	Perempuan
21	Helga Sura Pramana	VIII	Laki-laki
22	Galang Kusuma	VIII	Laki-laki
23	Arviyan Tri Zanuar	VIII	Laki-laki
24	M. Misbakhul Munir	VIII	Laki-laki
25	M. Irham Setiawan	VIII	Laki-laki
26	Bayu Candia Gunawan	VIII	Laki-laki
27	M. Khotibul Umam	VIII	Laki-laki
28	M. Ulil Muadhim	VIII	Laki-laki
29	Afnan Al Lukman	VIII	Laki-laki
30	Bagas Nur Ilham	VIII	Laki-laki
31	Ahmad Rifki Hanuantoro	VIII	Laki-laki
32	Ahmad Rizky Setyawan Adi Saputra	VIII	Laki-laki

33	Akhmad Kharis Yulianto	VIII	Laki-laki
34	Alfian Taufan Sofyan	VIII	Laki-laki
35	Ayudya Eka Evrilia	VIII	Perempuan
36	Dani Dhiyaul Haq	VIII	Laki-laki
37	Desviana Nesya Angraini	VIII	Perempuan
38	Erlang Mardo Sucipto	VIII	Laki-laki
39	Hanny Azimatul Izza	VIII	Perempuan
40	Intan Noor Rahmawati	VIII	Perempuan
41	Irojabun Bakdu Adityo	VIII	Laki-laki
42	Kholda Rohadul Aisyi	VIII	Perempuan
43	Marsaa Aisya Azahra	VIII	Perempuan
44	Maulida Nur Rahma	VIII	Perempuan
45	Mohamad Amirul Firdaus	VIII	Laki-laki
46	Muhamad Akbar Rokholiq	VIII	Laki-laki
47	Muhamad Abdul Rasyid Tabari	VIII	Laki-laki
48	Muhammad Azka Syahreza	VIII	Laki-laki
49	Muhammad Khazinatul Ni'am	VIII	Laki-laki
50	Muhammad Labib Nazalul Ikhsan	VIII	Laki-laki
51	Muhammad Nur Aziz	VIII	Laki-laki
52	Muhammad Saifullah Najib	VIII	Laki-laki
53	Munif Budiarto	VIII	Laki-laki
54	Nabila Saskia	VIII	Perempuan
55	Puji Larasati	VIII	Perempuan
56	Rafa Arkhamul Imam	VIII	Laki-laki
57	Risa Nova Ariska	VIII	Perempuan
58	Safa Candraningtyas	VIII	Perempuan
59	Sahidin Anwar	VIII	Laki-laki
60	Syafa Aryani Hasan	VIII	Perempuan
61	Vita Ayu Permata Sari	VIII	Perempuan

Lampiran VI (Dokumentasi Kegiatan)



Lampiran VII (Surat Izin Riset)



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
Website: <http://fkip.walisongo.ac.id>

Nomor : 0598/Un.10.3/K/DA.04.10/2/2025

Semarang, 3 Februari 2025

Lamp : -

Hal : Izin Penelitian/Riset

**Kepada Yth.
Kepala SMP N 1 Kangkung
di Kabupaten Kendal**

Assalamu'alaikum Wr.Wb.,

Diberitahukan dengan hormat, bahwa dalam rangka memenuhi tugas akhir skripsi mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Ulil Albab
NIM : 2103016118
Semester : 8

Judul Skripsi : Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran PAI untuk meningkatkan minat peserta didik SMP N 1 Kangkung

Dosen Pembimbing: Dr. Aang Kunaepi, M.Ag. dan Ratna Mutia, MA.

untuk melakukan riset/penelitian di SMP N 1 Kangkung yang Bapak/Ibu pimpin, sehubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan diberikan izin riset dan dukungan data dengan tema/judul sebagaimana tersebut diatas, yang akan dilaksanakan pada tanggal 10-20 Februari 2025.

Demikian, atas perhatian dan terakabulnya permohonan ini disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

a.n. Dekan,
Kepala Bagian Tata Usaha

Niti Khotimah



Tembusan :
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang

Lampiran VIII (Surat Keterangan Riset)



PEMERINTAH KABUPATEN KENDAL
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMP NEGERI 1 KANGKUNG
Alamat: Jl. Tanjungmojo – Kangkung - Kendal 51353 Telp. (0294) 387 672
KENDAL



SURAT KETERANGAN Nomor : 421.3/067/ SMP

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Musozivah, S.Pd., M.Pd.
NIP. : 19760810 200003 2 001
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMP Negeri 1 Kangkung

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Ulil Albab
NIM : 2103016118
Semester : 8
Judul Skripsi : Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai media pembelajaran PAI untuk meningkatkan minat peserta didik SMPN 1 Kangkung

Yang bersangkutan telah melakukan penelitian di SMP Negeri 1 Kangkung pada tanggal 10 Februari 2025 s.d. 20 Februari 2025.
Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Kangkung, 10 Maret 2025

Kepala Sekolah



Musozivah, S.Pd., M.Pd
Pembina Tk.1/IV.b

NIP. 19711125 199802 1 002

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

Nama Lengkap : Ulil Albab
Tempat & Tgl. Lahir : Kendal, 13 Maret 2003
Alamat Rumah : Ds. Karangmulyo RT.7 RW.3
Pegandon, Kendal
No. HP : 089644020215
E-mail : ulil39392@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

TK : TK Muslimat NU Pucangrejo (2007-2009)
SD : SDN Pucangrejo (2009-2015)
SMP : SMP N 3 Pegandon (2015-2018)
SMA : SMA N 1 Pegandon (2018-2021)
Perguruan Tinggi : UIN Walisongo Semarang (2021-sekarang)

Semarang, 17 April 2025

Ulil Albab
NIM. 2103016118