

**PENGARUH MEDIA APLIKASI CANVA
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PAI-BP
SISWA SMPN 1 KALIWUNGU KENDAL**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Oleh:
NURUS SAIDAH
NIM: 1803016037

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG
2025**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurus Saidah
NIM : 1803016037
Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Progam Studi: Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

PENGARUH MEDIA APLIKASI CANVA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PAI-BP SISWA SMPN 1 KALIWUNGU

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

Semarang, 5 Juni 2025
Pembuat Pernyataan



Nurus Saidah
NIM. 1803016037

PENGESAHAN



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jalan Prof. Hamka Km.2 Semarang 50185
Telepon 024-7601295, Faksimile 024-7615387
www.walisongo.ac.id

PENGESAHAN

Naskah skripsi dengan:

Judul : Pengaruh Media Aplikasi Canva terhadap Motivasi Belajar PAI-BP Siswa
SMPN 1 Kaliwungu Kendal
Penulis : Nurus Saidah
NIM : 1803016037
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Telah diujikan dalam sidang *Munaqosah* oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang dan dapat di terima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam.

Semarang, 10 Juli 2025

DEWAN PENGUJI

Ketua Sidang,

Dr. Mustopa, M. Ag.

NIP. 196603142005011012

Sekretaris Sidang,

Ratna Muthia, S.Pd. MA.

NIP. 198704162023212035

Penguji I

Dr. Dwi Istiyani, M.Ag.

NIP. 197506232005012001

Penguji II

Dr. Sofa Muthohar, M.Ag.

NIP. 197507052005011001

Dosen Pembimbing I

Atika Dyah Perwita, M. M.

NIP. 198905182019032021

NOTA DINAS

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Walisongo Semarang
Di Semarang

Assalamu'alaikum wr.wb.

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

Judul : **Pengaruh Media Aplikasi Canva terhadap Motivasi Belajar PAI-BP Siswa SMPN 1 Kaliwungu Kendal**
Nama : Nurus Saidah
NIM : 1803016037
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

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

Semarang, 02 Juni 2025
Pembimbing



Atika Dyah Perwita, M. M.
NIP. 198905182019032021

MOTTO

“Tuhanmu tidak meninggalkan engkau dan tidak (pula)
membencimu.”

(QS. Ad-Duha/93: 3)

ABSTRAK

Judul : **PENGARUH MEDIA APLIKASI CANVA TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR PAI-BP SISWA SMPN 1
KALIWUNGU KENDAL**

Penulis : Nurus Saidah

NIM : 1803016037

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media aplikasi canva terhadap motivasi belajar PAI-BP siswa SMPN 1 Kaliwungu Kendal. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis analisis regresi linier sederhana menggunakan angket. Populasi penulis tertuju pada siswa kelas VIII SMPN 1 Kaliwungu Kendal, dengan sampel berjumlah 55 siswa ditarik menggunakan *Proportionate Stratified Random Sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan melalui angket dan dokumentasi, sedangkan teknik analisis meliputi analisis deskriptif, uji instrument, dan uji hipotesis.

Hasil penelitian ini sebagai berikut: 1) Penggunaan media aplikasi canva pada mata pelajaran PAI-BP kelas VIII memiliki rata-rata skor pada skala 3,44 termasuk dalam kategori sangat baik sehingga dapat dipahami oleh siswa, 2) Motivasi belajar menggunakan media aplikasi canva memiliki rata-rata skala 3,42 dikategorikan sangat baik, 3) analisis regresi sederhana didapatkan hasil uji *t parsial*, memiliki signifikansi lebih kecil sebesar $0,002 < 0,05$, bermakna media aplikasi canva berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar PAI-BP siswa. Kemudian *R square* bermakna bahwa 16,1% media aplikasi canva berpengaruh terhadap motivasi belajar PAI-BP siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media canva berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran PAI-BP, Canva, Motivasi Belajar*

TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi huruf-huruf Arab Latin dalam skripsi ini berpedoman pada SKB Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI. Nomor: 158/1987 dan 0543 b/U/1987. Penyimpangan penulisan kata sandang [al-] disengaja secara konsisten supaya sesuai teks Arabnya.

Huruf Arab	Latin	Huruf Arab	Latin
ا	A	ط	ṭ
ب	B	ظ	ẓ
ت	T	ع	‘
ث	ṡ	غ	G
ج	J	ف	F
ح	ḥ	ق	Q
خ	Kh	ك	K
د	D	ل	L
ذ	Ẓ	م	M
ر	R	ن	N
ز	Z	و	W
س	S	ه	H
ش	Sy	ء	‘
ص	ṣ	ي	Y
ض	ḍ		

Bacaan Madd:

ā = a panjang

ī = i panjang

ū = u panjang

Huruf Diftong:

au = أُوْ

ai = أَيَّ

iy = إِيَّ

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala limpahan nikmat, rahmat, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “Pengaruh Media Aplikasi Canva terhadap Motivasi Belajar PAI-BP Siswa SMPN 1 Kaliwungu Kendal”. Salawat serta Salam senantiasa turunkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga dan sahabat-sahabatnya yang merupakan penyejuk seluruh alam untuk sampai kepada ridha Allah SWT.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program Strata Satu (S1) program studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang. Penulis mengakui bahwa tersusunnya tulisan ini berkat bantuan, dorongan dan kerja sama dari berbagai pihak. Maka pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Nizar, M. Ag., selaku Rektor UIN Walisongo beserta Wakil Rektor I, II, dan III UIN Walisongo Semarang yang telah memberikan fasilitas kepada penulis selama menempuh kuliah di UIN Walisongo.
2. Bapak Prof. Dr. Fatah Syukur, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang yang telah

memberikan fasilitas kepada penulis selama menempuh kuliah di UIN Walisongo.

3. Ibu Dr. Fihris, M.Ag. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam dan Bapak Dr. Aang Kunaepi, M.Ag. selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan izin menggunakan judul penelitian ini.
4. Ibu Atika Dyah Perwita, M. M. selaku dosen pembimbing saya yang telah memberikan waktu, tenaga, dan pemikirannya untuk membimbing serta mengarahkan saya dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Dr. Mustopa, M.Ag. selaku wali dosen yang telah memberi bimbingan dan arahan selama menjalani perkuliahan di UIN Walisongo Semarang ini.
6. Segenap Penguji Sidang Munaqosah Bapak Dr. Mustopa, M. Ag., selaku Ketua Sidang, Ibu Ratna Muthia, S.Pd. MA. selaku Sekretaris sidang, Ibu Dr. Dwi Istiyani, M.Ag. selaku penguji 1, dan Bapak Dr. Sofa Muthohar, M.Ag. selaku penguji 2, yang telah berkenan meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya dalam persidangan. Hingga membimbing, mengarahkan dan memberikan semangat kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini, sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
7. Segenap Bapak, Ibu dosen, staf beserta jajarannya di lingkungan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang telah mendidik dan memberi ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat hingga penulis

mampu menyelesaikan semua tahap perkuliahan termasuk penyusunan skripsi ini.

8. Kepala sekolah, guru, dan staf SMPN 1 Kaliwungu terutama Ibu Nur Azizah, S.Ag., M.Pd selaku guru Pendidikan Agama Islam yang telah mengizinkan dan membantu memperlancar penelitian.
9. Kedua orang tua, ayahanda tercinta Bapak Nuruddin dan Ibunda Ambar Retnoningrum yang merupakan support sistem utama dalam segala perjalanan hidup penulis. Mereka berdua tiada hentinya memberikan dukungan berupa semangat, motivasi, nasihat, dan pengorbanan moril maupun materilnya selama penulis menempuh studi di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang.
10. Adik saya Muhammad Lutfi Nur yang selalu mendukung dan nyemangatin saya dalam menempuh studi di UIN Walisongo Semarang.
11. Teman-teman seperjuangan kelas PAI A 2018 dengan segala kebersamaannya.
12. Teman-teman dan saudara saya Mbak Siti, Wahid dan Mas Aang, yang sering saya repotkan dalam segala proses yang saya jalani dan terimakasih atas doa-doanya.
13. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu, namun dengan tidak mengurangi rasa hormat peneliti mengucapkan banyak terimakasih terimakasih.

Semoga Allah membalas semua kebbaikannya. Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna, maka dari itu penulis mengharap kritik dan saran yang membangun. Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca serta penulis sendiri.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN	iii
NOTA DINAS	iv
MOTTO.....	v
ABSTRAK.....	vi
TRANSLITERASI ARAB-LATIN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	10
A. Deskripsi Teori.....	10
1. Media Pembelajaran	10
2. PAI-BP (Pendidikan Agama Islam-Budi Pekerti)	16
3. Media Aplikasi Canva	31
4. Motivasi Belajar	35
B. Kajian Pustaka.....	48
C. Rumusan Hipotesis	53
BAB III METODE PENELITIAN	56
A. Jenis Dan Pendekatan Penelitian.....	56
B. Tempat dan Waktu Penelitian	57
C. Populasi dan Sampel Penelitian	57
D. Variabel dan Indikator Penelitian.....	58
E. Operasional Variabel.....	60

F. Teknik Pengumpulan Data.....	63
G. Teknik Analisis Data.....	65
BAB IV DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA.....	69
A. Deskripsi Data.....	69
1. Gambaran Umum Objek Penelitian.....	69
2. Uji Validitas dan Realibilitas Instrumen	76
B. Analisis Data Hasil Penelitian	79
1. Data Hasil Penggunaan Media Aplikasi Canva.....	79
2. Data Hasil Penelitian Motivasi Belajar Siswa.....	81
C. Uji Hipotesis dan Analisis Data	84
1. Analisis Regresi Sederhana	84
2. Analisis Independent t-test (uji t)	87
3. Analisis Determinasi (<i>R-Square</i>).....	89
D. Pembahasan	89
1. Penggunaan Media Aplikasi Canva terhadap Motivasi Belajar PAI-BP.....	89
2. Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII pada Pembelajaran PAI-BP di SMPN 1 Kaliwungu, Kendal	94
3. Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Canva terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 1 Kaliwungu Kendal.....	96
E. Keterbatasan Penelitian.....	104
BAB V PENUTUP	105
A. Kesimpulan	105
B. Saran	106
DAFTAR PUSTAKA	107

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Research Design	59
Tabel 3. 2 Definisi Operasional	60
Tabel 3. 3 Daftar Perhitungan Skor Jawaban	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Dokumentasi Penelitian	111
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	114
Lampiran 3 Surat Keterangan Penelitian.....	115
Lampiran 4 Instrumen Pengumpulan Data.....	117
Lampiran 5 Instrumen Penelitian (Angket 1 dan angket 2)	118
Lampiran 6 Data Hasil Angket Penggunaan Media Aplikasi Canva	122
Lampiran 7 Data Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa.....	124
Lampiran 8 Hasil Olah Data SPSSCORRELATIONS.....	126
Lampiran 9 Correlations.....	127
Lampiran 10 Daftar Riwayat Hidup.....	149

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang sangat fundamental dalam proses pembentukan karakter serta pengembangan kemampuan intelektual siswa. Melalui pendidikan, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan akademik, tetapi juga nilai-nilai moral dan keterampilan sosial yang penting untuk kehidupan mereka di masa depan. Dengan bekal tersebut, siswa diharapkan mampu menghadapi berbagai tantangan yang semakin kompleks dan dinamis di era globalisasi. Oleh karena itu, pendidikan harus dirancang sedemikian rupa agar dapat mencetak individu yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki karakter yang kuat dan kemampuan adaptasi yang baik terhadap perubahan zaman.¹

Keberhasilan proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh motivasi belajar siswa, yang merupakan faktor utama dalam pencapaian hasil belajar yang optimal. Motivasi belajar dapat diartikan sebagai dorongan internal yang menggerakkan siswa untuk berpartisipasi aktif dan berkomitmen dalam proses pembelajaran. Tanpa adanya motivasi yang cukup, potensi siswa dalam memahami dan menguasai materi pelajaran tidak akan berkembang secara maksimal. Schunk

¹ D. H. Schunk, *Learning Theories: An Educational Perspective*, 6th ed. (Boston: Pearson, 2012), hlm. 12-15.

menegaskan bahwa motivasi belajar berperan sebagai penggerak utama yang menentukan arah, intensitas, dan ketekunan siswa dalam belajar, sehingga sangat berpengaruh terhadap keberhasilan akademik mereka.²

Lebih lanjut, motivasi belajar yang tinggi akan mendorong siswa untuk lebih aktif dan serius dalam mengikuti setiap tahapan pembelajaran. Siswa yang termotivasi cenderung menunjukkan perilaku belajar yang positif, seperti meningkatkan perhatian, berinisiatif bertanya, serta berusaha memahami materi secara mendalam. Hal ini sejalan dengan pandangan Ryan dan Deci yang menyatakan bahwa motivasi intrinsik, yakni motivasi yang berasal dari dalam diri siswa, mampu meningkatkan kualitas keterlibatan dan pencapaian belajar secara signifikan.³ Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar sering kali menyebabkan siswa menjadi pasif, kurang fokus, dan mudah merasa bosan, yang akhirnya berdampak negatif pada hasil belajar mereka.⁴

Oleh karena itu, upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa menjadi sangat penting dalam dunia pendidikan. Salah satu pendekatan yang dapat dilakukan adalah dengan menciptakan lingkungan

² D. H. Schunk, *Learning Theories: An Educational Perspective*, 6th ed. (Boston: Pearson, 2012), hlm. 45.

³ R. M. Ryan dan E. L. Deci, "Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions," *Contemporary Educational Psychology* 25, no. 1 (2000): 54-67, hlm. 54.

⁴ D. H. Schunk, *Learning Theories: An Educational Perspective*, 6th ed. (Boston: Pearson, 2012), hlm. 47.

pembelajaran yang menarik dan mendukung, termasuk penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Dengan demikian, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga merasa tertantang dan termotivasi untuk aktif belajar serta mengembangkan potensi diri secara optimal (Mulyasa, 2014, hlm. 89-90).⁵

Namun, dalam praktik pembelajaran di SMPN 1 Kaliwungu Kendal, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP), masih ditemukan permasalahan yang cukup signifikan terkait rendahnya motivasi belajar siswa. Fenomena ini terlihat jelas dari kurangnya antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, rendahnya tingkat partisipasi aktif selama kegiatan belajar mengajar, serta hasil belajar yang belum mencapai standar yang diharapkan. Rendahnya motivasi ini tidak hanya berdampak pada penurunan kualitas pemahaman materi pelajaran, tetapi juga menghambat perkembangan karakter dan sikap positif yang seharusnya dibentuk melalui pelajaran PAI-BP.⁶

Kondisi tersebut menjadi tantangan tersendiri bagi para guru dan tenaga pendidik di sekolah tersebut. Guru dituntut untuk dapat menemukan dan menerapkan metode pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Slameto (2010) yang menyatakan bahwa

⁵ Mulyasa, E. (2014). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya. hlm. 89-90.

⁶ S. Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hlm. 67.

motivasi belajar siswa sangat dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang digunakan guru. Metode yang monoton dan kurang menarik akan menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar, sehingga hasil belajar pun menjadi kurang optimal.⁷

Selain itu, faktor lingkungan sekolah dan dukungan dari guru juga memegang peranan penting dalam membangun motivasi belajar siswa. Menurut Hidayat (2015), suasana kelas yang kondusif dan penggunaan media pembelajaran yang variatif dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa secara signifikan (Hidayat, 2015, hlm. 102).⁸ Oleh karena itu, inovasi dalam penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu solusi yang dapat diupayakan untuk mengatasi permasalahan motivasi belajar di SMPN 1 Kaliwungu Kendal.

Di era digital saat ini, pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran telah menjadi kebutuhan yang tidak dapat diabaikan oleh dunia pendidikan. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membuka peluang besar bagi guru untuk mengintegrasikan media pembelajaran berbasis digital yang menawarkan berbagai keunggulan, seperti kemudahan akses, interaktivitas yang tinggi, serta daya tarik visual yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.⁹ Dengan demikian, guru tidak hanya dituntut untuk menguasai

⁷ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 89.

⁸ R. Hidayat, *Strategi Pembelajaran dan Motivasi Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), hlm. 102.

⁹ W. Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 102.

materi pelajaran, tetapi juga harus mampu mengoptimalkan penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran agar proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Salah satu media digital yang saat ini semakin populer dan banyak digunakan adalah aplikasi Canva. Canva merupakan platform desain grafis yang mudah digunakan dan menyediakan berbagai fitur yang memungkinkan guru untuk membuat materi pembelajaran yang menarik, kreatif, dan variatif.¹⁰ Dengan Canva, guru dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk visual yang lebih menarik, seperti poster, infografis, dan presentasi interaktif, sehingga mampu meningkatkan daya tarik materi dan memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep pelajaran.

Penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Media ini tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah melalui gambar dan visualisasi yang menarik, tetapi juga mendorong kreativitas siswa dalam belajar.¹¹ Hal ini sejalan dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa media

¹⁰ D. Kurniawan, "Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Pembelajaran Kreatif," *Jurnal Teknologi Pendidikan* 5, no. 1 (2020): 12-19, hlm. 15.

¹¹ A. Putri, "Pengaruh Media Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Ilmiah Pendidikan* 4, no. 3 (2019): 78-85, hlm. 80.

pembelajaran visual yang interaktif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara signifikan dalam pembelajaran PAI-BP.¹²

Selain itu, penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis Canva menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa SMP, khususnya pada mata pelajaran PAI-BP. Dengan pendekatan desain yang mudah diakses dan digunakan, Canva memberikan kesempatan kepada guru untuk menyusun materi yang relevan dan kontekstual sesuai kebutuhan siswa.¹³ Hal ini sangat penting mengingat karakteristik siswa SMP yang membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami agar tidak mudah bosan dan tetap termotivasi.

Lebih jauh, pemanfaatan aplikasi Canva juga mendukung pembelajaran berbasis multimedia yang menggabungkan teks, gambar, dan animasi sehingga memperkaya pengalaman belajar siswa dan meningkatkan pemahaman materi (Rahman, 2019, hlm. 56).¹⁴ Dengan media pembelajaran yang inovatif ini, siswa dapat belajar secara lebih aktif dan kreatif, yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil akademik mereka.

¹² W. F. Utomo, *Pengembangan Media Pembelajaran PAI Plus untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI-BP di SMPN 16 Semarang* (Skripsi, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, 2023).

¹³ A. Monoarfa, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran PAI-BP di Sekolah Menengah Pertama," *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 1 (2021): 91-104.

¹⁴ M. Rahman, "Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran PAI," *Jurnal Pendidikan Islam* 12, no. 1 (2019): 50-60, hlm. 56.

Dengan mempertimbangkan berbagai permasalahan motivasi belajar siswa serta potensi besar media pembelajaran digital, khususnya aplikasi Canva, dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, maka sangat penting untuk melakukan penelitian yang mendalam mengenai hal ini. Oleh karena itu, judul penelitian yang diangkat oleh penulis, yaitu “Pengaruh Media Aplikasi Canva terhadap Motivasi Belajar PAI-BP Siswa SMPN 1 Kaliwungu Kendal”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang yang ada, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan media aplikasi canva terhadap motivasi belajar PAI-BP ?
2. Bagaimana tingkat motivasi belajar siswa kelas VIII pada pembelajaran PAI-BP di SMPN 1 Kaliwungu Kendal ?
3. Bagaimanakah pengaruh penggunaan media aplikasi canva terhadap motivasi belajar PAI-BP siswa kelas VIII SMPN 1 Kaliwungu Kendal Jawa Tengah ?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Dari permasalahan yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui penggunaan media aplikasi canva terhadap motivasi belajar PAI-BP.

2. Mengetahui tingkat motivasi belajar siswa kelas VIII pada pembelajaran PAI-BP di SMPN 1 Kaliwungu Kendal.
3. Mengetahui pengaruh penggunaan media aplikasi canva terhadap motivasi belajar PAI-BP siswa kelas VIII di SMPN 1 Kaliwungu Kendal.

Manfaat yang diharapkan setelah di adakan penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

1. Sebagai bahan kajian maupun pengembangan konsep seputar pengaruh media aplikasi canva terhadap motivasi belajar PAI-BP siswa.
2. Sebagai bahan acuan bagi penelitian selanjutnya terkait dengan penggunaan media aplikasi canva terhadap motivasi belajar PAI-BP siswa.

b. Manfaat Praktis

1. Sekolah

Penelitian ini bermanfaat sebagai bahan masukan bagi lembaga pendidikan dimana tempat penelitian ini berlangsung, mengenai penerapan media aplikasi canva terhadap motivasi belajar PAI-BP siswa.

2. Guru

Bagi guru, penelitian ini bermanfaat sebagai bahan pertimbangan maupun arahan dalam menerapkan media aplikasi

canva terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PAI-BP.

3. Siswa

Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan nilai bagi siswa dan menumbuhkan semangat belajar dan keefektifan maupun kerjasama antar siswa dalam pembelajaran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran

Media telah dikemukakan oleh beberap ahli, umumnya didefinisikan kedalam sudut pandang komunikasi. Media berasal dari kata jamak “*medium*” yang berarti antara atau perantara dalam proses komunikasi. Medium berarti proses penyampaian pesan dan informasi dari sumber pesan (komunikator) kepada penerima pesan (komunikan). Bahasa arabnya media dikenal dengan istilah *wasa'il* bermakna jalan atau sarana.

Media merupakan sebuah benda yang dapat dilihat, di dengar dibaca, dimanipulasi beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektivitas program instruksional. Hakekat pembelajaran merupakan proses komunikasi yang intensif dan dalamnya terjadi proses penyampaian pesan dari seseorang (sumber pesan) kepada seseorang atau sekelompok orang (penerima pesan). Proses komunikasi tersebut lalu menghasilkan sebuah hasil belajar yang diwujudkan dalam perubahan perilaku baik kognitif, afektif maupun psikomotorik.¹⁵

¹⁵ Hamzah Pagarra dkk, *Media Pembelajaran*, (Gunung Sari: Badan Penerbit UNM, 2022), hlm. 11.

Media pembelajaran adalah segala peralatan yang digunakan pendidik sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga sampai kepada orang yang sedang belajar dengan benar dan efektif. Konsep media pembelajaran harus mengandung dua unsur yakni *software* dan *hardware*. *Software* dalam media pembelajaran adalah informasi atau pesan yang terkandung dalam media pembelajaran itu sendiri, sedangkan *hardware* adalah perangkat keras atau peralatan yang digunakan sebagai sarana menyampaikan informasi atau pesan. Dalam perkembangannya media pembelajaran saat ini bukan hanya sekedar membantu seorang pendidik dalam mengajarkan materi pembelajaran, namun mampu menjadi sumber belajar.

Secara psikologis media pembelajaran memberi kemudahan pada siswa dalam hal belajar, karena media dapat membuat hal-hal yang bersifat abstrak menjadi lebih kongkrit (nyata). Dengan demikian proses pembelajaran di sekolah dasar mampu menyesuaikan dengan fase perkembangan anak usia sekolah dasar yaitu fase operasional kongkrit,¹⁶ dimana pada usia tersebut mempelajari segala sesuatu dari hal-hal yang bersifat kongkrit. Dalam hal ini media pembelajaran mampu menjembatani mater-materi yang bersifat abstrak menjadi kongkrit dihadapan siswa.

¹⁶ Hamzah Pagarra dkk, *Media Pembelajaran*, (Gunung Sari: Badan Penerbit UNM, 2022), hlm. 12.

Kemp dan Dayton (1985), menjelaskan bahwa terdapat tiga tujuan dalam pemanfaatan media, antara lain:

- a. Menyampaikan informasi (*to inform*), menjembatani proses transfer pesan dari pengirim pesan kepada penerima yang terkait informasi berupa materi pembelajaran.
- b. Memberikan motivasi (*to motivate*), salah satu tolak ukur penentu keberhasilan dalam proses pembelajaran. Dimana perlunya upaya memberikan dorongan pada siswa agar semangat dalam belajar.
- c. Terciptanya aktivitas belajar (*to learn*), target atau tujuan dari suatu kegiatan pembelajaran adalah dampak atau hasil yang ingin dicapai dalam suatu kegiatan pembelajaran. Istilah kependidikan dikenal dengan “*meaningful learning experience*”, yaitu suatu pengalaman belajar yang bermakna sebagai hasil dari suatu kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki kedudukan sebagai perantara dalam proses komunikasi pembelajaran antara guru dengan siswa. Adapun fungsi media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Terfokus pada perhatian siswa, media pembelajaran dirancang dan di rencanakan sebagai pemusat perhatian siswa.
- b. Penggugah emosi dan motivasi siswa, apabila siswa disuguhkan dengan metode pembelajaran yang biasa saja seperti baca lks dan nulis saja maka ekspresi siswanya akan datar atau biasa saja. Namun sebaliknya jika guru

menghadirkan pembelajaran berbasis gambar atau audio maka tingkat emosi dan motivasi siswa untuk semangat lagi belajar.

- c. Pengorganisasian materi pembelajaran, materi pembelajaran akan menarik apabila dikemas dan dirancang dengan baik salah satunya menyajikan tabel, grafik, diagram maupun bagan. Dengan ini siswa akan lebih mudah memahami materi dan meningkatnya daya ingat siswa.
- d. Penyampaian persepsi, cara termudah untuk menyajikan sesuatu yang abstrak adalah dengan membantu mereka mengkonkretkannya melalui media pembelajaran. Dengan hal yang konkret maka persepsi siswa menjadi sama, lain halnya bila disampaikan secara abstrak dengan lisan, siswa akan memiliki persepsi yang berbeda-beda.
- e. Pengaktifan respon siswa, pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi dan sesuai tujuan pembelajaran dapat mengatasi hal yang membosankan dalam pembelajaran. Siswa akan memberikan respon positif selama proses belajar mengajar berlangsung.

Levie dan Letsz tahun 1982, mengemukakan terdapat empat fungsi media pembelajaran khusus media visual antara lain:¹⁷

¹⁷Levie dan Letsz Sanaky, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009), hlm. 15.

- a. Fungsi atensi, fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- b. Fungsi afektif, afektif media visual dapat terlihat dari tingkat persepsi dan motivasi peserta didik ketika belajar atau membaca teks yang bergambar.
- c. Fungsi kognitif, tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- d. Fungsi kompensatoris, media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Arzhar dan Arsyad tahun 2011, juga mengemukakan media pembelajaran memiliki 7 fungsi, diantaranya:¹⁸

- a. Fungsi sumber belajar, media sebagai salah satu sumber belajar.
- b. Fungsi semantik, didalam media terdapat istilah maupun kata.
- c. Fungsi manipulatif, kemampuan mengingat kembali peristiwa masa lalu dengan menampilkan melalui media visual atau proyektor.

¹⁸ Arzhar dan Arsyad, *Media Pembelajaran Cet ke 15*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hlm. 17.

- d. Fungsi fiksatif, media untuk menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian yang sudah lampau.
- e. Fungsi distributif, penggunaan suatu materi, objek atau kejadian dapat diikuti siswa dalam jumlah besar dan dalam jangkauan yang sangat luas.
- f. Fungsi psikologis, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi seperti atensi, afektif, kognitif, imajinatif, dan fungsi motivasi.
- g. Fungsi sosio kultural, sebagai media hubungan sosial kultural antar siswa.

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, antara lain:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi.
- d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

Manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar antara lain:

- a. Memperjelas penyajian pesan dan informasi.
- b. Meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak.
- c. Mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- d. Memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa.

Pengelompokan atau klasifikasi atau taksonomi media pembelajaran banyak disampaikan oleh para ahli media pembelajaran. Taksonomi tersebut ada yang mengelompokkan secara umum dan sederhana, adapula yang mengelompokkan secara spesifik dan kompleks.

Secara sederhana media pembelajaran dikelompokkan menjadi 4, antara lain:

- a. Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat, seperti foto, gambar dan poster.
- b. Media audio, media yang hanya dapat didengar saja seperti kaset audio, MP3, dan radio.
- c. Media audio visual, media yang dapat dilihat sekaligus didengar seperti film suara, video, televisi dan sound.
- d. Multimedia, media yang dapat menyajikan unsur media secara lengkap seperti suara, animasi, video, grafis dan film.¹⁹

2. PAI-BP (Pendidikan Agama Islam-Budi Pekerti)

- a. Pengertian PAI-BP

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) merupakan mata pelajaran yang wajib di ajarkan dalam pelaksanaan pendidikan di lembaga sekolah. Secara tidak langsung, keberadaan mata pelajaran PAI-BP sudah tercantum

¹⁹ Hamzah Pagarra dkk, *Media Pembelajaran*, (Gunung Sari: Badan Penerbit UNM, 2022), hlm. 26.

dalam tujuan pendidikan menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 yakni untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab. Menjadikan peserta didik menjadi manusia yang beriman, bertakwa dan berakhlak mulia menjadi fokus utama dalam ranah PAI-BP.

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti ini hendaknya berintegrasi terhadap peserta didik di sekolah untuk membentuk budi pekerti yang mulia. Untuk itu, terlebih dahulu kita harus memahami apa saja yang menjadi konsep dasar dalam pengintegrasian PAI-BP ini di sekolah. Landasan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di sekolah memiliki beberapa landasan yaitu secara yuridis atau hukum berarti sudah termaktum dalam peraturan perundang-undangan yang intinya untuk membentuk pribadi yang mulia, secara riligijs berarti agar seseorang itu memiliki kepribadian untuk saling mengingatkan kepada jalan yang diridhoi Allah Swt, dan secara psikologis berarti seseorang itu pada dasarnya

memiliki jiwa yang tenang dengan adanya yang Maha Kuasa sebagai pelindung dan petunjuk dalam kehidupannya²⁰.

Tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah untuk membentuk manusia lebih baik lagi bukan hanya di dunia tetapi juga di akhirat yang mana kebaikan itu dapat didapatkan melalui menghayati, meyakini, dan mengamalkan ajaran Agama Islam itu dengan sebaik-baiknya agar menjadi manusia muslim seutuhnya sebagai *khalifatullah* dengan baik dan membentuk manusia yang hanya beribadah hanya kepada Allah Swt.

Ruang lingkup pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Sekolah terbagi ke dalam beberapa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berdasarkan kriterianya yaitu Al-Qur'an-Hadits, Akidah, Fiqih, dan Sejarah Peradaban Islam. Karakteristik pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah terbentuknya peserta didik yang memiliki akhlak yang mulia budi pekerti yang luhur, yang merupakan misi utama diutusny Nabi Muhammad Saw di dunia. Hal ini tidak berarti bahwa pendidikan Islam tidak memerhatikan pendidikan jasmani, akal, ilmu, ataupun segi-segi praktis lainnya, tetapi maksudnya adalah bahwa

²⁰ Dino Yudia Permana, Fadriati. Konsep Dasar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Integratif di Sekolah, *Social Science Academic* (Vol. 1, No. 2 Tahun 2023), hlm. 670.

Pendidikan Islam memerhatikan segi-segi pendidikan akhlak seperti juga segi-segi lainnya.

b. Guru PAI

Guru dikenal sebagai seseorang yang berprofesi dalam mengajar. Menurut bahasa arabnya guru dikenal dengan istilah *muallimat ustadz* yang memiliki tugas mengajar mendidik maupun memberikan pelatihan. Berdasarkan psikologinya guru bermakna sebagai seseorang yang dapat merubah perilaku siswa menuju kearah yang lebih baik.²¹ Menurut buku pengembangan kurikulum PAI karya Muhaimin dijelaskan bahwa guru menurut literatur Islam dikenal sebagai *ustadz, mu'allim, mursyid, murabbiy, mudarris* maupun *muaddib*.²²

Mu'allim memiliki arti guru dituntut harus mampu menjelaskan hakikat ilmu dan mengajarkannya secara teoritis maupun praktis. *Mursyid* adalah memberikan petunjuk dan memberikan arahan kepada jalan yang benar dan meninggalkan perbuatan maksiat. Makna *murabbiy* dimaknai guru sebagai pendidik harus mampu menyiapkan peserta didik yang unggul mampu memelihara kualitas masing-masing siswa agar berkembang secara keilmuan maupun secara praktisnya

²¹ Mahmud, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2012), hlm. 289.

²² Muhaimin, *Pengembangan Kurikulum PAI* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. 38.

mampu memelihara alam, maupun hubungan sosialnya dengan sesama manusia.²³

Mudarris yang berasal dari bahasa arab *darrasa*, *yadrusu*, *darsan* yang memiliki arti menghapus, menghilangkan, melatih, mempelajari. Dengan ini tugas guru ialah berusaha mencerdaskan peserta didiknya, menghilangkan kebodohan, maupun melatih ketrampilan peserta didik sesuai kemampuannya. *Mu'addib* berasal dari kata *addab* yang memiliki arti moral maupun beretika. Adab ialah etika yang baik dalam melakukan ibadah maupun muamalah. *Mu'addib* memiliki makna seorang guru yang mengemban tugas menciptakan suasana belajar yang dapat menggerakkan peserta didik memiliki perilaku yang baik, *akhlaqul karimah*, sopan santun di masyarakat.

Pendidikan agam Islam merupakan usaha sadar yang dilakukan untuk menyiapkan peserta didik untuk meyakini, memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran agama Islam. Kegiatan yang dilakukan untuk peserta didik melalui bimbingan, pembelajaran, atau Latihan untuk mewujudkan persatuan nasional hubungannya dengan kerukunan umat

²³ Muhaimin, *Pengembangan Kurikulum PAI* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. 39.

beragama, peserta didik juga dituntut untuk dapat menghormati agama lain.²⁴

Orang tua mendidik anaknya agama Islam merupakan keniscayaan. Orang tua sangat sadar bahwa mendidik agama Islam untuk anaknya memang harus dilakukan. Karena keinginan orang tua agar anak-anak mereka menjadi generasi penerus yang mengerti agama bukan hanya menjadi manusia yang mengandalkan intelektualnya saja.²⁵ Guru berperan sangat penting dalam pertumbuhan maupun perkembangan dunia kependidikan, guru dikenal sebagai sektor pengajar maupun yang mentransferkan ilmunya kepada siswa. Berdasarkan paradigma Jawa istilah guru dikenal sebagai ungkapan *digugu* dan *ditiru*. *Digugu* bermakna guru dijadikan sebagai contoh maupun teladan yang memiliki wawasan yang luas. *Ditiru* bermakna guru memiliki ahlak, kepribadian yang baik sehingga tingkah lakunya akan diikuti oleh siswa. Guru tidak hanya menyalurkan ilmu namun perlu mengamalkan ilmunya.

Masniah (2022) mengungkapkan bahwa guru Pendidikan Agama Islam berperan aktif dalam membentuk kepribadian siswa yang bermoral dan berakhlak sesuai tujuan pendidikan

²⁴ Muhaimin, dkk, *Paradigma Pendidikan Islam: Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), hlm.75-76.

²⁵ Moh.In'ami, *Pendidikan, Ekspektasi Vis a Vis Realita* (Kudus: Mibarda Publishing, 2017), hlm. 107.

agama Islam. Guru juga memberikan motivasi dan bimbingan agar siswa mampu menginternalisasi nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari.²⁶

Dengan demikian, penulis menyimpulkan bahwa guru PAI ialah seorang yang memiliki profesional mendidik Islam yang bertanggung jawab akan pembimbingan, mendidik, mengajarkan, melatih keterampilan, kepada siswa untuk taat akan ajaran Islam serta mampu berpartisipasi di masyarakat.

c. Tujuan dan Fungsi Pendidikan Agama Islam

1) Tujuan

Di SMP pendidikan agama Islam bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, serta pengalaman peserta didik tentang agama Islam. Dengan demikian peserta didik menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, dan ketakwaan kepada Allah SWT. Selain itu peserta didik mempunyai akhlak yang mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat,

²⁶ Masniah, *Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Kepribadian Siswa di SMP Negeri 2 Baebunta Desa Lara* (Skripsi, IAIN Palopo, 2022), hlm. 9.

berbangsa dan bernegara dan dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

2) Fungsi

Pendidikan agama Islam di SMP mempunyai fungsi sebagai berikut:

- a) Penanaman nilai ajaran Islam dapat dijadikan pedoman untuk mencapai kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat
- b) Pengembangan keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT. Akhlak mulia yang lebih dulu ditanamkan di lingkungan keluarga akan lebih dioptimalkan.
- c) Penyesuaian mental peserta didik terhadap lingkungan fisik dan sosial melalui pendidikan agama Islam
- d) Perbaikan kesalahan-kesalahan, kelemahan-kelemahan peserta didik di kehidupan sehari-harinya dalam berkeyakinan, pemahaman dan pengamalannya ajaran Islam
- e) Pencegahan peserta didik dari hal-hal yang negatif dari lingkungan atau dari budaya luar dalam kehidupan sehari-hari
- f) Pengajaran peserta didik tentang ilmu pengetahuan keagamaan secara umum, bagaimana sistemnya dan bagaimana fungsinya

- g) Penyaluran peserta didik untuk ke lembaga pendidikan yang lebih tinggi untuk mendalami pendidikan agama Islam.²⁷

d. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

Ruang lingkup pendidikan agama Islam di SMP meliputi keserasian, keselarasan, dan keseimbangan antara:

- 1) Hubungan manusia dengan Allah
- 2) Hubungan manusia dengan sesama manusia
- 3) Hubungan manusia dengan alam dan lingkungan

Ruang lingkup bahan pelajaran agama Islam di SMP terfokus pada aspek:

- a. Keimanan
- b. Al-Quran/Hadits
- c. Akhlak
- d. Fiqih/Ibadah
- e. Tarikh²⁸

e. Karakteristik Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)

²⁷ Departemen Pendidikan Nasional, *Mata Pelajaran Agama Islam Sekolah Menengah Pertama dan Madrasah Tsanawiyah* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2003), hlm. 8.

²⁸ Departemen Pendidikan Nasional, *Mata Pelajaran Agama Islam Sekolah Menengah Pertama dan Madrasah Tsanawiyah* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2003), hlm. 9.

PAI sebagai mata pelajaran tentunya mempunyai karakteristik tersendiri sehingga membedakan dengan mata pelajaran yang lain. Karakteristik tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan dari mata pelajaran PAI yaitu dari ajaran pokok agama Islam. PAI tidak dapat dipisahkan dari agama Islam yang merupakan satu komponen. Dilihat dari isinya rumpun PAI terdiri dari ajaran pokok agama Islam. Tujuan dari mata pelajaran PAI adalah agar dapat mengembangkan moral dan memperbaiki kepribadian peserta didik.
- 2) Tujuan dari PAI adalah untuk membentuk peserta didik dalam beriman dan bertakwa kepada Allah SWT. Selain itu membentuk kepribadiannya agar berbudi luhur (berakhlak mulia), mengetahui ajaran pokok agama Islam dan dalam kehidupan sehari-hari dapat mengamalkan sesuai dengan ajaran pokok yang ada dalam agama Islam. Selain itu peserta didik mempunyai pengetahuan yang luas tentang agama Islam cukup dapat hidup bermasyarakat atau untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.
- 3) Sebagai sebuah program pembelajaran PAI diarahkan pada: menjaga akidah dan ketakwaan peserta didik, sebagai landasan untuk mempelajari ilmu-ilmu yang lain, mendorong peserta didik untuk dapat berpikir kritis, kreatif dan inovatif dan sebagai landasan hidup sehari-hari di masyarakat dalam berperilaku. Bukan hanya untuk mengetahui agama Islam

tetapi juga mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari PAI diajarkan ke peserta didik.

- 4) Penekanan pembelajaran PAI bukan hanya pada kemampuan kognitifnya saja, melainkan kemampuan afektif dan kemampuan psikomotoriknya juga.
- 5) Sumber pokok ajaran Islam yang dijadikan dasar dan dikembangkan sebagai isi mata pelajaran PAI adalah al-Quran dan Sunnah nabi Muhammad SAW, selain itu ditambah dengan hasil-hasil istinbath atau ijtihad (dalil aqli) para ulama agar lebih rinci dan mendetail tentang ajaran pokok yang sifatnya umum.
- 6) Tiga kerangka dasar ajaran Islam yaitu aqidah, syari'ah dan akhlaq dikembangkan sebagai materi PAI. Aqidah menjabarkan dari konsep iman, syari'ah penjabaran dari konsep Islam dan akhlak penjabaran dari konsep ihsan. Kemudian tiga konsep tersebut dijadikan kajian keislaman yang terkait dengan ilmu teknologi, seni dan budaya.
- 7) Program pembelajaran PAI di sekolah diharapkan dapat membentuk peserta didik memiliki akhlak mulia, yang merupakan misi utama diutusny nabi Muhammad SAW di dunia.²⁹

²⁹ Departemen Agama, *Pendidikan Agama Islam di Sekolah Umum Tingkat Menengah dan Sekolah Luar Biasa* (Jakarta: Departemen Agama, 2003), hlm. 3.

f. Peran guru PAI

Guru berperan penting dalam kelembagaan formal maupun non formal guru memiliki tugas dan tanggung jawab yang besar, mulia, dalam upaya pembentukan karakter, keterampilan, pembelajaran yang dilakukan peserta didik supaya mampu diamalkan dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan UU No 14 tahun 2005 dijelaskan bahwa guru sebagai pendidik profesional bertugas mengajar, mendidik, mengarahkan, menilai, melatih, membimbing, para siswa dimulai dari tingkatan TK, SD, SMP. Kesimpulannya bahwa guru berperan sebagai panutan akan sikap, tingkah laku, pengajar, pendidik, pembimbing, yang mengajarkan suatu hal kepada para siswanya, dengan ini sikap guru harus bisa memberikan motivasi maupun contoh yang baik dimata para siswanya.³⁰

Guru berperan sebagai pendidik, pengajar, pembimbing, bagi siswa yang saling terikat satu sama lain. Pusat dari peran guru disekolah ialah tentang upaya pemberian motivasi bagi siswa dalam pembentukan karakter maupun perkembangan aspek-aspek kecerdasan dalam upaya pengembangan sikap ataupun tingkah laku.

³⁰ Novan Ardy dan Wiyanti, *Manajemen Pendidikan Karakter Konsep dan Implementasi di Sekolah* (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2012), hlm. 81.

Adapun peran guru dalam pelaksanaan Pendidikan karakter disekolah meliputi:

1) Pendidik

Guru memiliki peranan utama dalam mendidik. Adapun upaya Pendidikan yang dilakukan oleh guru antara lain pemberian dorongan, pembinaan, pengawasan, mendisiplinkan siswa agar patuh terhadap aturan sekolah maupun norma yang ada dimasyarakat.³¹

2) Keteladanan

Keteladanan memiliki makna sebuah contoh maupun sosok public figure yang perlu dicontoh maupun dikembangkan dari segi karakter, tingkah laku, yang baik dari seorang guru. Siswa akan beranggapan bahwa setiap tindakan maupun tingkah laku yang diterpkan guru selalu dicontoh dan ditiru dalam hal apapun. Adpula konsep Ki Hajar Dewantoro yang mempertegaskan bahwa guru dapat dijadikan pedoman maupun keteladanan kepada peserta didik dikategorikan dalam tiga hal meliputi:

- a) *Tut Wuri Handayani*, memiliki makna guru dijadikan sebagai arahan, bimbingan, bagi peserta didik untuk menentukan jalan kebenaran. Siswa akan diarahkan untuk

³¹ Binti Maunah, *Sosiologi Pendidikan* (Yogyakarta: Kalimedia, 2016), hlm. 151.

mencari jalan yang dianggap benar dan selaras dengan norma yang ada di masyarakat.

- b) *Ing Ngarso Sing Tulodo*, guru akan menampilkan diri sebagai sosok keteladanan maupun seseorang yang memberi contoh maupun perilaku yang baik bagi siswa. Disini guru akan memberikan arahan, tutur kata, sopan santun pada siswa, pada orang tua, masyarakat sekitar. Guru akan sadar bahwa setiap prilakunya akan dicontoh oleh masyarakat.
- c) *Ing Madya Mangun Karso*, guru akan membangkitkan tekad, kemauan, motivasi bagi siswa guna mencerdaskan baik perilaku, tingkah laku, karakter siswa yang baik diberbagai kalangan.³²

Melihat hal itu Pendidikan dirasa sebagai suatu hal yang menjadi budaya, ciri khas, upaya pelatihan kemandirian, tanggung jawab siswa baik dirumah, sekolah maupun masyarakat. Siswa akan mencontoh berbagai hal yang diajar oleh gurunya. Dijelaskan juga dalam kisah surat QS al-Ahzab ayat 21 yang berbunyi:

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ
اللَّهَ كَثِيرًا ﴿٢١﴾

³² Farurrahman, dkk, *Pengantar Pendidikan* (Jakarta: Prestasi Pustakakarya, 2012), hlm 141.

Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan dia banyak menyebut Allah. (QS. Al-Ahzab/33: 21).³³

Penjabaran dari ayat diatas bermakna bahwa hanya Rosulallah yang memiliki suri tauladan yang baik dalam hal apapun. Dengan ini guru diharapkan mampu memberikan materi, ilmu dan mengajarkannya pada siswa disertai dengan rasa tanggung jawab sesuai yang dianjurkan Rosulallah.

3) Inspirator

Bermakna sebagai upaya membangkitkan semangat belajar dan pengembangan potensi, jati diri bagi siswanya guna meraih cita-cita yang diinginkan.

4) Motivator

Guru berperan sebagai seseorang yang memberikan motivasi, saran kepada para siswa dalam upaya pemberian materi, guru dituntut juga agar bisa menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman dikelas.

5) Dinamisator

Bermakna guru sebagai lokomotif yang artinya memberikan dorongan pencapaian gagasan, ide, pemberian kurikulum yang ada sesuai kreatifitas tiap siswa. Hal itu

³³ Kementerian Agama, Al-Qur'an dan Terjemahannya (Jakarta: Yayasan Penyelenggara Penterjemah al-Quran, 2019), hlm. 420.

dilakukan dengan tujuan pencapaian yang sesuai dengan kurikulum pembelajaran yang ada.

6) Evaluator

Bermakna bahwa guru harus mampu mengevaluasi setiap metode metode pembelajaran yang digunakan. Guru diwajibkan memberikan nilai dan mengevaluasi perbaikan terkait metode mana yang dianggap efektif dalam upaya pembentukan karakter pada siswa.

Kesimpulannya bahwa guru memiliki banyak peran dalam dunia Pendidikan yang terdiri dari pendidik, pengajar, motivasi, arahan, penilaian serta evaluasi bagi para siswa dalam upaya pembentukan karakter maupun sikap. Dalam hal peningkatan kualitas peserta didik selain peran guru terdapat peran keluarga, peran sekolah, lingkungan masyarakat yang dapat mempengaruhi Pendidikan dalam upaya pengembangan karakter bagi siswa.

3. Media Aplikasi Canva

Media pembelajaran merupakan bagian integral dari sistem pembelajaran maka penggunaan media pembelajaran mempengaruhi hasil belajar siswa. Kemampuan guru dalam merancang dan menerapkan desain pembelajaran adalah kunci keberhasilan pembelajaran menyenangkan. Pembelajaran yang efektif dan menyenangkan adalah yang bersifat kolaboratif dan

berpusat pada peserta didik.³⁴ Untuk itu, media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan membuat siswa merasa nyaman dan mudah memahami konten materi. Media pembelajaran perlu memperhatikan efek ilustrasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran PAI-BP dapat meningkatkan efektivitas dan daya tarik pembelajaran. Teknologi seperti aplikasi Canva memungkinkan guru untuk membuat media pembelajaran yang interaktif, visual, dan menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa

Agar media pembelajaran bisa menarik dan mudah dipahami, dengan ini penulis menyajikan penggunaan media aplikasi berbasis canva. Aplikasi canva dikenal sebagai salah satu media audio visual. Media canva dikenal sebagai aplikasi grafik desain berbasis internet dengan menyajikan banyak contoh format desain untuk keperluan presentasi, media sosial, animasi dan video. Dalam menu fitur presentasi, terdapat banyak pilihan dengan tema pendidikan, bisnis, hewan dan masih banyak lagi. Melalui aplikasi tersebut, pembelajaran di kelas dapat dimaksimalkan dengan media pembelajaran yang mendorong guru maupun siswa untuk berpikir lebih kreatif dan inovatif.³⁵

³⁴ Uus Ruswandi, dan Badrudin, *Media Pembelajaran*, (Bandung: CV. Insan. Mandiri, 2008), hlm. 9.

³⁵ Muhammad Zainuddin Zidan, *Skripsi Pengaruh Penggunaan Media Canva terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran*

Aplikasi canva bersifat gratis dan berbayar berbasis online yang mudah digunakan termasuk dalam mendesain media pembelajaran. Canva merupakan salah satu aplikasi online yang dapat kita manfaatkan untuk membuat media pembelajaran. Untuk situsnya, silakan buka di www.canva.com. Di canva ini, tersedia banyak template yang bisa digunakan yaitu untuk infografis, grafik, poster, presentasi, brosur, logo, resume, flyer, Dokumen A4, 320nstagram pos, kartu, surat kabar, komik strip, cover majalah, undangan, Photo collage, kartus bisnis, desktop wallpaper, laporan, sertifikat, sampul buku, animasi sosmed, pengumuman, menu, video, grafik organizer, your story, surat, kepala surat, proposal, label, lembar kerja, jadwal kelas, kalender, ID card, cover CD, dokumen surat US, mobile first presentation, planner, program, ebook cover, dan storyboard.

Adapun cara menggunakan aplikasi ini meliputi; membuat akun canva, membuat desain, memilih background, mengedit background, menambahkan teks, mengunduh atau membagikan desain.³⁶ Media pembelajaran melalui canva terdapat beberapa indicator antara lain banyaknya fitur desain, fitur yang mudah

PAI di Sekolah Indonesia Kuala Lumpur (Surabaya: UIN Sunan Ampel, 2024), hlm. 37.

³⁶ Rahmatullah, dkk. Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva, *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, (Vol. 12, No. 2, Tahun 2020), hlm. 320.

digunakan, penggunaan yang flexible dapat diakses melalui (hp, laptop, komputer).³⁷

Canva adalah aplikasi desain grafis berbasis web yang telah menjadi pilihan populer dalam dunia pendidikan. Aplikasi ini memungkinkan penggunaanya, baik guru maupun siswa, untuk membuat materi pembelajaran dengan desain yang menarik dan profesional tanpa memerlukan keterampilan desain yang mendalam. Dengan alat yang mudah diakses dan dipahami, canva menjadi media yang sangat sesuai untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih visual dan interaktif.

Teori Pembelajaran yang mendukung penggunaan media canva:³⁸

- a. Teori Konstruktivisme (Piaget dan Vygotsky): Menyatakan bahwa siswa belajar secara aktif melalui interaksi dengan lingkungan dan proses sosial. Media pembelajaran yang interaktif seperti yang dibuat dengan Canva dapat membantu siswa membangun pemahaman secara aktif.
- b. Teori Pembelajaran Multimedia (Mayer): Menyatakan bahwa penggabungan teks, gambar, dan audio dalam pembelajaran

³⁷ Arviny Dian Saputri, dkk. Pengaruh Media Pembelajaran Canva Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Makassar, *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, (Vol. 3, No. 3, Tahun 2023), hlm. 203.

³⁸ Anizak Umilatifah dan Faridi, "Pengembangan Media Pembelajaran Canva Mata Pelajaran PAI & BP Fase D – Sekolah Menengah Pertama," *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam* 2, no. 5 (Oktober 2024): 91-104.

dapat meningkatkan proses kognitif siswa. Canva memungkinkan integrasi elemen-elemen multimedia yang mendukung teori ini.

- c. Teori Pembelajaran Sosial (Bandura): Menekankan pentingnya modeling dan observasi dalam pembelajaran. Media visual seperti poster yang dibuat di Canva dapat berfungsi sebagai alat

Manfaat Media Pembelajaran Berbasis Canva dalam PAI-BP :³⁹

- a. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran PAI-BP dapat:
- b. Meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa.
- c. Mempermudah pemahaman materi melalui media visual yang menarik.
- d. Membantu guru menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan efisien.
- e. Mendukung proses internalisasi nilai-nilai agama dan budi pekerti secara lebih efektif.
- f. modeling nilai-nilai agama dan moral

4. Motivasi Belajar

- a. Pengertian Motivasi

³⁹ Dyah Ayu Anggraeni, *Pemanfaatan Canva dalam Pembelajaran PAI-BP, Hasil Belajar Siswa* (Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, 2024), hlm. 35.

Motivasi berakar dari kata motif yang memiliki makna suatu dorongan yang berasal dari dalam maupun luar untuk melakukan sesuatu. Motif tidak akan nampak namun akan terlihat dari segi perilaku atau perbuatan yang dilakukan orang tersebut. Adapun bentuk motif berupa dorongan, rangsangan yang akan memunculkan tingkah laku tertentu. Motif dijadikan sebagai unsur penggerak ataupun dorongan dalam meraih suatu tujuan yang diinginkan. Motivasi berawal dari kata motif yang dinilai sebagai unsur dorongan, perubahan suatu tindakan kearah yang lebih baik demi tercapai tujuan yang diinginkan.

Mc. Donald menjelaskan bahwa motivasi dikenal sebagai unsur suatu perubahan yang dapat dilihat kedalam “*feeling*” demi tercapai tujuan yang diinginkan. Terdapat tiga elemen yang mempengaruhi motivasi antara lain pertama perubahan energi pada diri seseorang kedua adanya feeling efeksi dari seseorang. Ketiga terdapat tujuan yang diinginkan. Robbins dalam bukunya menjelaskan bahwa motivasi adalah proses yang memulai, mengarahkan, dan mempertahankan perilaku yang bertujuan.⁴⁰ Adapun kesimpulan yang dapat diambil terkait motivasi dikenal sebagai suatu dorongan maupun alasan sebagai sebuah dasar yang dapat menggerakkan semangat guna mencapai tujuan yang diinginkan. Dengan ini siswa akan meningkatkan semangat belajar

⁴⁰ Robbins, S. P., & Judge, T. A. (2017). *Organizational Behavior* (17th ed.). Pearson Education, hlm. 160.

melalui penanaman motivasi belajar yang ada salah satu melalui penanaman akan motivasi. Motivasi dapat berasal dari dalam maupun luar guna mencapai suatu tujuan yang ingin dicapai.

قَالَ وَمَنْ يُفْطِئْ مِنْ رَحْمَةِ رَبِّهِ إِلَّا الضَّالُّونَ ﴿٦٦﴾

Tidak ada orang yang berputus asa dari rahmat Tuhan-Nya, kecuali orang-orang yang sesat. (QS. Al-Hijr/15: 56).⁴¹

b. Fungsi Motivasi dalam Belajar

Motivasi dapat dijadikan sebagai salah satu upaya penentu keberhasilan dalam Pendidikan, dimana mampu memberikan rangsangan maupun dorongan pada siswa supaya semangat dalam belajar. Dengan adanya motivasi akan mempengaruhi hasil belajar bagi siswa untuk berhasil mencapai cita-cita yang diinginkan.

Motivasi erat hubungannya dengan tujuan yang diinginkan. Terdapat tiga fungsi adanya motivasi antara lain;

1. Motivasi akan menjadi penggerak maupun pendorong bagi seseorang guna melakukan sesuatu.
2. Motivasi akan menjadi arah maupun perbuatan guna mencapai tujuan yang ingin dicapai.
3. Motivasi sebagai alat penentu perbuatan yang perlu dikerjakan dalam upaya mencapai tujuan yang diinginkan. semaknanya seseorang akan bertindak dan berusaha guna meraih tujuan

⁴¹ Kementrian Agama, *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Jakarta: Yayasan Penyelenggara Penterjemah al-Quran, 2019), 395.

akhir yang ingin dicapai. Contoh seseorang akan gemar membaca dan belajar disaat akan diadakan ujian sekolah.

Adapun fungsi lain dari motivasi diantaranya terdapat ketekunan dari orang tersebut guna tujuan meraih prestasi yang diinginkan.⁴²

c. Macam Motivasi

Motivasi dilihat dari sudut pandangnya dapat di bedakan menjadi 3 antara lain:

1. Motivasi berdasarkan pembentukannya

a) Motif bawaan

Motif bawaan bermakna sebagai suatu dorongan yang timbul atau berasal dari lahir atau bawaan sejak lahir. Tanpa disadari motif ini akan tumbuh dengan sendirinya. Ada istilah lain dari motif bawaan ini dikenal dengan *physiological drives* yang dikemukakan oleh Arden N. Frandsen, adapun contoh dari motif ini antara lain dorongan makan, minum, bekerja.

b) Motif dipelajari

Motif ini dapat berasal dari hal yang dipelajari. Adapun motif dipelajari adanya dorongan untuk mengajarkan sesuatu hal. Motif ini dapat dikatakan sebagai motif yang dapat dipelajari melalui pengaruh lingkungan dan manusia. Motif

⁴² Sadirman, *Interaksi Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), 85.

dipelajari dikenal dengan istilah *affiliative needs* yang dikemukakan Frandsent yang memiliki makna bahwa motif dipelajari dikarenakan adanya hubungan kemampuan Kerjasama di masyarakat. Fransent menambahkan juga terkait jenis-jenis motif meliputi;

a) *Cognitive motives*

Motif ini dilandasi atas dasar adanya berbagai gejala yang berasal dari dalam atau intrinsic yang berkaitan dengan kepuasan individual.

b) *Self-expression*

Motif terlahir dari perilaku manusia yang berhubungan dengan penampilan maka dari itu perlunya kreatifitas maupun imajinasi agar teraktualisasi keinginan yang ingin dicapai.

c) *Self-enhancement*

Dalam upaya pengembangan kompetensi diperlukan usaha sadar untuk mengaktualisasi diri guna mencapai prestasi yang diinginkan.

Woodward dan Marquis menjelaskan tentang jenis motivasi meliputi tiga hal antara lain:

- a) Kebutuhan organisme yang berhubungan dengan kebutuhan primer berupa sandang, papan, pangan, kebutuhan akan makam, minum, bernapas, maupun istirahat.

- b) Motif darurat, didasarkan adanya dorongan yang menjadi rangsangan untuk berubah baik sebagai penyelamat, pembalasan.
- c) Motif objektif pada motif ini berhubungan dengan kebutuhan akan minat, eksplorasi, memanipulasi guna menghadapi kenyataan hidup.

2. Motivasi akan jasmani maupun rohani

Motivasi jasmani maupun rohani dapat dilihat kedalam kegiatan yang berhubungan dengan refleksi, insting, otomatis, maupun nafsu. Motivasi dikenal dengan istilah motivasi rohani ialah kemauan.

Adapun momen yang dapat mempengaruhi kemauan antara lain:⁴³

a) Alasan

Kemauan didasarkan dengan adanya alasan, maknanya timbulah seseorang bertindak didasarkan atas adanya alasan. Adapun contoh apabila seseorang mau ujian maka mereka perlu belajar guna mendapatkan nilai yang baik.

b) Momen-pilih

Terdapat berbagai alternatif yang menjadi momen pilihan dalam menentukan pekerjaan sesuai dengan alternatif yang ada.

c) Momen-putusan.

⁴³ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya* (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), hlm. 5.

Adanya suatu putusan yang perlu dipilih guna menentukan kemauan yang akan diinginkan. Alasan berasal dari satu alternatif yang ingin dicapai.

d) Momen adanya kemauan.

Kemauan akan timbul akibat dorongan yang perlu ditindak lanjuti dalam upaya melaksanakan putusan yang perlu dikerjakan.

3. Motivasi intrinsik-ekstrinsik

a. Motivasi-intrinsik

Motivasi intrinsik ialah motif-motif yang berasal dari dalam yang mempengaruhi kinerja seseorang. Adapun contoh motivasi intrinsik antara lain dorongan baca pasti akan dilakukan bagi peserta didik sebagai upaya belajar dan siswa akan belajar semaksimal mungkin. Dari segi tujuan motivasi intrinsik dicapai dalam kegiatan belajar itu sendiri.

b. Motif-ekstrinsik

Motif ekstrinsik dikenal sebagai motif yang berasal dari luar. Terdapat rangsangan yang menyebabkan adanya motif ekstrinsik antara lain terdapat pujian atau perilaku yang mempengaruhi dari adanya motivasi pembelajaran. Motivasi ekstrinsik dikenal sebagai motivasi yang berasal dari luar diri

seseorang. Adanya proses belajar mengajar yang akan menarik peserta didik dalam kegiatan belajar-mengajar.⁴⁴

d. Bentuk motivasi di sekolah

Terdapat berbagai macam bentuk motivasi yang ada di sekolah antara lain:⁴⁵

1. Pemberian angka

Angka dikenal sebagai sebagai bagian symbol dalam kegiatan belajar dalam peserta didik. Dalam kelembagaan pendidikan dikenal sebagai upaya pemberian nilai angka ulangan nilai rapot bagi peserta didik. Motivasi dikenal sebagai upaya peningkatan maupun dorongan bagi peserta didik untuk berubah kearah yang lebih baik. Perlunya angka maupun nilai rapot guna pengukuran kualitas belajar yang ada. Guru harus mampu memberikan angka maupun nilai rapot sesuai dengan hasil belajar yang bermakna.

2. Hadiah

Hadiah dikatakan sebagai salah satu pemberian motivasi yang berasal dari luar. Hadiah dikatakan sebagai penunjang dalam hal pembelajaran dimana dengan adanya hadiah setiap siswa akan mampu belajar dengan tekun demi

⁴⁴ Sadirman, A.M, *Interaksi dan motivasi Belajar Mengajar*, 86-91.

⁴⁵ Hamzah B. Uno, *Teori Memotivasi dan Pengukurannya* (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), 6.

mendapatkan hadiah tersebut. Hadiah akan menggambarkan pandangan dan motivasi dalam belajar, contoh hadiah akan didapat apabila murid tersebut sangat berbakat.⁴⁶ Terdapat contoh hadiah antara lain murid akan dapat hadiah bila dirinya pintar menggambar dan mendapatkan nilai yang baik.

3. Adanya persaingan

Persaingan akan menjadi sebuah unsur penyemangat dalam sebuah motivasi. Persaingan akan menjadi bagian dalam upaya untuk meningkatkan prestasi belajar bagi peserta didik. Persaingan digunakan dalam upaya peningkatan belajar mengajar peserta didik.

4. *Egiinvolvement*

Egiinvolvement berupa sebuah kesadaran peserta didik dalam menumbuhkan semangat belajar. Prestasi perlu diraih seseorang akan belajar kerja keras. Adapun tugas dan tanggung jawabnya sesuai dengan simbol kebanggaan harga diri bagi peserta didik.

5. Pemberian ulangan

Pemberian ulangan dilakukan dengan cara untuk mengatur kualitas kemampuan peserta didik di dalam pembelajaran akan pendidikan. Guru harus mampu mengingatkan bahwa pentingnya pemberian ulangan dalam

⁴⁶ Hamzah B. Uno, *Teori Memotivasi dan Pengukurannya* (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), 8.

jangka panjang yang bersifat sebagai upaya menggerakkan motivasi belajar bagi siswa demi meningkatkan kualitas maupun kuantitas pembelajaran bagi peserta didik.

6. Pengetahuan akan hasil

Hasil diperoleh setelah adanya penilaian terhadap nilai yang diberikan kepada para peserta didik. Perlunya motivasi dalam belajar dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh nilai yang baik.

7. Adanya pujian

Pujian diberikan apabila peserta didik mampu memperoleh nilai yang baik. Pujian didapatkan apabila mendapatkan motivasi yang baik dalam hal membangkitkan harga diri.

8. Adanya hukuman

Hukuman dilakukan sebagai upaya motivasi demi tujuan pemberian tepat dan bijak. Guru akan mengetahui berbagai kebijakan terkait prinsip-prinsip yang berhubungan dengan pemberian hukuman.

9. Adanya hasrat belajar

Terdapat suatu hasrat belajar dalam upaya mengembangkan motivasi belajar diantaranya melalui motivasi sesuai dengan Hasrat dalam diri seseorang. Hasrat akan muncul apabila dirinya ingin menerapkan motif belajar dengan tujuan tercapai keinginan yang diinginkan.

10. Adanya minat

Minat menjadi penentu munculnya motivasi, dalam hal ini minat seseorang akan membangkitkan motivasi belajar bagi siswa. Proses belajar akan mempengaruhi minat, dengan ini minat akan berpengaruh terhadap suatu kebutuhan, sebagai penghubung pengalaman waktu lampau, memberi kesempatan akan hasil, menggunakan berbagai macam pengajaran.

11. Terdapat tujuan yang ingin di capai

Tujuan bermakna sebagai sebuah proses hasil akhir dalam pembelajaran. Dengan tujuan akan di capai apabila menguntungkan baik dari segi pembelajaran akan memperoleh hasil yang ingin di capai.

e. Kedudukan Motivasi dalam Pembelajaran

Motivasi memiliki kedudukan yang besar dalam upaya peningkatan pembelajaran. Motivasi belajar dilakukan dengan tujuan meningkatkan semangat belajar. Motivasi memberikan semangat belajar bagi siswa sebagai upaya pemberian guna mencapai tujuan yang diinginkan. Motivasi bagi guru dilakukan dengan cara:

- 1) Upaya membangkitkan pemeliharaan maupun peningkatan peserta didik dalam hal belajar.
- 2) Pemberian pemahaman akan keragaman motivasi di kelas.

- 3) Penyadaran guru akan keragaman sebagai penasehat, fasilitator, instruktur.

f. Pengaruh-Motivasi

Motivasi sangat besar pengaruhnya bagi peserta didik. Motivasi dikenal sebagai bagian pendorong dan pemberian semangat belajar bagi peserta didik. Winansih berpendapat bahwa proses pembelajaran dilakukan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, dengan ini guru akan memberikan motivasi belajar bagi siswa. Guru sebagai motivator dalam pembelajaran guna meningkatkan keberhasilan belajar bagi siswa. Guru memberikan motivasi belajar bagi peserta didik guna meningkatkan kemampuan belajar bagi siswa melalui berbagai faktor internal maupun eksternal.⁴⁷ Motivasi akan berpengaruh terhadap hasil belajar bagi peserta didik

g. Indikator-indikator Motivasi

Terdapat berbagai indikator-indikator yang mempengaruhi motivasi belajar bagi siswa meliputi:⁴⁸

1. Terdapat durasi akan kegiatan

⁴⁷ Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015), 3.

⁴⁸ Rizdha Dwi Novitasari, *Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Pasca Covid 19* (2022), hlm. 18-25

Indikator ini menunjukkan bahwa siswa yang termotivasi belajar cenderung memperhatikan dan mengatur waktu atau durasi belajar dengan baik. Mereka mampu mempertahankan fokus dan konsistensi dalam mengikuti kegiatan belajar dalam jangka waktu tertentu tanpa mudah terganggu atau bosan

2. Keuletan, ketabahan

Keuletan dan ketabahan adalah kemampuan siswa untuk tetap bertahan dan tidak mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan atau hambatan dalam proses belajar. Siswa yang memiliki motivasi tinggi akan menunjukkan sikap gigih dan sabar dalam menyelesaikan tugas atau memahami materi meskipun mengalami tantangan

3. Adanya pengorbanan

Pengorbanan di sini berarti siswa rela mengorbankan waktu, tenaga, atau kenyamanan demi mencapai tujuan belajar. Contohnya, siswa yang memilih belajar lebih lama, mengurangi waktu bermain, atau berusaha lebih keras untuk memahami materi demi meraih hasil yang baik

4. Output kegiatan

Output kegiatan mengacu pada hasil atau pencapaian yang diperoleh siswa dari proses belajar. Motivasi belajar yang tinggi biasanya tercermin dari kualitas dan kuantitas hasil belajar, seperti nilai yang baik, kemampuan mengerjakan tugas dengan baik, atau peningkatan pemahaman materi

5. Arah sikap yang ingin dicapai

Indikator ini berkaitan dengan tujuan dan harapan siswa dalam belajar, yaitu sikap positif dan orientasi yang jelas terhadap pencapaian hasil belajar. Siswa yang termotivasi memiliki arah sikap yang kuat, misalnya ingin berhasil, berprestasi, atau mengembangkan diri sesuai dengan cita-cita dan aspirasi mereka

Motivasi dapat disimpulkan bahwa suatu dorongan yang berasal dari dalam maupun luar diri siswa yang menimbulkan semangat belajar, yang memberikan arah kegiatan belajar sehingga sesuai dengan tujuannya

B. Kajian Pustaka

Penulis melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Aplikasi Canva terhadap Motivasi Belajar PAI-BP Siswa di SMPN 1 Kaliwungu Kendal” juga merujuk pada penelitian sebelumnya antara lain, sebagai berikut:

1. Skripsi yang disusun oleh Muhammad Zainuddin Zidan Fakultas Tarbiyah PAI UIN Sunan Ampel, berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Canva terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran PAI di Sekolah Indonesia Kuala Lumpur.” Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif kategori Ex-Post Facto berasal dari kuesioner yang disebarakan menggunakan teknik random sampling. Menggunakan dua metode analisis, yaitu analisis deskriptif dan analisis inferensial. Bertujuan mengidentifikasi

dampak penggunaan media pembelajaran Canva di kelas 7A yang berfungsi sebagai Sebelum dan kelas 7B sebagai Sesudah di Sekolah Indonesia Kuala Lumpur. Hasil penelitian ini meliputi (1) media pembelajaran Canva untuk PAI siswa kelas 7B di Sekolah Indonesia Kuala Lumpur adalah dengan cara guru membagi siswa ke dalam empat kelompok terlebih dahulu. diberikan bagian materi masing-masing guru memperlihatkan salah satu contoh hasil pengerjaan canva sehingga mereka mendapatkan gambaran untuk mengerjakan. secara bergantian menyajikan hasil dari diskusi mereka, (2) Siswa kelas 7A sebagai Sebelum memiliki skor motivasi belajar PAI rata-rata 15,85, sedangkan siswa kelas 7B sebagai Sesudah memiliki skor 18,09; ini menunjukkan bahwa siswa kelas 7B memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi menggunakan media Canva daripada siswa kelas 7A sebagai Sebelum, (3) siswa kelas 7B sebagai Sesudah menunjukkan persepsi positif terhadap media pembelajaran Canva dalam pembelajaran PAI.⁴⁹ Keterkaitan dengan judul peneliti yaitu sama-sama membahas tentang pengaruh aplikasi canva terhadap motivasi belajar. Sedangkan perbedaannya, penulis mengkaji X= media belajar dan aplikasi canva terhadap motivasi belajar dengan tempat di SMPN 1 Kaliwungu Kendal Jawa Tengah.

⁴⁹ Zainuddin Zidan, “Pengaruh Penggunaan Media Canva terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran PAI di Sekolah Indonesia Kuala Lumpur, *Skripsi*, (Surabaya: Fakultas Tarbiyah PAI UIN Sunan Ampel, 2024), hlm. IX.

2. Skripsi yang disusun oleh Dewi Mardiyanti, mahasiswi jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) IAIN Surakarta dengan judul Pengaruh Pemberian *Reward* dan Pemberian *Punishment* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 9 Ngemplak Boyolali Tahun Ajaran 2016/2017. Hasil penelitiannya adalah terdapat pengaruh antara pemberian *reward* dengan motivasi belajar siswa, dengan koefisien $r_{xy} = r_{tabel} (5\% = 0,195) < (r \text{ hitung} = 0,605)$ dan $r_{xy} = r_{tabel} (1\% = 0,256) < (r \text{ hitung} = 0,605)$. Ada pengaruh positif dan signifikan antara pemberian *punishment* dengan motivasi belajar siswa hal ini ditunjukkan oleh koefisien korelasi yaitu $r_{xy} = r_{tabel} (5\% = 0,195) < (r \text{ hitung} = 0,7349)$ dan $r_{xy} = r_{tabel} (1\% = 0,256) < (r \text{ hitung} = 0,7349)$. 3). Dan ada pengaruh positif dan signifikan antara pemberian *reward* dan pemberian *punishment* terhadap motivasi belajar siswa, dengan ditunjukkan koefisien korelasinya $r_{xy} = r_{tabel} (5\% = 0,195) < (r \text{ hitung} = 0,821)$ dan $r_{xy} = r_{tabel} (1\% = 0,256) < (r \text{ hitung} = 0,821)$. Hal ini juga ditunjukkan dengan koefisien F_h dengan dk pembilang = 2 dan dk penyebut = 119 adalah $F \text{ tabel} (0,195) < F \text{ hitung} (122,99)$.⁵⁰ Keterkaitan dengan judul peneliti yaitu sama-sama membahas tentang y = motivasi belajar siswa. Sedangkan perbedaan yaitu penelitian tersebut membahas pemberian *reward*

⁵⁰ Dewi Mardiyanti, Pengaruh Pemberian Reward dan Pemberian Punishment terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 9 Ngemplak Boyolali, *Skripsi* (IAIN Surakarta: 2017), hlm. 148.

dan pemberian *punishment* terhadap motivasi belajar peserta didik, tetapi dalam judul penelitian ini penulis membahas tentang media aplikasi canva terhadap motivasi belajar PAI-BP siswa.

3. Skripsi yang disusun oleh Mut'ah Mutmainah, mahasisiwi jurusan Pendidikan Agama Islam dengan judul Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa pada Bidang Studi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs N 19 Jakarta. Hasil penelitiannya adalah motivasi belajar mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada bidang studi SKI di MTs 19 Jakarta. Dengan signifikannya masuk pada kategori sedang yaitu kisaran 0,40-0.69.⁵¹ Keterkaitan dengan judul peneliti yaitu sama-sama membahas motivasi terhadap hasil belajar. Sedangkan perbedaanya penelitian tersebut membahas motivasi belajar peserta didik terhadap hasil belajar peserta didik pada bidang studi SKI, tetapi dalam judul penelitian ini penulis membahas tentang pengaruh media aplikasi canva.
4. Jurnal oleh Rahmatullah dkk, berjudul tentang “Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Aplikasi Canva” Jurnal ini menjelaskan tentang mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan dengan tahapan analisis

⁵¹ Mut'ah Mutmainah, Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa pada Bidang Studi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs N 19, *Skripsi* (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2014), hlm. X.

awal, identifikasi materi, penyusunan produk, dan uji coba. Berdasarkan hasil penilaian ahli, desain media aplikasi diperoleh skor 86.73 persen dengan kategori sangat layak. Dari hasil penilaian ahli maupun siswa, menunjukkan bahwa media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva layak digunakan di sekolah uji coba. Hasil uji coba lapangan siklus pertama yaitu 67.13 persen dan siklus kedua yaitu 88 persen. Presentase hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa lebih mudah menguasai materi ketenagakerjaan menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva dengan kriteria sangat baik.⁵² Keterkaitan dengan judul peneliti yaitu sama-sama membahas aplikasi canva sedangkan perbedaannya jurnal tersebut mengembangkan media audiovisual dengan aplikasi canva, tetapi judul peneliti lebih kearah pengaruh media pembelajaran PAI-BP dan aplikasi canva terhadap motivasi belajar siswa SMPN 1 Kaliwungu Kendal Jawa Tengah.

5. Jurnal Akuntansi oleh Arviny Dian Saputri dkk, tahun 2023 berjudul Pengaruh Media Pembelajaran Canva Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Makassar. Jurnal ini menjelaskan pengaruh antara media pembelajaran canva terhadap motivasi belajar mahasiswa program

⁵² Rahmatullah dkk, “Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Aplikasi Canva”, *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, (Vol. 12, No. 2, Tahun 2020), hlm. 317.

studi pendidikan akuntansi Universitas Negeri Makassar menggunakan metode kuantitatif terhadap Angkatan 2019 dengan sampel 45 mahasiswa menggunakan *Proportionate Stratified Random Sampling*. Hasil analisis mengonfirmasi hipotesis yang diajukan bahwa penggunaan media pembelajaran canva memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi di Universitas Negeri Makassar.⁵³ Keterkaitan dengan judul peneliti yaitu sama-sama membahas pengaruh media pembelajaran canva terhadap motivasi belajar sedangkan perbedaannya jurnal tersebut pada objek yang ditujukan terhadap mahasiswa akuntansi Angkatan 2019 Universitas Negeri Makassar sedangkan peneliti lebih kearah pengaruh media pembelajaran PAI-BP dan aplikasi canva terhadap motivasi belajar siswa SMPN 1 Kaliwungu Kendal Jawa Tengah.

C. Rumusan Hipotesis

Dalam meningkatkan motivasi belajar bagi para siswa, guru dituntut untuk menyajikan berbagai macam model pembelajaran yang asik, berbeda, menarik serta mudah dimengerti. Berkembangnya teknologi yang semakin pesat pada era saat ini menyebabkan ilmu pengetahuan dan teknologi mampu dipadupadankan sehingga mulai

⁵³ Arviny Dian Saputri, dkk. Pengaruh Media Pembelajaran Canva Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Makassar, *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, (Vol. 3, No. 3, Tahun 2023), hlm. 201.

banyak sekali media-media pembelajaran yang menggunakan teknologi. Pentingnya penggunaan media pembelajaran PAI-BP dan aplikasi canva terhadap upaya memberikan motivasi belajar siswa. Dengan ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar para siswa di SMPN 1 Kaliwungu Kendal Jawa Tengah.

Proses pembelajaran dengan media belajar PAI-BP dan aplikasi canva sangat diperlukan dan mempunyai peranan yang penting. Kegiatan ini dapat dijadikan strategi guru dalam memotivasi belajar siswa. Berdasarkan pernyataan diatas ditarik Kesimpulan bahwa, terdapat pengaruh media pembelajaran PAI-BP dan aplikasi canva terhadap motivasi belajar siswa SMPN 1 Kaliwungu Kendal Jawa Tengah. Berikut ini apabila dituangkan dalam skema kerangka berfikir yaitu:

Gambar 2.1
Skema Kerangka Berpikir



Keterangan:

X : Pembelajaran PAI-BP berbasis aplikasi canva

Y : Motivasi Belajar

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, yang mana sudah dinyatakan dalam bentuk kalimat

pertanyaan. Hipotesis dikatakan jawaban sementara, karena jawaban hanya berdasarkan pada teori yang relevan belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Dengan begitu hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoretis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban empirik dengan data.⁵⁴

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini yang diangkat dengan dilandasi landasan teori, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian ini sebagai berikut:

H_0 = tidak ada pengaruh yang positif antara media aplikasi canva terhadap motivasi belajar PAI-BP siswa di SMPN 1 Kaliwungu Kendal.

H_1 = ada pengaruh yang positif antara media aplikasi canva terhadap motivasi belajar PAI-BP siswa di SMPN 1 Kaliwungu Kendal.

.

⁵⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)* (Bandung: Afabeta, 2018), hlm. 96.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk menjelaskan pengaruh media aplikasi canva terhadap motivasi belajar PAI-BP siswa. Penelitian ini termasuk kedalam penelitian kuantitatif dengan menggunakan jenis analisis regresi linier sederhana menggunakan metode angket. Regresi linear sederhana merupakan teknik statistik yang digunakan untuk membuat model dan menyelidiki pengaruh satu variabel independen (x) terhadap satu variabel dependen (y).⁵⁵

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan pendekatan kausal yang bertujuan untuk menjelaskan hubungan sebab akibat antara variabel independen (penggunaan media aplikasi canva) dan variabel dependen (motivasi belajar PAI-BP siswa). Dengan menggunakan pendekatan kausal dan jenis analisis regresi linear sederhana, penelitian ini dapat menjelaskan pengaruh media aplikasi canva terhadap motivasi belajar PAI-BP siswa di SMPN 1 Kaliwungu Kendal lebih akurat dan objektif.

⁵⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Bisnis Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2018), hlm. 74.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penulis melakukan penelitian di SMPN 1 Kaliwungu Kedal, Jl. Kyai H. Asyari, Jayengan Plantaran, Kecamatan Kendal Jawa Tengah. Pelaksanaan penelitian pada bulan April - Mei 2025 dengan metode angket tentang media aplikasi canva dan motivasi belajar PAI-BP siswa yang dibuat dengan menggunakan indikator tertentu.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi merupakan wilayah generalisasi dari objek atau subyek yang berkualitas dan berkarakteristik tertentu yang peneliti tetapkan kemudian dipelajari lalu ditarik kesimpulan. Populasi bukan hanya orang akan tetapi bisa sebuah objek atau benda-benda yang lain. Bukan hanya sekedar jumlah akan tetapi meliputi seluruh karakteristik yang dimiliki pada objek atau subyek untuk dipelajari.⁵⁶ Populasi dalam penelitian yang dilakukan penulis tertuju kepada peserta kelas VIII di SMPN 1 Kaliwungu berjumlah 269 siswa terdiri dari kelas VIII A-VIII H.

2. Sampel

Sampel adalah bagian yang dimiliki populasi dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki. Apabila populasi besar peneliti tidak mungkin mempelajari semua populasi yang ada, karena adanya

⁵⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2018), hlm. 80.

keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat mengambil sampel dari populasi.⁵⁷ Teknik yang digunakan penulis menggunakan teknik *proportionate stratified random sampling*, yaitu dalam pengambilan sampel penulis memstratifikasikan populasi berdasarkan ciri khusus kemudian mengambil sampel dari masing-masing kelompok secara random dengan proporsi yang sama dengan populasi, teknik ini digunakan untuk populasi yang bersifat tidak homogen.⁵⁸ Maka berdasarkan populasi tersebut, sampel dalam penelitian ini diambil dengan kriteria 1) siswa kelas VIII, dan 2) pernah menggunakan media aplikasi canva. Sampel yang diperoleh merupakan sampel dari siswa kelas VIII A, B, D, E, F, G, dan H yang diambil dari masing-masing kelas sebanyak 7 anak dan ada yang 6 anak. Sedangkan kelas VIII C digunakan sebagai uji validitas angket penelitian. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 55 siswa.

D. Variabel dan Indikator Penelitian

Variabel secara teoritis diartikan atribut seseorang, atau objek, yang mempunyai “variasi” antara objek satu dengan objek yang lain, antara orang satu dengan orang yang lain.⁵⁹ Pada dasarnya variabel adalah

⁵⁷ Sugiyono, *Meto de Penenlitian Pendidikan : pendekatan kuantitatif kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2018), hlm. 81.

⁵⁸ Rizka Zulfikar, dkk, *Metode Penelitian Kuantitatif (Teori, Metode dan Praktik)* (Bandung: Widina Medina Utama, 2024), hlm. 84.

⁵⁹ Sugiyono, *Meto de Penenlitian Pendidikan : pendekatan kuantitatif kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2018), hlm. 60.

segala sesuatu yang sudah ditetapkan oleh peneliti kemudian dipelajari sehingga mendapatkan informasi dipelajari lalu diambil kesimpulan. Adapun dalam penelitian ini terdapat satu variabel independen dan satu variabel dependen.

1. Variabel Independen atau Variabel Bebas (X)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau variabel yang menjadi sebab munculnya variabel terikat.⁶⁰ Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah pemberian media aplikasi canva (X), yang diukur dalam penelitian ini adalah media aplikasi canva di SMPN 1 Kaliwungu Kendal.

2. Variabel Dependen atau Variabel Terikat (Y)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi dan muncul akibat adanya variabel bebas.⁶¹ Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah motivasi belajar (Y) yang diukur dalam penelitian ini adalah motivasi belajar siswa di SMPN 1 Kaliwungu Kendal.

Berikut ini skema atau desain yang akan dilakukan dalam penelitian ini:

Tabel 3. 1 Research Design

Perlakuan	Angket
-----------	--------

⁶⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan : pendekatan kuantitatif kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2018), hlm. 39.

⁶¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan : pendekatan kuantitatif kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2018), hlm. 39.

X	Y
---	---

Keterangan:

X: penggunaan media aplikasi canva.

Y: motivasi belajar siswa setelah dilakukannya metode aplikasi canva.

E. Operasional Variabel

Agar variabel dapat diamati dan diukur maka setiap konsep pada hipotesis harus dioperasionalkan dalam definisi operasional variabel.⁶² Setelah diidentifikasi variabel penelitian, maka perlu diberikan indikator pada definisi operasional untuk menguji permasalahan yang telah di amati.⁶³ Penggolongan variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Definisi Operasional

No.	Variabel	Definsi Operasional	Indikator
1.	Penggunaan Media	Menurut Zainuddin Zidan, Media pembelajaran	a. Guru mampu menggunakan media

⁶² Masrukin, *Metodelogi Penelitian Kuantitatif* (Kudus: Stain Kudus, 2009), hlm. 138.

⁶³ Marzuki, *Metodologi Riset Panduan Penelitian Bidang Bisnis dan Sosial*, (Yogyakarta: Ekonisia, 2005), hlm. 45.

aplikasi canva	merupakan bagian integral dari sistem pembelajaran. Aplikasi canva dikenal sebagai salah satu media audio visual. Media canva dikenal sebagai aplikasi grafik desain berbasis internet dengan menyajikan banyak contoh format desain untuk keperluan presentasi, media	aplikasi canva secara benar. ⁶⁵ b. Memberikan kesempatan kepada siswa dalam belajar menggunakan aplikasi berbasis canva pada pembelajaran PAI-BP. c. Menggunakan media berbasis canva dalam hal membuat brosur, grafik, presentasi agar pembelajaran PAI-BP semakin menarik. d. Guru mengajarkan cara menggunakan aplikasi ini meliputi;
----------------	---	--

⁶⁵ Rahmatullah, dkk. Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva, *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, (Vol. 12, No. 2, Tahun 2020), hlm. 320.

		sosial, animasi dan video. ⁶⁴	membuat akun canva, membuat desain, memilih background, mengedit background, menambahkan teks, mengunduh atau membagikan desain.
2.	Motivasi belajar	Motivasi ialah suatu dorongan yang berasal dari dalam maupun luar diri siswa yang menimbulkan semangat belajar, yang memberikan arah kegiatan belajar sehingga	a. Terdapat durasi akan kegiatan, siswa mampu dalam mengatur dan mempertahankan waktu belajar b. Keuletan dan ketabahan, sikap gigih dan tidak mudah menyerah dalam belajar

⁶⁴ Muhammad Zainuddin Zidan, *Skripsi Pengaruh Penggunaan Media Canva terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran PAI di Sekolah Indonesia Kuala Lumpur* (Surabaya: UIN Sunan Ampel, 2024), hlm. 37.

		sesuai dengan tujuannya. ⁶⁶	c. Adanya pengorbanan, siswa siap mengorbankan waktu, tenaga, atau kenyamanan demi belajar d. Output kegiatan, adanya hasil dan pencapaian belajar yang diperoleh siswa e. Arah sikap yang ingin dicapai, adanya orientasi dan tujuan belajar siswa secara positif. ⁶⁷
--	--	--	---

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data sangat berpengaruh sekali dalam hasil penelitian. Karena pemilihan metode pengumpulan data yang tepat, maka data yang diperoleh juga akan relevan dan akurat. Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan adalah:

⁶⁶ Sadirman, *Interaksi Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), 85.

⁶⁷ Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*, 3.

1. Metode angket (kuesioner)

Kuesioner merupakan daftar beberapa pertanyaan yang diberikan kepada orang lain yang bersedia untuk memberikan tanggapan sesuai dengan permintaan permasalahan peneliti.⁶⁸ Selain itu metode kuesioner merupakan suatu daftar rangkaian pertanyaan mengenai sesuatu masalah yang akan diteliti oleh peneliti.⁶⁹ Dalam angket ini berisi pertanyaan mengenai pengaruh penggunaan media aplikasi canva terhadap terhadap motivasi belajar PAI-BP siswa di SMPN 1 Kaliwungu Kendal. Jenis kuesioner ini yaitu menggunakan metode angket tertutup di mana, responden tidak diberi kesempatan untuk menjawab, melainkan jawabannya sudah ditentukan oleh peneliti berdasarkan skala likert.

Skala likert digunakan untuk mengukur sikap pendapat persepsi seseorang tentang fenomena sosial selanjutnya disebut variabel, diukur menjadi indikator variabel yang berupa kata-kata, sebagai berikut:

Tabel 3. 3 Daftar Perhitungan Skor Jawaban

Pernyataan	Skor
Sangat Setuju	4

⁶⁸ Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2005), hlm. 143.

⁶⁹ Cholid Narbuko dan Abu Achmadi, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hlm. 76.

Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah pengumpulan data berupa data tertulis yang berisikan keterangan dan penjelasan fenomena yang bersifat aktual dan sesuai dengan masalah dalam penelitian. Misalnya berupa arsip-arsip, buku-buku catatan, jurnal-jurnal dan yang lainnya yang berhubungan dengan masalah penelitian.⁷⁰ Metode ini digunakan untuk memperoleh data tentang SMPN 1 Kaliwungu Kendal.

G. Teknik Analisis Data

1. Uji Asumsi Klasik

Sebelum dilakukan uji regresi linear sederhana, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi klasik. Adapun yang termasuk ke dalam uji asumsi klasik adalah sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Uji yang dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diuji berdistribusi normal apa tidak.⁷¹ Hasil uji normalitas dalam

⁷⁰ Muhammad, *Metodologi Penelitian Ekonomi Islam: Pendekatan Kuantitatif*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), hlm. 152.

⁷¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan : pendekatan kuantitatif kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2018), hlm. 163.

penelitian ini dengan melihat *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk* yang merupakan salah satu cara pengujian normalitas yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini. Data penelitian dinyatakan berdistribusi normal jika angka signifikan (sig) > 0.05 . Sebaliknya data penelitian dinyatakan tidak berdistribusi normal jika angka signifikan (sig) < 0.05 .⁷²

b. Uji Linieritas Data

Merupakan sebuah uji untuk mengetahui hubungan dua variabel pada data penelitian apakah memiliki hubungan yang linier ataukah tidak maka dibutuhkan uji linieritas. Uji linieritas termasuk prasyarat yang digunakan untuk analisis korelasi *pearson* atau regresi linier. Pengujiannya menggunakan bantuan program SPSS dengan menggunakan *Test of Linearity* pada taraf signifikansi 0,05. Kriteria pengujiannya ialah jika signifikansi (*Linearity*) kurang dari 0,05 maka dua variabel dinyatakan memiliki hubungan yang linier.⁷³

2. Uji Analisis Data

a. Uji Analisis Regresi Linier Sederhana

Analisis regresi linear sederhana merupakan suatu analisis yang digunakan untuk mengetahui pengaruh satu variabel bebas

⁷² Masrukhin, *Statistik Deskriptif dan Inferensial (Aplikasi Program SPSS dan Excel)*, hlm.180.

⁷³ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, 131.

terhadap satu variabel terikat.⁷⁴ Uji analisis regresi linier sederhana digunakan untuk menguji “Pengaruh Media Aplikasi Canva terhadap Motivasi Belajar PAI-BP Siswa SMPN 1 Kaliwungu Kendal”. Variabel dalam regresi linier sederhana dapat disusun dengan model persamaannya adalah sebagai berikut :

$$Y = a + bX$$

Keterangan :

- Y = Variabel Dependen (motivasi belajar)
- X = Variabel Independen (penggunaan media aplikasi canva)
- a = Konstanta
- b = Koefisien regresi (nilai peningkatan atau penurunan).

b. Uji Statistik Parsial (Uji t)

Uji statistik atau uji t digunakan untuk menunjukkan seberapa jauh pengaruh variabel bebas secara masing-masing individual dalam menerangkan variabel terikat. Dalam penelitian ini uji t digunakan untuk menguji “Pengaruh Media Aplikasi Canva terhadap Motivasi Belajar PAI-BP Siswa SMPN 1 Kaliwungu Kendal”. Uji t bisa dilihat dari nilai t hitungnya. Apabila nilai t hitung lebih besar dari nilai t tabel, maka hipotesisnya diterima.

⁷⁴ Jonathan Sarwono, *Statistik Multivariat Aplikasi untuk Riset Skripsi*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2013), 10.

Sebaliknya apabila nilai t hitung kurang dari t tabel, hipotesisnya berarti ditolak. Uji t juga bisa dilihat dari rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{\beta - 0}{SE(\beta)}$$

Keterangan :

β = Koefisien Regresi

$SE(\beta)$ = Standar Error Koefisien Regresi

BAB IV

DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Data

1. Gambaran Umum Objek Penelitian

a. Profil SMPN 1 Kaliwungu Kendal

SMP Negeri 1 Kaliwungu mulai berdiri pada tahun 1971. Pada saat itu status sekolah masih dalam rangka persiapan menuju sekolah negeri, sehingga ketika awal berdiri masih bernama SMP Persiapan Kaliwungu. Kemudian pada tahun 1977 secara resmi status sekolah berubah menjadi SMP negeri 1 Kaliwungu. Seiring dengan perkembangan waktu sekolah yang terletak di Desa Plantaran, tepatnya di jl. Boja Desa Plantaran Kecamatan Kaliwungu Selatan Kabupaten Kendal, SMP Negeri 1 Kaliwungu mengalami perubahan nama menjadi SLTP Negeri Kaliwungu, kemudian dengan berdirinya sekolah negeri yang lain, sekolah ini berubah lagi menjadi SMP N 1 Kaliwungu.

SMP Negeri 1 Kaliwungu berdiri di atas lahan seluas 13.455 m² dengan bangunan luas seluruhnya mencapai 2.346 m². Secara geografis SMP Negeri 1 Kaliwungu cukup mudah dijangkau. Dari alun-alun Kaliwungu sebagai pusat Kota Kaliwungu, hanya berjarak ± 1 km. transportasi menuju sekolah juga mudah di jumpai,

baik itu transportasi tradisional seperti becak, andong, maupun angkutan mobil juga ojek.⁷⁵

Berbagai prestasi baik akademik maupun non akademik telah diraih oleh SMP Negeri 1 Kaliwungu ini, baik di tingkat kecamatan, kabupaten, provinsi bahkan di tingkat nasional. Saat ini SMP Negeri 1 Kaliwungu, memiliki status terakreditasi A dengan nilai diatas 9, dengan jumlah guru dan karyawan 63 orang dan dengan jumlah siswa sebanyak 781 orang, dipimpin oleh Agus Suwanto, S.P.d.,M.Pd. selaku kepala sekolah. Berikut data profil sekolah:

- a. SMP Negeri 1 Kaliwungu, memiliki status Terakreditasi A.
- b. No. Stastik Sekolah / NPSN : 20321895
- c. Alamat Sekolah: Jln. Boja Desa Plantaran (Kecamatan) Kaliwungu Selatan, (Kabupaten/Kota) Kendal, (Provinsi) Jawa Tengah.
- d. Telepon/Hp/Fax:(0294)382028
- e. Email : admin@smp1klw.sch.id
- f. Status Sekolah : Negeri
- g. Luas Lahan: 16035 m2.
- h. Jumlah ruang pada lantai 1 : 24
- i. Jumlah Peserta Didik Tahun 2025 Jumlah keseluruhan kelas 7, 8, 9 adalah 796 anak.
 - 1) Kelas 7 = 255 anak

⁷⁵ Dokumentasi profil SMPN 1 Kaliwungu Kendal Tahun Pelajaran 2025.

2) Kelas 8 = 269 anak

3) Kelas 9 = 272 anak.

j. Jumlah peserta didik

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah	Total
VII				
- VII A	16	16	32	255
- VII B	16	16	32	
- VII C	16	16	32	
- VII D	14	18	32	
- VII E	16	15	31	
- VII F	16	16	32	
- VII G	16	16	32	
- VII H	14	18	32	
VIII				
- VIII A	20	14	34	269
- VIII B	20	14	34	
- VIII C	20	14	34	
- VIII D	12	22	34	
- VIII E	20	14	34	
- VIII F	20	14	34	
- VIII G	18	15	33	
- VIII H	10	22	32	
IX				
- IX A	18	16	34	272

- IX B	18	16	34	
- IX C	18	16	34	
- IX D	14	20	34	
- IX E	18	16	34	
- IX F	17	17	34	
- IX G	18	16	34	
- IX H	14	20	34	

b. Visi, Misi sekolah

Adapun Visi dan Misi dari SMP Negeri 1 Kaliwungu Kabupaten Kendal adalah sebagai berikut :⁷⁶

1. Visi Sekolah “Terwujudnya lulusan yang unggul dalam berkarakter, berprestasi dan berwawasan lingkungan”.
2. Misi Sekolah
 - a) Melaksanakan kegiatan beribadah dan aktif dalam kegiatan keagamaan sesuai agama yang dianutnya.
 - b) Mewujudkan peserta didik yang berkarakter bangsa.
 - c) Melaksanakan pembiasaan Hari Jumat (Jumat Bersih, Jumat Sehat, Jumat Mujahadah).
 - d) Menerapkan 6S (Senyum, Salam, Sapa, Sopan, Santun, Sosial)

⁷⁶ Dokumentasi visi misi SMPN 1 Kaliwungu Kendal Tahun Pelajaran 2025.

- e) Menerapkan pembelajaran berbasis PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Edukatif, Menyenangkan).
 - f) Melaksanakan GLS (Gerakan Literasi Sekolah) dan PPK (Penguatan Pendidikan Karakter).⁷⁷
- c. Daftar pendidik SMPN 1 Kaliwungu Kendal
- Pendidik di SMP Negeri 1 Kaliwungu berjumlah 45 yaitu:⁷⁸
- 1. Agus Suwanto, S.P.d., M.Pd. menjabat sebagai Kepala Sekolah.
 - 2. Mokh. Soleh, S.Kom. mengampu pelajaran Informatika sekaligus menjabat sebagai Wakil Kepala Sekolah.
 - 3. Drs. Suranto, M.Pd. sebagai Koord. PKG dan Koord Prest Akademik.
 - 4. Sri Wahyuni, S.Pd. mengampu pelajaran Bahasa Jawa.
 - 5. Nining Inajah, S.Pd. mengampu pelajaran Bahasa Inggris.
 - 6. Siti Mahmudah, S.Pd. mengampu pelajaran IPS.
 - 7. Siti Rokayah, S.Pd. menjabat sebagai Pemb. Bend. Bos.
 - 8. Lilis Sukarni, S.Pd. mengampu pelajaran PPKn dan Bend. Komite.
 - 9. Kusyati, S.Pd. mengampu pelajaran Bahasa Inggris.

⁷⁷ SMPN 1 Kaliwungu Kendal, “Dokumen Kurikulum sekolah”, 2025.

⁷⁸ Dokumentasi daftar pendidik, SMPN 1 Kaliwungu Kendal Tahun Pelajaran 2025.

10. Gunarso SN, mengampu pelajaran IPS sekaligus menjabat Penilai PKG.
11. Y. Triyono, S.Pd.Idn. mengampu pelajaran bahasa indonesia
12. Dyah Rini Purdianti, S.Pd. mengampu pelajaran matematika dan kaur Kurikulum
13. Dwi Warih Sukesi, S.Pd. Fis. mengampu pelajaran IPA
14. Muh. Masruri, S.Pd.Ing. mengampu pelajaran Bahasa Inggris.
15. Drs. Yateno mengampu pelajaran penjas dan kaur humas.
16. Nur Azizah, S.Ag., M.Pd. mengampu pelajaran PAI-BP.
17. Isyanto, S.Pd. mengampu pelajaran Bahasa Indonesia.
18. Siti Kasanah, S.Pd. mengampu pelajaran Bahasa Indonesia.
19. Agus seno, S.Pd. mengampu pelajaran IPS.
20. Sudarmi, S.Pd. mengampu pelajaran IPA sekaligus menjabat sebagai Kopsis.
21. Dhuripah, S.Pd. mengampu pelajaran PPKn.
22. Atik Mustaghfiroh, S.Pd. Pelajaran matematika.
23. Sri Rejeki, S.Pd., M.Si. mengampu pelajaran IPS.
24. Tevi Hanafi, S.Pd. mengampu pelajaran seni budaya.
25. Jumani, S.Pd., M.Pd. mengampu mata pelajaran matematika.

26. Agustina Putri Pramudyartanti, S.Pd. mengampu pelajaran Bahasa Inggris.
27. Widi Utami Indrawati, S.Pd. mengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia.
28. Ardian Yuniarto, S.Pd. mengampu pelajaran BK.
29. Indra Mukti Prabowo, S.Pd. mengampu pelajaran Informatika.
30. Kurnia agustina, S.Pd. mengampu pelajaran PPKn
31. Iswahyudi, S.Pd. mengampu pelajaran IPS.
32. Widya Lestari, S.Pd. mengampu pelajaran seni budaya.
33. Febri Mulyani, S.Pd. mengampu pelajaran Informatika.
34. Ana Izzatika, S.Pd.I mengampu pelajaran PAI-BP.
35. Indah Anita Sari, S.Pd. mengampu pelajaran bahasa Indonesia.
36. Hisom Fitra Asmaraman, S.Pd. mengampu pelajaran IPA
37. Agus nugroho, S.Pd. mengampu pelajaran BK.
38. Sigit Adhi Wibowo, S.Pd. mengampu pelajaran seni budaya.
39. Himatul Aliyah, S.Pd. mengampu pelajaran BK.
40. Nailul Yusro, S.S mengampu pelajaran PAI-BP.
41. Dhamar Aji pamungkas, S.Pd. mengampu pelajaran Matematika
42. Sheila Rosita Elmagustilla, S.Pd. mengampu pelajaran matematiaka.

43. Syarif Luqman Yahya, S.Pd. mengampu pelajaran Penjas.
44. Hilda Rifnasari, S.Pd. mengampu pelajaran IPA.
45. Rangga Guntur Prawira, S.Pd. mengampu pelajaran PJOK.

2. Uji Validitas dan Realibilitas Instrumen

a. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas merupakan suatu uji yang digunakan untuk menguji item pertanyaan yang sudah dibuat itu dinyatakan valid atau tidak. Suatu item pertanyaan dinyatakan valid, jika nilai r hitung lebih besar dari r tabel. Nilai r hitung bisa dilihat dari hasil SPSS dengan melihat *Corrected Item-Total Correlation*. Untuk melihat r tabel bisa dicari dengan $df = n - 2$ atau jumlah sampel – 2 dan dilihat pada tabel r tabel.⁷⁹ Hasil Uji validitas instrumen dalam penelitian ini yaitu:

Tabel 4. 1 Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian

Variabel	Item	<i>Corrected Item- Total Correlation</i>	r tabel	Keterangan
Media Aplikasi Canva (X)	1	0,607	0,281	Valid
	2	0,699	0,281	
	3	0,699	0,281	
	4	0,602	0,281	

⁷⁹Imam Ghazali, *Aplikasi Analisis Multivariat dengan Program SPSS*, (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2006), hlm. 49.

	5	0,607	0,281	
	6	0,602	0,281	
	7	0,518	0,281	
	8	0,699	0,281	
	9	0,518	0,281	
	10	0,607	0,281	
Motivasi Belajar (Y)	1	0,913	0,281	Valid
	2	0,606	0,281	
	3	0,913	0,281	
	4	0,606	0,281	
	5	0,913	0,281	
	6	0,913	0,281	
	7	0,913	0,281	
	8	0,913	0,281	
	9	0,332	0,281	
	10	0,606	0,281	

Sumber: Hasil Olah Data dengan SPSS IBM 21

Dari tabel 4.1, nilai r hitung yang lebih besar dari nilai r tabel 0,281, yang berarti dapat disimpulkan bahwa 10 butir soal yang diberikan kepada siswa semuanya dikatakan valid untuk digunakan sebagai instrumen dalam mengumpulkan data mengenai variabel dalam penelitian yaitu terkait dengan Media Aplikasi Canva (X) dan Motivasi Belajar (Y).

b. Uji Reliabilitas Instrumen

Merupakan uji yang digunakan untuk menguji tingkat reliabel suatu indikator. Dikatakan reliabel apabila nilai Cronbach Alpha dalam hasil SPSS adalah lebih dari 0,60.⁸⁰ Hasil uji reliabilitas dalam penelitian ini:

Tabel 4. 2 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian

Variabel	Reliability Coefficient	Cronbach's Alpha (>0,60)	Keterangan
Media Aplikasi Canva (X)	10 item	0,818	<i>Reliabel</i>
Motivasi Beajar (Y)	10 item	0,920	<i>Reliabel</i>

Sumber: Hasil Olah Data dengan SPSS IBM 21

Tabel 4.2 menunjukkan bahwa nilai Cronbach Alpha masing-masing variabel adalah lebih dari 0,60, maka dapat disimpulkan

⁸⁰Imam Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariat dengan Program SPSS*, (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2006), hlm. 46.

bahwa seluruh butir soal pertanyaan dalam penelitian ini dinyatakan reliabel.

B. Analisis Data Hasil Penelitian

1. Data Hasil Penggunaan Media Aplikasi Canva

Data hasil penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva yaitu hasil olah data angket yang telah diisi oleh peserta didik dengan kriteria tertentu. Data tersebut diambil ketika peserta didik sudah melaksanakan pembelajaran bersama guru dengan penggunaan media aplikasi canva dalam pelajaran PAI-BP di kelas VIII A,B,D,E,F,G dan H masing-masing sejumlah 7 dan 6 anak. Selanjutnya akan dilakukan uji asumsi klasik meliputi: uji normalitas data dan uji homogenitas data, sebagai berikut:

a) Uji Normalitas Data Penggunaan Media Aplikasi Canva

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diuji berdistribusi normal atau tidak. Untuk melihat data yang diuji berdistribusi normal atau tidak, bisa dilihat dari nilai *Shapiro-Wilk* pada bagian hasil signifikansinya. Apabila nilai $\text{sig nya} < 0,05$ adalah berdistribusi tidak normal. Jika nilai $\text{sig} > 0,05$ maka data berdistribusi normal. Adapun hasil pengujian normalitas sebagai berikut:

Tabel 4. 3 Hasil Uji Normalitas Data Penggunaan Media Canva

	Shapiro-Wilk
--	--------------

	Statistic	df	Sig.
Canva	,939	55	,708
Motivasi	,853	55	,603

Sumber: Hasil Olah Data dengan SPSS IBM 21

Berdasarkan data tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil *Shapiro Wilk* diketahui nilai signifikansinya adalah 0,708. Berdasarkan hasil tersebut karena nilai $0,708 > 0,05$, maka dapat dinyatakan bahwa data tersebut adalah berdistribusi normal.

b) Uji Homogenitas Data Penggunaan Media Canva

Uji Homogen adalah uji yang digunakan untuk menguji apakah data yang diuji memiliki varian yang homogen atau tidak. Penilaian data tersebut homogen atau tidak dapat dilihat pada kolom nilai signifikansi. Apabila nilai $\text{sig} > 0,05$ maka data tersebut homogen, sebaliknya apabila nilai $\text{sig} < 0,05$ maka data tersebut tidak homogen. Berikut hasil uji homogenitas hasil penelitian:

Tabel 4. 4 Uji Homogenitas Hasil Penggunaan Media Aplikasi Canva

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi	Based on Mean	,002	1	53	,966

	Based on Median	,021	1	53	,886
	Based on Median and with adjusted df	,021	1	51,630	,886
	Based on trimmed mean	,003	1	53	,954
Canva	Based on Mean	,049	1	53	,826
	Based on Median	,080	1	53	,778
	Based on Median and with adjusted df	,080	1	52,997	,778
	Based on trimmed mean	,053	1	53	,818

Sumber: Hasil Olah Data dengan SPSS IBM 21

Pada tabel 4.4 dalam hasil uji levene test menunjukkan nilai signifikansi pada baris *based on mean* adalah sebesar $0,966 > 0,05$, maka berdasarkan pengambilan keputusan dalam uji homogenitas dinyatakan bahwa varians hasil penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva sama atau disebut dengan homogen, jadi terdapat *homoskedastisitas*.

2. Data Hasil Penelitian Motivasi Belajar Siswa

Data hasil penelitian angket motivasi belajar dilakukan untuk mengukur motivasi siswa dalam pembelajaran PAI-BP menggunakan media aplikasi canva. Selanjutnya akan dilakukan uji asumsi klasik meliputi: uji normalitas data dan uji homogenitas data, sebagai berikut:

a) Uji Normalitas Data Penelitian Variabel Motivasi Belajar Siswa

Uji normalitas digunakan untuk melihat apakah data yang sedang diuji memiliki distribusi normal, untuk melihat apakah informasi yang diuji tersebar secara teratur, dapat dilihat dari nilai Shapiro-Wilk pada bagian importance results. Yaitu jika nilai sig < 0,05, biasanya tidak sesuai. Jika nilai sig > 0,05, informasi tersebut telah sesuai. Efek dari pengujian kelaziman di kelas sampel penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 5 Hasil Uji Normalitas Data Variabel Motivasi Belajar Siswa

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Canva	,939	55	,708
Motivasi	,853	55	,603

Sumber: Hasil Olah Data dengan SPSS IBM 21

Mengingat informasi tabel, sangat mungkin beralasan bahwa konsekuensi dari *Shapiro Wilk* pada siswa dapat disadari bahwa nilai kepentingannya adalah 0,603. Mengingat hasil ini mengingat fakta bahwa nilai $0,603 > 0,05$, maka dapat dianggap bahwa hasil dari uji normalitas pada variabel motivasi belajar siswa adalah beredar secara normal.

b) Uji Homogenitas Data Variabel Motivasi Belajar Siswa

Uji yang disebut uji homogen digunakan untuk menentukan apakah data yang sedang diperiksa memiliki varian yang homogen. Evaluasi apakah informasi tersebut homogen atau tidak dapat dilihat pada segmen *importance esteem*. Data dikatakan homogen jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, jika tidak, maka data tidak homogen. Berikut ini adalah hasil dari uji homogenitas pada variabel motivasi belajar siswa:

Tabel 4. 6 Uji Homogenitas Data
Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi	Based on Mean	,002	1	53	,966
	Based on Median	,021	1	53	,886
	Based on Median and with adjusted df	,021	1	51,630	,886
	Based on trimmed mean	,003	1	53	,954
Canva	Based on Mean	,049	1	53	,826
	Based on Median	,080	1	53	,778
	Based on Median and with adjusted df	,080	1	52,997	,778
	Based on trimmed mean	,053	1	53	,818

Sumber: Hasil Olah Data dengan SPSS IBM 21

Hasil uji *Levene* pada tabel 4.6 menunjukkan bahwa tingkat signifikansi untuk batang lebih besar dari 0,05 yaitu sebesar 0,966, hal ini menunjukkan bahwa homogenitas hasil angket adalah sama atau homogen.

C. Uji Hipotesis dan Analisis Data

1. Analisis Regresi Sederhana

Analisis regresi sederhana digunakan untuk menguji hubungan fungsional atau kausal antara variabel independen dengan variabel dependen. Secara sederhana analisis regresi bertujuan untuk mengetahui hubungan ada atau tidaknya antar variabel. Pada penelitian ini, analisis regresi sederhana digunakan untuk mengetahui hubungan antara variabel (x) yaitu Penggunaan Media Aplikasi Canva, dan variabel (y) yaitu Motivasi Belajar PAI-BP. Untuk mengukur hasil regresi antar dua variabel tersebut dilakukan analisis melalui aplikasi SPSS IBM 21, berikut hasilnya:

Tabel 4. 7 Hasil Analisis Regresi Sederhana
Correlations

		Canva	Motivasi
Pearson Correlation	Canva	1,000	,401
	Motivasi	,401	1,000
Sig. (1-tailed)	Canva	.	,001
	Motivasi	,001	.

N	Canva	55	55
	Motivasi	55	55

Sumber: Hasil Olah Data dengan SPSS IBM 21

Berdasarkan hasil perhitungan dengan SPSS pada tabel 4.7 tersebut menunjukkan bahwa besarnya hubungan antara variabel (x) Penggunaan Media Aplikasi Canva dan variabel (y) Motivasi Belajar PAI-BP ditunjukkan oleh nilai *pearson correlation* sebesar 0.401, artinya terdapat hubungan antara kedua variabel (x) dan (y). Kemudian apabila taraf signifikansi hasil penelitian kurang dari 0,05 berarti hubungan kedua variabel tersebut signifikan, dan sebaliknya apabila taraf signifikansi hasil penelitian lebih dari 0.05 maka hubungan kedua variabel tidak signifikan. Berdasarkan taraf signifikansi hasil penelitian sebesar 0.001 maka lebih kecil dari 0.05 ($0.000 < 0.05$), artinya kedua variabel tersebut memiliki hubungan yang signifikan.

Selain itu, untuk dapat mengetahui nilai konstanta antar variabel dalam rangka mengevaluasi regresi yang ada dalam setiap variabel dapat diketahui dari tabel berikut ini:

Tabel 4. 8 Hasil Analisis Regresi Sederhana

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	Correlations		
	B	Std. Error	Beta			Zero-order	Partial	Part
1 (Constant)	18,293	4,446		4,114	,000			
Canva	,387	,122	,401	3,187	,002	,401	,401	,401

a. Dependent Variable: Motivasi

Sumber: Hasil Olah Data dengan SPSS IBM 21

Persamaan regresi:

$$Y = 18.293 + 0.387 X$$

Keterangan:

Y = tingkat motivasi belajar siswa

18,293 = konstanta, artinya jika penggunaan media aplikasi Canva (X) = 0, maka motivasi belajar siswa sebesar 18,293

0,387 = koefisien regresi, artinya setiap peningkatan 1 satuan penggunaan media aplikasi Canva, motivasi belajar siswa meningkat sebesar 0,387

Berdasarkan hasil analisis, didapatkan hasil konstanta 18,293 yang berarti bahwa jika penggunaan media aplikasi Canva tidak ada (atau 0) maka tingkat motivasi belajar siswa sebesar 18,293. Kemudian, jika nilai koefisien regresi X sebesar 0,387 maka menunjukkan bahwa apabila variabel Canva meingkat sebesar 1

satuan, maka tingkat motivasi belajar siswa meningkat sebesar 0,387.

2. Analisis Independent t-test (uji t)

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan uji *independen t-test*. Uji ini dilakukan untuk mengetahui tingkat signifikansi pada sampel penelitian. Kriteria uji ini bisa dilihat dari hasil nilai *mean* pada *output* hasil SPSS dan bisa dilihat dari nilai signifikansinya. Adapun tujuan dalam analisis ini untuk mengetahui nilai signifikansi dari hasil angket motivasi belajar siswa. Maka dari itu, uji ini dapat diasumsikan untuk mengetahui nilai signifikansi hasil angket motivasi belajar PAI-BP siswa yang sudah belajar menggunakan media Aplikasi Canva, berikut ini hasilnya:

Tabel 4. 9 Analisis Lanjut Uji Independet T-Test

Coefficients ^a								
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	Correlations		
	B	Std. Error	Beta			Zero-order	Partial	Part
1 (Constant)	18,293	4,446		4,114	,000			
Canva	,387	,122	,401	3,187	,002	,401	,401	,401

a. Dependent Variable: Motivasi

Sumber: Hasil Olah Data dengan SPSS IBM 21

Nilai yang diberikan sudah merupakan hasil perhitungan uji t, tapi kita cek kembali:

$$t = \frac{0,387}{0,122} \approx 3,17$$

Nilai ini hampir sama dengan nilai t yang diberikan yaitu 3,187, jadi hasil uji t untuk variabel canva adalah 3,187.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media aplikasi Canva berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa PAI-BP di SMPN 1 Kaliwungu Kendal. Hal ini dibuktikan dengan nilai uji t untuk variabel media aplikasi canva sebesar 3,187 dengan nilai signifikansi 0,002 ($< 0,05$), yang berarti pengaruh media Canva terhadap motivasi belajar siswa adalah signifikan secara statistik.

Berdasarkan data tabel tersebut, penggunaan media aplikasi Canva berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa PAI-BP di SMPN 1 Kaliwungu Kendal. Hal ini dibuktikan dengan nilai uji t untuk variabel media aplikasi Canva sebesar 3,187 dengan nilai signifikansinya yaitu 0.002 yang berarti lebih kecil dari 0,05 ($0.002 > 0.05$) yang berarti bahwa hipotesis dalam penelitian ini adalah diterima. Jadi berdasarkan hasil analisis tersebut, hasil olah data yang dilakukan pada variabel motivasi belajar dapat ditarik kesimpulan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Hipotesis yang diterima yaitu “media aplikasi canva memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar PAI-BP”. Sehingga terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media aplikasi canva terhadap motivasi belajar.

3. Analisis Determinasi (*R-Square*)

Cara mengetahui seberapa besar pengaruhnya, dapat dicermati dari hasil analisis berikut ini:

Tabel 4. 10 Hasil Analisis Koefisien Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,401 ^a	,161	,145	2,595

Sumber: Hasil Olah Data dengan SPSS IBM 21

Cara menilai koefisien determinasi yaitu dengan cara melihat nilai *R Square*, cara menghitungnya adalah $(\text{hasil kolerasi kuadrat} \times 100\%) / r^2 \times 100\%$. Berdasarkan hasil analisis *R Square* pada tabel didapatkan nilai sebesar 0.161, yang artinya media aplikasi canva mempengaruhi motivasi belajar siswa sebanyak 16,1%. Sisanya $(100\% - 16,1\%)$ yaitu 83,9% dipengaruhi oleh variabel lain. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara kedua variabel (*x*) dan (*y*), dan terdapat pengaruh antara Media Aplikasi Canva terhadap Motivasi Belajar sebesar 16,1%.

D. Pembahasan

1. Penggunaan Media Aplikasi Canva terhadap Motivasi Belajar PAI-BP

Penggunaan media aplikasi canva pada pembelajaran PAI-BP dilakukan pada sampel penelitian. Tujuan dari penggunaan media

aplikasi canva tersebut yaitu untuk mengetahui motivasi belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran PAI-BP sebagai variabel yang ditentukan sebelumnya. Penggunaan media aplikasi canva dalam pembelajaran tersebut sudah dilaksanakan oleh guru sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dipersiapkan sebelumnya.

Pada pelaksanaannya sebagian besar peserta didik sudah mampu memahami materi dengan baik.⁸¹ Peserta didik menjadi lebih antusias dalam melaksanakan pembelajaran dengan guru, sebab terdapat gambar-gambar menarik yang mampu menstimulasi peserta didik dalam belajar agama. Hal tersebut selaras dengan pendapat dari Marlina, dkk., bahwa, dengan adanya media pembelajaran peserta didik akan tertarik dengan materi yang disampaikan guru sehingga anak didik lebih bersemangat dalam belajar.⁸²

Hasil pengukuran penggunaan media canva dapat diketahui melalui angket yang telah disusun sebelumnya. Angket tersebut terdiri dari 10 item pernyataan yang dapat diisi dengan persepsi siswa. Angket tersebut diberi skala 1 – 4 untuk menjawab

⁸¹ ‘Observasi Oleh Peneliti, Tanggal 1 Mei (SMP 1 Kaliwungu Kendal, 2025).

⁸² Marlina, Abdul Wahab, Susi Damaiyanti, Ramadana, Siti Zumrotul Nikmah, Sarwo Edy Wibowo, Indianasari, Syafruddin, Wiwin Putriawati, Eryuni Ramdhani, *Pengembangan Media Belajar SD atau MI*, (Pidie Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), hlm. 1-2.

pernyataan yang tersedia. Angket tersebut dikembangkan berdasarkan indikator-indikator yang dapat menilai seberapa efektif penggunaan media aplikasi canva dalam pembelajaran. Indikator tersebut disusun dalam bentuk pernyataan yang mudah dipahami oleh siswa agar dapat dijawab sesuai dengan fakta yang ada saat proses penerapan media aplikasi canva.⁸³ Berikut tabulasi datanya:

Tabel 4. 11 Hasil Angket Penggunaan Media Canva

No Item	Total Jawaban Responden	Rata-Rata
1	191	3,47273
2	189	3,43636
3	189	3,43636
4	188	3,41818
5	191	3,47273
6	188	3,41818
7	188	3,41818
8	189	3,43636
9	188	3,41818

⁸³ Udin Syaefudin Sa'ud, Bachrudin Musthafa, Labib Sajawandi, *Model Pembelajaran Membaca Terpadu berbasis Sastra Anak untuk Meningkatkan Minat dan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah*, (Pekalongan: NEM, 2021), hlm. 57.

10	191	3,47273
Rata-Rata	189,2	3,44

Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan data bahwa penggunaan media aplikasi canva memiliki rentang nilai rata-rata skala 3,44. Hal tersebut mengindikasikan bahwa media aplikasi canva diterapkan sangat baik oleh guru pada saat pembelajaran berlangsung. Berikut kategorisasi data menggunakan metode interval sama (equal interval) dilakukan dengan rumus perhitungan interval sebagai berikut:

$$\text{interval} = \frac{(\text{nilai maksimum} - \text{nilai minimum})}{\text{jumlah kategori}}$$

$$\text{interval} = \frac{(4-1)}{4}$$

$$\text{interval} = \frac{3}{4}$$

$$\text{interval} = 0,75$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, batas-batas kategori dapat ditentukan sebagai berikut:

Tabel 4. 12 Kategorisasi Jawaban Penggunaan Media Canva

Skala	Kategorisasi
3,26- 4,00	Sangat Baik
2,51 - 3,25	Baik

1,76 - 2,5	Sedang
1,00 - 1,75	Kurang Baik

Berdasarkan data menunjukkan bahwa rata-rata skor yang diperoleh dari penggunaan media aplikasi canva yang telah dilaksanakan pada pembelajaran PAI-BP oleh guru sebesar 3,44. Skor tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media aplikasi canva pada pembelajaran PAI-BP pada kategori sangat baik. Hal tersebut membuktikan bahwa penggunaan media aplikasi canva dalam pembelajaran PAI-BP berjalan secara efektif dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada variabel motivasi belajar siswa.

Media pembelajaran seperti canva memang dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar, sehingga hasil pembelajarannya dapat meningkat. Sebagaimana pendapat Marlina, dkk., bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat komunikasi dalam pembelajaran kepada siswa agar guru mampu mencapai tujuan pembelajaran, media pembelajaran juga berguna untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar sehingga akan timbul semangat dalam belajar.⁸⁴ Sebagaimana hasil penelitian yang dilakukan juga oleh A. D. Saputri, dkk., yang menyatakan

⁸⁴ Marlina, Abdul Wahab, Susi Damayanti, Ramadana, Siti Zumrotul Nikmah, Sarwo Edy Wibowo, Indianasari, Syafruddin, Wiwin Puriawati, Eryuni Ramadhani, *Pengembangan Media Belajar SD atau MI*, hlm. 1 – 3.

bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran canva dengan motivasi belajar mahasiswa, sehingga guru atau tenaga pendidik perlu memerhatikan pemilihan dan penggunaan media agar dapat mendorong ketekunan dan semangat peserta didik dalam belajar.⁸⁵

Jadi penggunaan media aplikasi canva dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar, sehingga mampu meningkatkan hasil belajarnya. Pada penelitian ini hal tersebut terbukti, sebab pembelajaran yang dilakukan guru dengan memanfaatkan media berbasis aplikasi canva menjadikan siswa lebih antusias dalam mengikuti materi pembelajaran PAI-BP. Tidak hanya itu, siswa dapat aktif belajar dengan cara mengamati, mengeksplorasi dan menganalisis sesuai dengan gambar atau ilustrasi yang ada pada media tersebut.

2. Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII pada Pembelajaran PAI-BP di SMPN 1 Kaliwungu, Kendal

Berdasarkan hasil penelitian dari observasi pada siswa yang diajar menggunakan metode pembelajaran konvensional pada mata pembelajaran PAI-BP di SMPN 1 Kaliwungu Kendal sebagian besar siswa sudah mampu memahami materi dengan baik, namun

⁸⁵ Arviny Dian Saputri, Siti Hajerah Hasyim, dan Samsinar, “Pengaruh Media Pembelajaran Canva Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Makasar”, *Accounting: Jurnal Pendidikan Akuntansi*, Vol. 3, No. 3 (2023), hlm. 201-211.

beberapa siswa masih kesulitan dalam mengikuti pembelajaran yang ada. Hal tersebut disebabkan oleh kurangnya minat baca atau literasi siswa.⁸⁶ Maka guru melakukan inovasi pembelajaran menggunakan media aplikasi canva.

Berdasarkan data hasil jawaban angket siswa didapatkan data bahwa, pembelajaran yang dilakukan menggunakan media aplikasi canva memiliki tingkat motivasi yang lebih tinggi. Sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Berikut data angket jawaban siswa:

Tabel 4. 13 Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa

No Item	Total Jawaban Responden	Rata-Rata
1	189	3,43636
2	187	3,4
3	189	3,43636
4	187	3,4
5	189	3,43636
6	189	3,43636
7	189	3,43636
8	189	3,43636
9	191	3,47273

⁸⁶ ‘Observasi Oleh Peneliti, Tanggal 1 Mei’.

10	187	3,4
Rata-Rata	188,6	3,42909

Berdasarkan hasil jawaban angket dapat dipahami bahwa tingkat motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI-BP dengan menggunakan media aplikasi canva tergolong sangat baik yaitu pada rata-rata 3,42. Adapun pengukuran yang dilakukan berdasarkan angket yang disusun menggunakan kriteria motivasi belajar siswa meliputi: durasi kegiatan, frekuensi kegiatan, persistensi pada kegiatan, ketabahan, keuletan dan kemampuan dalam menghadapi rintangan dan kesulitan, pengorbanan untuk mencapai tujuan, tingkat kualifikasi prestasi atau produk, (*output*) yang dicapai kegiatan yang dilakukan dan arah sikap terhadap sasaran kegiatan. Jadi hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar siswa menggunakan media canva tergolong sangat baik.

3. Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Canva terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 1 Kaliwungu Kendal

Hasil observasi, motivasi belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional kurang baik disebabkan karena siswa merasa bosan dan kurang fokus dalam belajar sehingga menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam belajar.⁸⁷

⁸⁷ ‘Observasi Oleh Peneliti, Tanggal 1 Mei’.

Kesulitan belajar siswa tingkat dasar menurut Maryani dkk. meliputi: kesulitan membaca, menulis dan menghitung.⁸⁸

Guru melakukan kreativitas dengan cara penerapan pembelajaran dengan melakukan kegiatan belajar mengajar di SMPN 1 Kaliwungu, Kendal dengan menggunakan media aplikasi canva. Pembelajaran berbasis aplikasi canva dilakukan dengan cara peneliti melakukan penyebaran angket yang berguna untuk mengukur motivasi belajar siswa yang berjumlah 10 item dengan indikator yang sudah disusun menggunakan indikator tertentu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa menggunakan media aplikasi canva memiliki rata-rata jawaban sebesar 3,44. Sedangkan hasil jawaban angket pada variabel motivasi belajar memiliki rata-rata sebesar 3,42. Hal tersebut membuktikan bahwa penggunaan media aplikasi canva dan motivasi belajar siswa tergolong sangat baik. kesimpulan bahwa hasil angket motivasi belajar pada siswa dalam pembelajaran menggunakan media canva menjadi sangat baik.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat membuktikan dan mendukung hasil penelitian sebelumnya bahwa penggunaan media aplikasi canva dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Zidan., bahwa

⁸⁸ Ita Maryani, Laila Fatmawati, Vera Yuli Erviana, Muhammad Nur Wangid dan Ali Mustadi, *Model Intervensi Gangguan Kesulitan Belajar* (Yogyakarta: K Media, 2018), hlm 13.

penggunaan media aplikasi canva mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.⁸⁹ Penelitian diperkuat oleh Rahmatullah, dkk., menunjukkan bahwa media aplikasi canva mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.⁹⁰ Jadi penggunaan media aplikasi canva dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena berdasarkan penelitian sebelumnya penggunaan media aplikasi canva dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Selain itu, secara spesifik penggunaan media aplikasi canva memang sangat memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Hal tersebut karena beberapa faktor yaitu fitur-fitur yang menarik, konten yang lengkap dan kualitas visual yang interaktif. Sehingga berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Haryadi, dkk., bahwa penggunaan media canva mampu meningkatkan keaktifan, fokus pembelajaran, dan kreativitas siswa.⁹¹

⁸⁹ Muhammad Zainuddin Zidan, *Pengaruh Penggunaan Media Canva Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran PAI di Sekolah Indonesia Kuala Lumpur* (Surabaya: UIN Sunan Ampel, 2024), hlm, 90.

⁹⁰ Rahmatullah, dkk., Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva, *Jurnal Pendidikan Ekonomi Udhiksa*, (Vol. 12, No. 2, 2020), hlm, 320.

⁹¹ Haryadi, Vidia Wardana, Graciela Br Sembiring, Tasya Sianturi, Melody Sitorus, “Pengaruh Media Pembelajaran Canva Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Medan”, *JCRD: Journal of Citizen Research and Development*, Vol. 2, No. 1. (2025), hlm. 548-554.

Berdasarkan pengamatan, peningkatan hasil motivasi belajar siswa disebabkan oleh beberapa faktor seperti: antusiasme siswa dalam belajar menggunakan media berbasis aplikasi canva, siswa lebih fokus belajar dan terdapat hubungan timbal-balik yang sesuai dengan guru harapan. Penjelasan tersebut sesuai dengan pendapat Mulyatiningsih, bahwa terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa yaitu: bakat, kecerdasan, minat, hobi, guru, keluarga, media pembelajaran, dan lingkungan.⁹² Hal tersebut mendukung hasil penelitian sebelumnya bahwa penggunaan media aplikasi canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Zidan., bahwa penggunaan media aplikasi canva mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.⁹³ Jadi disimpulkan bahwa media aplikasi canva mempengaruhi minat siswa, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada motivasi belajar pada mata pelajaran PAI-BP.

Hasil analisis statistik berikutnya menggunakan *uji independent t*, berikut data hasil analisis menggunakan SPSS yang dilakukan berikut ini hasilnya, yaitu:

⁹² Rudi Mulyatiningsih, *Bimbingan Pribadi, Sosial, Belajar dan Karier* (Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2006), hlm 91.

⁹³ Muhammad Zainuddin Zidan, *Pengaruh Penggunaan Media Canva Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran PAI di Sekolah Indonesia Kuala Lumpur* (Surabaya: UIN Sunan Ampel, 2024), hlm, 90.

Tabel 4. 14 Analisis Uji T-Test

Coefficients ^a								
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	Correlations		
	B	Std. Error	Beta			Zero-order	Partial	Part
1 (Constant)	18,293	4,446		4,114	,000			
Canva	,387	,122	,401	3,187	,002	,401	,401	,401

a. Dependent Variable: Motivasi

Sumber: Hasil Olah Data dengan SPSS IBM 21

Berdasarkan data tabel tersebut, penggunaan media aplikasi Canva berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa PAI-BP di SMPN 1 Kaliwungu Kendal. Hal ini dibuktikan dengan nilai uji t untuk variabel media aplikasi Canva sebesar 3,187 dengan nilai signifikansinya yaitu 0.002 yang berarti lebih kecil dari 0,05 ($0.002 < 0.05$)⁹⁴ bermakna hipotesis dalam penelitian ini adalah diterima. Berdasarkan hasil analisis tersebut, hasil angket yang dilakukan pada variabel motivasi belajar yaitu berpengaruh secara signifikan.

Hasil uji statistik dengan SPSS untuk mengukur hubungan antar variabel dalam penelitian ini, yaitu variabel (x) media aplikasi canva dan variabel (y) motivasi belajar, berikut perhitungan SPSS yang telah dilakukan, yaitu:

⁹⁴ Masrukhin, *Statistik Deskriptif Dan Inferensial: Aplikasi Program SPSS Dan Excel*, hlm 305.

Tabel 4. 15 Hasil Analisis Regresi Sederhana

Variabel	Pearson Correlation	R Square	Signifikansi (1-tailed)
Media Pembelajaran PAI-BP berbasis canva dan Motivasi Belajar	0.401	0.161	0.02

Sumber: Hasil Olah Data dengan SPSS IBM 21

Berdasarkan data tersebut didapatkan hasil bahwa terdapat hubungan kausal antara kedua variabel tersebut dengan nilai *pearson correlation* sebesar 0.401. Kemudian, hasil taraf signifikansi menunjukkan variabel (x) dan (y) memiliki hubungan yang signifikan, hal tersebut karena berdasarkan uji signifikansi dalam penelitian ini sebesar $0.002 < 0.05$ berarti hubungan kedua variabel tersebut signifikan.⁹⁵ Selanjutnya untuk mengetahui seberapa besar pengaruhnya, dapat dicermati dari hasil analisis *R Square*, pada penelitian ini yaitu didapatkan nilai sebesar 0.161, yang artinya media aplikasi canva mempengaruhi motivasi belajar siswa sebanyak 16,1%.

⁹⁵ Masrukhin, *Statistik Deskriptif Dan Inferensial: Aplikasi Program SPSS Dan Excel* (Kudus: Media Ilmu Press, 2018), hlm 305.

Berdasarkan hasil analisis uji regresi sederhana dan uji *independent t* tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa H_1 dalam penelitian ini diterima dan H_0 ditolak. Hipotesis yang diterima adalah “Media aplikasi canva memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar PAI-BP siswa kelas di SMPN 1 Kaliwungu Kendal”. Sehingga disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media aplikasi canva terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran PAI-BP kelas VIII di SMPN 1 Kaliwungu Kendal. Pengaruhnya sebesar 16,1%, sisanya dipengaruhi oleh variabel lain. Variabel lain yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa sebagaimana yang diungkapkan oleh Mulyatiningsih, bahwa faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa selain media pembelajaran seperti: bakat, kecerdasan, minat, hobi, guru, keluarga, dan lingkungan.⁹⁶

Hasil penelitian ini mendukung dan memperkuat hasil-hasil penelitian terdahulu, bahwasannya media aplikasi canva berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa Kelas VIII SMPN 1 Kaliwungu Kendal. Sebagaimana hasil penelitian yang ditulis oleh Zidan., bahwa penggunaan media aplikasi canva mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.⁹⁷ Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Rahmatullah, dkk., menunjukkan bahwa media aplikasi canva mampu meningkatkan

⁹⁶ Rudi Mulyatiningsih, *Bimbingan Pribadi, Sosial, Belajar dan Karier*, hlm 91.

⁹⁷ Muhammad Zainuddin Zidan, *Pengaruh Penggunaan Media Canva Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran PAI di Sekolah Indonesia Kuala Lumpur* (Surabaya: UIN Sunan Ampel, 2024), hlm, 90.

minat dan motivasi belajar siswa.⁹⁸ Penelitian ini mendukung penelitian-penelitian sebelumnya bahwa penggunaan media aplikasi canva dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran PAI-BP.

Namun, meskipun hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran canva dan motivasi belajar siswa sudah berada pada kategori sangat baik serta terdapat pengaruh yang signifikan, masih terdapat beberapa kendala di lapangan. Di antaranya adalah keterbatasan fasilitas pendukung seperti proyektor, belum meratanya pemanfaatan canva di setiap pertemuan, serta perlunya adaptasi guru dan siswa dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran sehari-hari. Hal ini menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran berbasis canva masih memerlukan pengembangan lebih lanjut agar manfaatnya dapat dirasakan secara optimal oleh seluruh siswa.

Berdasarkan hasil penelitian ini dan penelitian terdahulu yang telah dijelaskan secara ringkas sebelumnya terdapat benang merah yang dapat diungkap, yaitu media aplikasi canva berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa karena media tersebut mampu memberikan stimulus terhadap siswa karena memiliki fitur pembelajaran yang menarik, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi yang

⁹⁸ Rahmatullah, dkk., Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva, *Jurnal Pendidikan Ekonomi Udhiksa*, (Vol. 12, No. 2: 2020), hlm, 320.

diajarkan secara cermat. Jadi hasil dari penelitian ini dapat digunakan secara luas karena telah membuktikan dan mendukung hasil penelitian sebelumnya.

E. Keterbatasan Penelitian

Penulis menyadari bahwa terdapat berbagai keterbatasan dalam penelitian ini, walaupun berbagai upaya telah dilakukan secara optimal dan semaksimal mungkin, namun terdapat berbagai kekurangan maupun keterbatasan yang ada. Hal ini supaya bisa menjadi pertimbangan bagi peneliti yang akan datang agar lebih memperhatikan maupun menyempurnakan penelitiannya.

Adapun keterbatasan yang dimaksud penulis antara lain, sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya membahas tentang media aplikasi canva dan ada atau tidaknya pengaruh terhadap motivasi belajar siswa di SMPN 1 Kaliwungu Kendal.
2. Peneliti memiliki keterbatasan dalam melakukan penelitian, pengetahuan yang kurang, waktu dan tenaga, dan literatur yang kurang. Hal ini merupakan kendala peneliti untuk melakukan penyusunan yang mendekati sempurna, namun demikian bukan berarti hasil penelitian tidak valid.
3. Terlepas adanya kekurangan namun hasil penelitian ini telah memberikan informasi yang sangat penting bagi perkembangan pendidikan dalam bentuk inovasi media pembelajaran untuk perkembangan dalam dunia Pendidikan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, analisis dan pembahasan yang telah diuraikan secara jelas pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Penggunaan media aplikasi canva pada mata pelajaran PAI-BP kelas VIII di SMP N 1 Kaliwungu Kendal memiliki rata-rata skor pada skala 3,44 yang artinya penggunaan media aplikasi canva dalam pembelajaran tersebut termasuk dalam kategori sangat baik. Maksudnya media aplikasi canva yang diterapkan dalam pembelajaran PAI-BP oleh guru dapat dipahami dengan baik oleh siswa, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar.
2. Motivasi belajar pada mata pelajaran PAI-BP pada siswa saat guru menerapkan media aplikasi canva menunjukkan jawaban rata-rata pada skala 3,42. Maka motivasi belajar menggunakan media aplikasi canva menunjukkan kategori sangat baik.
3. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan analisis regresi sederhana yaitu setiap peningkatan 1 satuan penggunaan media aplikasi canva, motivasi belajar siswa meningkat sebesar 0,387. Hasil nilai uji t untuk variabel media aplikasi canva sebesar 3,187 dengan nilai signifikansi 0,002 ($< 0,05$), bermakna bahwa media aplikasi canva berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi

belajar siswa kelas VIII. Kemudian *R square* menunjukkan angka 16,1 yang bermakna bahwa 16,1% media aplikasi canva berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII. Maka dari itu hipotesis dalam penelitian ini diterima atau H_1 diterima dan H_0 ditolak.

B. Saran

Berikut ini saran-saran yang dapat disampaikan kepada lembaga pendidikan SMP N 1 Kaliwungu-Kendal berdasarkan hasil penelitian ini, yaitu:

1. Perlu adanya inovasi pembelajaran dengan menerapkan berbagai macam metode dan media pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Seperti halnya menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media *Canva for Education* yang gratis bagi guru dan siswa.
2. Guru diharapkan dapat memahami cara menggunakan aplikasi *Canva for Education* agar mampu memfasilitasi siswa dalam belajar agama, agar pembelajaran lebih menarik bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anizak Umilatifah dan Faridi. (2024). "Pengembangan Media Pembelajaran Canva Mata Pelajaran PAI & BP Fase D - Sekolah Menengah Pertama." *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 2(5), Oktober.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad dan Arzhar. (2011). *Media Pembelajaran Cet ke 15*, Jakarta: Rajawali Pers.
- B. Uno, Hamzah. (2015). *Teori Memotivasi dan Pengukurannya*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Binti, Maumunah. (2016). *Sosiologi Pendidikan*, Yogyakarta: Kalimedia.
- Departemen Agama (2003). *Pendidikan Agama Islam di Sekolah Umum Tingkat Menengah dan Sekolah Luar Biasa*, Jakarta: Departemen Agama.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Mata Pelajaran Agama Islam Sekolah Menengah Pertama dan Madrasah Tsanawiyah*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Dian Saputri, Arviny dkk.(2023).Pengaruh Media Pembelajaran Canva Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Makassar, *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, Vol. 3, No. 3.
- Ghozali, Imam. (2006). *Aplikasi Analisis Multivariat dengan Program SPSS*, Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hidayat, R. (2015). *Strategi Pembelajaran dan Motivasi Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- In'ami, Moh. (2017). *Pendidikan, Ekspektasi Vis a Vis Realita*, Kudus: Mibarda Publishing
- Kompri. (2015). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Kurniawan, D. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Pembelajaran Kreatif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(1), 12-19.
- Marlina, dkk. (2021) *Pengembangan Media Belajar SD atau MI*, Pidie Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Marzuki. (2005). *Metodologi Riset Panduan Penelitian Bidang Bisnis dan Sosial*, Yogyakarta: Ekonisia.
- Masrukhin, (2010). *Statistik Deskriptif dan Inferensial Aplikasi Program SPSS dan Excel*.
- Masrukin. (2009). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif* , Kudus: Stain Kudus.
- Monoarfa, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran PAI-BP di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 91-104.
- Muhaimin, dkk, (2004). *Paradigma Pendidikan Islam Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muhammad. (2008). *Metodologi Penelitian Ekonomi Islam: Pendekatan Kuantitatif*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Mulyasa, E. (2014). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mutmainah, Mut'ah. (2014). Skripsi Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa pada Bidang Studi Sejarah

Kebudayaan Islam (SKI) di MTs N 19, Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.

Narbuko, Cholid dan Abu Achmadi. (2009). *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Bumi Aksara.

Novitasari, Rizdha Dwi. (2022). *Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Pasca Covid 19*.

Pagarra, Hamzah, dkk. (2022). *Media Pembelajaran*, Gunung Sari: Badan Penerbit UNM, 2022.

Putri, A. (2019). Pengaruh Media Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(3), 78-85.

Rahman, M. (2019). Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Pendidikan Islam*, 12(1), 50-60.

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

Riduwan. (2005). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, Bandung: Alfabeta.

Robbins, S. P., & Judge, T. A. (2017). *Organizational Behavior* (17th ed.). Pearson Education.

Ruswandi, Uus, dan Badrudin. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Insan Mandiri.

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54-67.

Sadirman. (2016). *Interaksi Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rajawali Pers.

- Sanjaya, W. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sarwono, Jonathan. (2013). *Statistik Multivariat Aplikasi untuk Riset Skripsi*, Yogyakarta: Andi Offset.
- Schunk, D. H. (2012). *Learning Theories: An Educational Perspective* (6th ed.). Boston: Pearson.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*, Bandung: Alfabeta
- Syaefudin Sa'ud, Udin (2021), Bachrudin Musthafa, Labib Sajawandi, *Model Pembelajaran Membaca Terpadu berbasis Sastra Anak untuk Meningkatkan Minat dan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah*, Pekalongan: NEM.
- Utomo, W. F. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran PAI Plus untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI-BP di SMPN 16 Semarang*. Skripsi, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
- Wiyanti dan Novan Ardy (2012). *Manajemen Pendidikan Karakter Konsep dan Implementasi di Sekolah*, Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Zidan, Muhammad Zainuddin (2024), *Skripsi Pengaruh Penggunaan Media Canva terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran PAI di Sekolah Indonesia Kuala Lumpur* Surabaya: UIN Sunan Ampel.

Lampiran 1 Dokumentasi Penelitian



Ijin Penelitian bersama guru PAI-BP kelas VIII SMPN 1 Kaliwungu
Kendal



Pembelajaran PAI-BP berbasis aplikasi canva bersama Ibu Nur
Azizah S.Ag., M.Pd (guru PAI-BP kelas VIII)



Foto bersama murid kelas VIII SMPN 1 Kaliwungu Kendal Jateng





Kegiatan upacara bendera oleh semua siswa SMPN 1 Kaliwungu
Kendal



Proses belajar mengajar siswa kelas VIII SMPN 1 Kaliwungu Kendal

Lampiran 2 Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax: 7615387 Semarang 50185
Website: <http://frik.walisongo.ac.id>

Nomor : 1944/Un.10.3/K/KM.00.11/04/2025
Lamp : -
Hal : Izin Penelitian/Riset

29 April 2025

Kepada Yth.
Kepala SMPN 1 KALIWUNGU KENDAL
di Kendal

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Diberitahukan dengan hormat, dalam rangka memenuhi tugas akhir pada Mahasiswa SI Prodi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Nurus Saidah
NIM : 1803016037
Semester : 14
JUDUL SKRIPSI : PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN PAI-BP BERBASIS APLIKASI CANVA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SMPN 1 KALIWUNGU KENDAL JAWA TENGAH

Dosen Pembimbing : 1. Ibu. Atika Dyah Perwita, M.M.

Untuk melaksanakan penelitian/riset di SMPN 1 Kaliwungu Kendal yang Bapak/Ibu pimpin. Sehubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan diberikan izin riset/penelitian dan dukungan data dengan tema/judul sebagaimana tersebut diatas pada tanggal 30 April 2025 - selesai. Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

an. Dekan
Bag Tata Usaha

Bt Khotimany

Tembusan Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang

Lampiran 3 Surat Keterangan Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN KENDAL
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMP NEGERI 1 KALIWUNGU**

Jl. Boja Plantaran Kaliwungu Selatan-Kendal Pos 51372 Telp/Fax 0294-382028
Web: www.smp1kaliwungu.sch.id Email: smpkaliwungu@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor. 045.2/530/SMP IKLW

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMP Negeri 1 Kaliwungu Kabupaten Kendal

Nama : Agus Suwanto, S.Pd., M.Pd
NIP : 196711021994121004
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa mahasiswa dibawah ini:

Nama : Nurus Saidah
NIM : 1803016037
Jur/ Prodi : Tarbiyah/ Pendidikan Agama Islam, S1

Telah selesai melaksanakan riset penulisan skripsi di SMP Negeri 1 Kaliwungu Kabupaten Kendal dengan Judul "Pengaruh Media Pembelajaran PAI-BP Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMPN 1 Kaliwungu Kendal Jawa Tengah", yang dilaksanakan pada tanggal 30 April s d 10 Mei 2025.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Kaliwungu Selatan, 10 Mei 2025

Kepala SMP N 1 Kaliwungu



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Instrumen Pengumpulan Data

Lampiran 2:

- a. Angket Penelitian Media Pembelajaran Berbasis Canva
- b. Angket Penelitian Motivasi Belajar Siswa

Lampiran 4 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data dilakukan agar dalam pengumpulan data penelitian yang dibutuhkan tersusun dengan rapi sehingga bisa mendapatkan hasil yang maksimal.

Pedoman Observasi:

Subjek Observasi : Siswa Kelas VIII

Objek Observasi : Penyebaran angket mengenai media aplikasi canva dan motivasi belajar siswa pelajaran PAI-BP

Tempat : Ruang Kelas VIII

Lembar Observasi : Angket

Lampiran 5 Instrumen Penelitian (Angket 1 dan angket 2)

Lampiran 2a

Instrumen Penelitian I

Skala Media Berbasis Aplikasi Canva

A. Identitas Responden

Nama :

Jenis Kelamin :

Kelas :

B. Petunjuk Pengisian

1. Isilah setiap butir sesuai kenyataan, perasaan atau pendapatmu dengan jujur!
2. Berilah tanda (√) pada kolom (SS) atau Sangat Setuju, kolom (S) atau Setuju, kolom (TS) atau Tidak Setuju dan atau kolom (STS) atau Sangat Tidak Setuju disetiap butir nomor!

C. Pernyataan

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Guru memberikan semangat kepada saya untuk dapat mengikut pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva.				
2	Guru telah menyiapkan materi yang akan dipelajari.				

3	Selama Kegiatan Belajar Mengajar saya memperhatikan pembelajaran guru dengan sungguh-sungguh.				
4	Saya berani bertanya kepada guru ketika tidak memahami materi yang disampaikan.				
5	Saya sudah faham tentang apa saja pembelajaran yang disampaikan oleh guru.				
6	Saya bisa menunjukkan hasil belajar saya dengan baik.				
7	Saya bisa melihat dengan jelas gambar yang ada pada media aplikasi Canva.				
8	Saya lebih bisa bisa memahami pembelajaran ketika guru menyediakan media berupa aplikasi Canva.				
9	Saya dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan mudah jika pada soal disertai gambar yang menarik				
10	Saya sangat bersemangat dan mulai memahami materi pembelajaran oleh guru menggunakan media berbasis aplikasi Canva				

Lampiran 2b

Instrumen Penelitian II

Skala Motivasi Belajar Siswa

A. Identitas Responden

Nama :

Jenis Kelamin :

Kelas :

B. Petunjuk Pengisian

1. Isilah setiap butir sesuai kenyataan, perasaan atau pendapatmu dengan jujur!
2. Berilah tanda (√) pada kolom (SS) atau Sangat Setuju, kolom (S) atau Setuju, kolom (TS) atau Tidak Setuju dan atau kolom (STS) atau Sangat Tidak Setuju disetiap butir nomor!

C. Pernyataan

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Pembelajaran yang dilakukan oleh guru memiliki durasi yang cukup dalam belajar				
2	Saya merasa waktu belajar bersama guru tidak membosankan				
3	Saya tekun dalam belajar dan selalu berupaya menghadapi kesulitan yang ada				

4	Saya mengerjakan tugas secara maksimal sesuai dengan kemampuan yang saya pahami				
5	Saya berusaha keras agar prestasi saya baik				
6	Penyampaian pembelajaran dari guru selalu saya dengarkan dengan baik				
7	Saya merasa bahwa mencapai prestasi adalah hal yang penting				
8	Saya menjadi konsentrasi kembali apabila guru memberikan media pembelajaran yang menarik bagi saya				
9	Saya menjadi semangat dan konsentrasi apabila guru memberikan semangat kepada saya dalam belajar				
10	Saya selalu mendengar guru memberi muridnya semangat dalam belajar				

Lampiran 6 Data Hasil Angket Penggunaan Media Aplikasi Canva

No	Nama Responden	No Item										Total	Rata-Rata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	C1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	3
2	C2	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	37	3,7
3	C3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	3
4	C4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	37	3,7
5	C5	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	36	3,6
6	C6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	3
7	C7	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	36	3,6
8	C8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	3
9	C9	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	34	3,4
10	C10	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	33	3,3
11	C11	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	34	3,4
12	C12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	3
13	C13	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	37	3,7
14	C14	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	36	3,6
15	C15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	4
16	C16	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	33	3,3
17	C17	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	37	3,7
18	C18	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	33	3,3
19	C19	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	34	3,4
20	C20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	4
21	C21	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	33	3,3
22	C22	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	33	3,3
23	C23	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	3
24	C24	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	36	3,6
25	C25	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	33	3,3
26	C26	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	3

27	C27	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	33	3,3
28	C28	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	33	3,3
29	C29	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	4
30	C30	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	37	3,7
31	C31	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	37	3,7
32	C32	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	34	3,4
33	C33	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	33	3,3
34	C34	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	4
35	C35	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	3
36	C36	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	37	3,7
37	C37	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	33	3,3
38	C38	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	37	3,7
39	C39	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	3
40	C40	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	4
41	C41	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	3
42	C42	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	4
43	C43	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	37	3,7
44	C44	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	37	3,7
45	C45	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	3
46	C46	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	34	3,4
47	C47	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	3
48	C48	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	4
49	C49	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	37	3,7
50	C50	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	36	3,6
51	C51	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	33	3,3
52	C52	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	3
53	C53	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	36	3,6
54	C54	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	3
55	C55	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	36	3,6
Total		191	189	189	188	191	188	188	189	188	191	1892	189,2
Rata-Rata		3,5	3,4	3,4	3,4	3,5	3,4	3,4	3,4	3,4	3,5	34,4	3,44

Lampiran 7 Data Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa

No	Nama Responden	No Item										Total	Rata-Rata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	C1	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	34	3,4
2	C2	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	33	3,3
3	C3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	3
4	C4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	3
5	C5	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	33	3,3
6	C6	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39	3,9
7	C7	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	37	3,7
8	C8	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	34	3,4
9	C9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	3
10	C10	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	34	3,4
11	C11	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39	3,9
12	C12	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	37	3,7
13	C13	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	31	3,1
14	C14	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	3
15	C15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	4
16	C16	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39	3,9
17	C17	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	34	3,4
18	C18	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	31	3,1
19	C19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	4
20	C20	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	3
21	C21	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	4
22	C22	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	3
23	C23	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39	3,9
24	C24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	3
25	C25	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	3
26	C26	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	3
27	C27	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39	3,9
28	C28	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	37	3,7

29	C29	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	4
30	C30	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	3
31	C31	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	34	3,4
32	C32	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	3
33	C33	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	37	3,7
34	C34	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	3
35	C35	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	4
36	C36	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	34	3,4
37	C37	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39	3,9
38	C38	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	31	3,1
39	C39	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	36	3,6
40	C40	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	31	3,1
41	C41	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	3
42	C42	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	37	3,7
43	C43	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	3
44	C44	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	37	3,7
45	C45	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39	3,9
46	C46	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	37	3,7
47	C47	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	3
48	C48	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	33	3,3
49	C49	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	4
50	C50	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	31	3,1
51	C51	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	36	3,6
52	C52	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	31	3,1
53	C53	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	36	3,6
54	C54	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	37	3,7
55	C55	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	3
Total		189	187	189	187	189	189	189	189	191	187	1886	189
Rata-Rata		3,4	3,4	3,4	3,4	3,4	3,4	3,4	3,4	3,5	3,4	34,29	3,42

Lampiran 8 Hasil Olah Data SPSSCORRELATIONS

/VARIABLES=C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9 C10 Canva

/PRINT=TWOTAIL NOSIG

/MISSING=PAIRWISE.

Notes

Output Created		24-MAY-2025 20:35:20
Comments		
Input	Data	C:\Users\HP\Documents\Joki Tugas\Data Canva.sav
	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	55
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics for each pair of variables are based on all the cases with valid data for that pair.
Syntax		CORRELATIONS /VARIABLES=C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9 C10 Canva /PRINT=TWOTAIL NOSIG /MISSING=PAIRWISE.
Resources	Processor Time	00:00:00,02
	Elapsed Time	00:00:00,05

Lampiran 9 Correlations

		Correlations						
		C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7
C1	Pearson Correlation	1	,195	,195	,009	1,000**	,009	,060
	Sig. (2-tailed)		,154	,154	,946	,000	,946	,664
	N	55	55	55	55	55	55	55
C2	Pearson Correlation	,195	1	1,000**	,295*	,195	,295*	,067
	Sig. (2-tailed)	,154		,000	,029	,154	,029	,627
	N	55	55	55	55	55	55	55
C3	Pearson Correlation	,195	1,000**	1	,295*	,195	,295*	,067
	Sig. (2-tailed)	,154	,000		,029	,154	,029	,627
	N	55	55	55	55	55	55	55
C4	Pearson Correlation	,009	,295*	,295*	1	,009	1,000**	,404**
	Sig. (2-tailed)	,946	,029	,029		,946	,000	,002
	N	55	55	55	55	55	55	55
C5	Pearson Correlation	1,000**	,195	,195	,009	1	,009	,060
	Sig. (2-tailed)	,000	,154	,154	,946		,946	,664
	N	55	55	55	55	55	55	55
C6	Pearson Correlation	,009	,295*	,295*	1,000**	,009	1	,404**

	Sig. (2-tailed)	,946	,029	,029	,000	,946		,002
	N	55	55	55	55	55	55	55
	Pearson Correlation	,060	,067	,067	,404**	,060	,404**	1
C7	Sig. (2-tailed)	,664	,627	,627	,002	,664	,002	
	N	55	55	55	55	55	55	55
	Pearson Correlation	,195	1,000**	1,000**	,295*	,195	,295*	,067
C8	Sig. (2-tailed)	,154	,000	,000	,029	,154	,029	,627
	N	55	55	55	55	55	55	55
	Pearson Correlation	,060	,067	,067	,404**	,060	,404**	1,000**
C9	Sig. (2-tailed)	,664	,627	,627	,002	,664	,002	,000
	N	55	55	55	55	55	55	55
	Pearson Correlation	1,000**	,195	,195	,009	1,000**	,009	,060
C10	Sig. (2-tailed)	,000	,154	,154	,946	,000	,946	,664
	N	55	55	55	55	55	55	55
	Pearson Correlation	,607**	,699**	,699**	,602**	,607**	,602**	,518**
Canva	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000
	N	55	55	55	55	55	55	55
	Pearson Correlation							

Correlations

	C8	C9	C10	Canva
--	----	----	-----	-------

C1	Pearson Correlation	,195	,060	1,000	,607
	Sig. (2-tailed)	,154	,664	,000	,000
	N	55	55	55	55
C2	Pearson Correlation	1,000	,067	,195**	,699*
	Sig. (2-tailed)	,000	,627	,154	,000
	N	55	55	55	55
C3	Pearson Correlation	1,000	,067**	,195	,699*
	Sig. (2-tailed)	,000	,627	,154	,000
	N	55	55	55	55
C4	Pearson Correlation	,295	,404*	,009*	,602
	Sig. (2-tailed)	,029	,002	,946	,000
	N	55	55	55	55
C5	Pearson Correlation	,195**	,060	1,000	,607
	Sig. (2-tailed)	,154	,664	,000	,000
	N	55	55	55	55
C6	Pearson Correlation	,295	,404*	,009*	,602**
	Sig. (2-tailed)	,029	,002	,946	,000
	N	55	55	55	55
C7	Pearson Correlation	,067	1,000	,060	,518**
	Sig. (2-tailed)	,627	,000	,664	,000
	N	55	55	55	55
C8	Pearson Correlation	1	,067**	,195**	,699*
	Sig. (2-tailed)		,627	,154	,000
	N	55	55	55	55

C9	Pearson Correlation	,067	1	,060	,518**
	Sig. (2-tailed)	,627		,664	,000
	N	55	55	55	55
C10	Pearson Correlation	,195**	,060	1	,607
	Sig. (2-tailed)	,154	,664		,000
	N	55	55	55	55
Canva	Pearson Correlation	,699**	,518**	,607**	1**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	
	N	55	55	55	55

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

CORRELATIONS

CORRELATIONS

/VARIABLES=M1 M2 M3 M4 M5 M6 M7 M8 M9 M10 Motivasi

/PRINT=TWOTAIL NOSIG

/MISSING=PAIRWISE.

Correlations

Notes

Output Created		24-MAY-2025 20:42:13
Comments		
Input	Data	C:\Users\HP\Documents\Joki Tugas\Data Canva.sav
	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>

	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	55
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics for each pair of variables are based on all the cases with valid data for that pair.
Syntax		CORRELATIONS /VARIABLES=M1 M2 M3 M4 M5 M6 M7 M8 M9 M10 Motivasi /PRINT=TWOTAIL NOSIG /MISSING=PAIRWISE.
Resources	Processor Time	00:00:00,02
	Elapsed Time	00:00:00,04

Correlations

		M1	M2	M3	M4	M5	M6
M1	Pearson Correlation	1	,254	1,000**	,254	1,000**	1,000**
	Sig. (2-tailed)		,061	,000	,061	,000	,000
	N	55	55	55	55	55	55
M2	Pearson Correlation	,254	1	,254	1,000**	,254	,254
	Sig. (2-tailed)	,061		,061	,000	,061	,061
	N	55	55	55	55	55	55
M3	Pearson Correlation	1,000**	,254	1	,254	1,000**	1,000**
	Sig. (2-tailed)	,000	,061		,061	,000	,000
	N	55	55	55	55	55	55
M4	Pearson Correlation	,254	1,000**	,254	1	,254	,254
	Sig. (2-tailed)	,061	,000	,061		,061	,061
	N	55	55	55	55	55	55

M5	Pearson Correlation	1,000**	,254	1,000**	,254	1	1,000**
	Sig. (2-tailed)	,000	,061	,000	,061		,000
	N	55	55	55	55	55	55
M6	Pearson Correlation	1,000**	,254	1,000**	,254	1,000**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,061	,000	,061	,000	
	N	55	55	55	55	55	55
M7	Pearson Correlation	1,000**	,254	1,000**	,254	1,000**	1,000**
	Sig. (2-tailed)	,000	,061	,000	,061	,000	,000
	N	55	55	55	55	55	55
M8	Pearson Correlation	1,000**	,254	1,000**	,254	1,000**	1,000**
	Sig. (2-tailed)	,000	,061	,000	,061	,000	,000
	N	55	55	55	55	55	55
M9	Pearson Correlation	,195	,119	,195	,119	,195	,195
	Sig. (2-tailed)	,154	,387	,154	,387	,154	,154
	N	55	55	55	55	55	55
M10	Pearson Correlation	,254	1,000**	,254	1,000**	,254	,254
	Sig. (2-tailed)	,061	,000	,061	,000	,061	,061
	N	55	55	55	55	55	55
Motivasi	Pearson Correlation	,913**	,606**	,913**	,606**	,913**	,913**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	,000
	N	55	55	55	55	55	55

Correlations

		M7	M8	M9	M10	Motivasi
M1	Pearson Correlation	1,000	1,000	,195**	,254	,913**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,154	,061	,000
	N	55	55	55	55	55
M2	Pearson Correlation	,254	,254	,119	1,000**	,606
	Sig. (2-tailed)	,061	,061	,387	,000	,000
	N	55	55	55	55	55
M3	Pearson Correlation	1,000**	1,000	,195	,254	,913**

	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,154	,061	,000
	N	55	55	55	55	55
M4	Pearson Correlation	,254	,254**	,119	1,000	,606
	Sig. (2-tailed)	,061	,061	,387	,000	,000
	N	55	55	55	55	55
M5	Pearson Correlation	1,000**	1,000	,195**	,254	,913
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,154	,061	,000
	N	55	55	55	55	55
M6	Pearson Correlation	1,000**	1,000	,195**	,254	,913**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,154	,061	,000
	N	55	55	55	55	55
M7	Pearson Correlation	1**	1,000	,195**	,254	,913**
	Sig. (2-tailed)		,000	,154	,061	,000
	N	55	55	55	55	55
M8	Pearson Correlation	1,000**	1	,195**	,254	,913**
	Sig. (2-tailed)	,000		,154	,061	,000
	N	55	55	55	55	55
M9	Pearson Correlation	,195	,195	1	,119	,332
	Sig. (2-tailed)	,154	,154		,387	,013
	N	55	55	55	55	55
M10	Pearson Correlation	,254	,254**	,119	1**	,606
	Sig. (2-tailed)	,061	,061	,387		,000
	N	55	55	55	55	55
Motivasi	Pearson Correlation	,913**	,913**	,332**	,606**	1**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,013	,000	
	N	55	55	55	55	55

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Reliability

Notes

Output Created		24-MAY-2025 20:43:51
Comments		
Input	Data	C:\Users\HP\Documents\Joki Tugas\Data Canva.sav
	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	55
	Matrix Input	
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data for all variables in the procedure.
Syntax		RELIABILITY /VARIABLES=C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9 C10 /SCALE('ALL VARIABLES') ALL /MODEL=ALPHA.
Resources	Processor Time	00:00:00,02
	Elapsed Time	00:00:00,01

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	55	100,0
	Excluded ^a	0	,0

	Total	55	100,0
--	-------	----	-------

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,818	10

Reliability

Notes

Output Created		24-MAY-2025 20:44:39
Comments		
Input	Data	C:\Users\HP\Documents\Joki Tugas\Data Canva.sav
	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	55
	Matrix Input	
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data for all variables in the procedure.

Syntax		RELIABILITY /VARIABLES=M1 M2 M3 M4 M5 M6 M7 M8 M9 M10 /SCALE('ALL VARIABLES') ALL /MODEL=ALPHA.
Resources	Processor Time	00:00:00,02
	Elapsed Time	00:00:00,07

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	55	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	55	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,920	10

Explore

Notes

Output Created		24-MAY-2025 20:51:45
Comments		
Input	Data	C:\Users\HP\Documents\Joki Tugas\Data Canva.sav
	Active Dataset	DataSet0

	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	55
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values for dependent variables are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on cases with no missing values for any dependent variable or factor used.
Syntax		EXAMINE VARIABLES=Canva Motivasi /PLOT NPLOT /STATISTICS DESCRIPTIVES /INTERVAL 95 /MISSING LISTWISE /NOTOTAL.
Resources	Processor Time	00:00:03,27
	Elapsed Time	00:00:02,93

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Canva	55	100,0%	0	0,0%	55	100,0%
Motivasi	55	100,0%	0	0,0%	55	100,0%

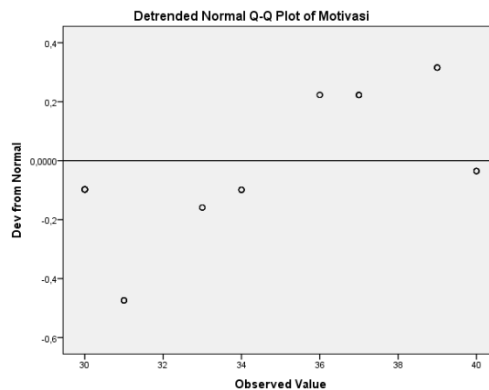
Descriptives

			Statistic	Std. Error
Canva	Mean		34,65	,416
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	33,82	
		Upper Bound	35,49	
	5% Trimmed Mean		34,62	
	Median		35,00	
	Variance		9,527	
	Std. Deviation		3,087	
	Minimum		30	
	Maximum		40	
	Range		10	
	Interquartile Range		5	
	Skewness		,039	,322
	Kurtosis		-,981	,634
Motivasi	Mean		34,29	,514
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	33,26	
		Upper Bound	35,32	
	5% Trimmed Mean		34,21	
	Median		34,00	
	Variance		14,506	
	Std. Deviation		3,809	
	Minimum		30	
	Maximum		40	
	Range		10	
	Interquartile Range		7	
	Skewness		,187	,322
	Kurtosis		-1,560	,634

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Canva	,122	55	,041	,939	55	,008
Motivasi	,206	55	,000	,853	55	,000

a. Lilliefors Significance Correction



Explore

Notes

Output Created		24-MAY-2025 20:58:06
Comments		
Input	Data	C:\Users\HP\Documents\Joki Tugas\Data Canva.sav
	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	55

Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values for dependent variables are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on cases with no missing values for any dependent variable or factor used.
Syntax		EXAMINE VARIABLES=Motivasi Canva BY C1 /PLOT NPLOT SPREADLEVEL /STATISTICS DESCRIPTIVES /CINTERVAL 95 /MISSING LISTWISE /NOTOTAL.
Resources	Processor Time	00:00:03,47
	Elapsed Time	00:00:03,57

Tests of Normality

	1	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Motivasi	3	,229	29	,000	,834	29	,000
	4	,176	26	,038	,873	26	,004
Canva	3	,185	29	,013	,874	29	,003
	4	,140	26	,200*	,906	26	,022

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

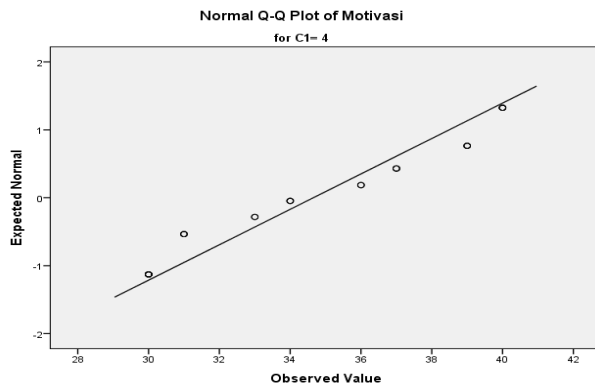
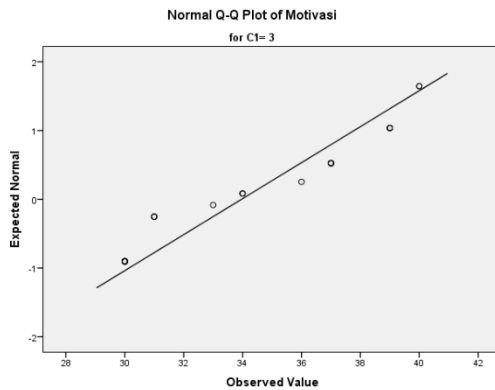
Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi	Based on Mean	,002	1	53	,966
	Based on Median	,021	1	53	,886
	Based on Median and with adjusted df	,021	1	51,630	,886

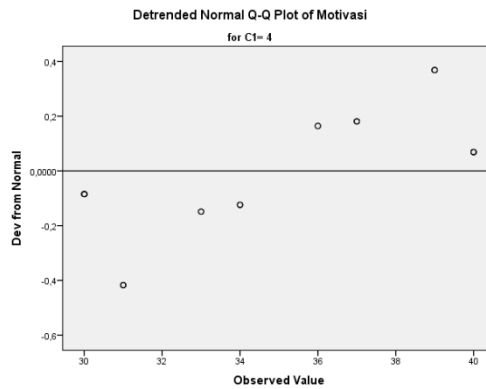
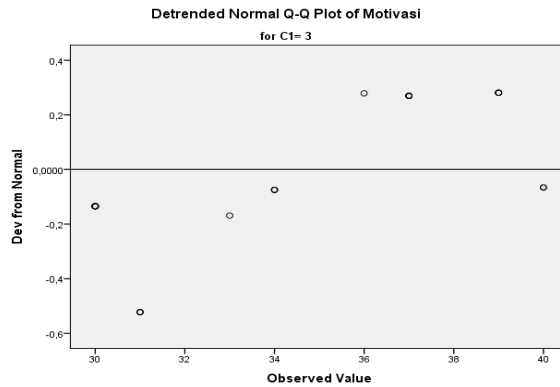
	Based on trimmed mean	,003	1	53	,954
Canva	Based on Mean	,049	1	53	,826
	Based on Median	,080	1	53	,778
	Based on Median and with adjusted df	,080	1	52,997	,778
	Based on trimmed mean	,053	1	53	,818

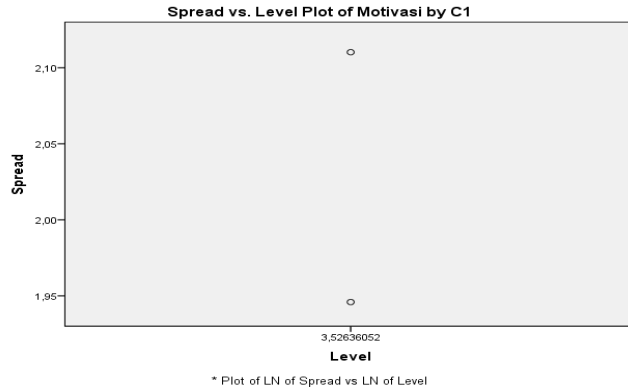
Motivasi

Normal Q-Q Plots



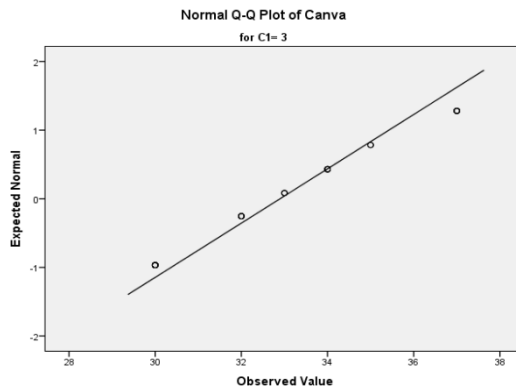
Detrended Normal Q-Q Plots

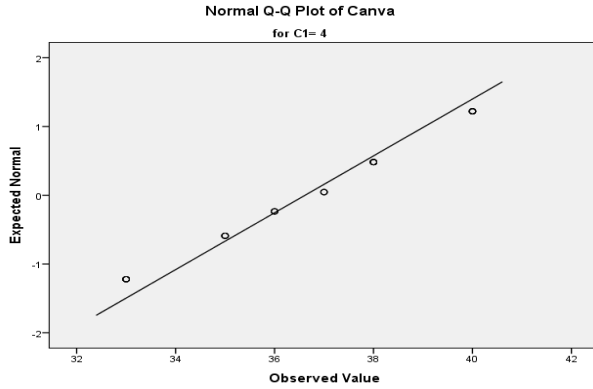




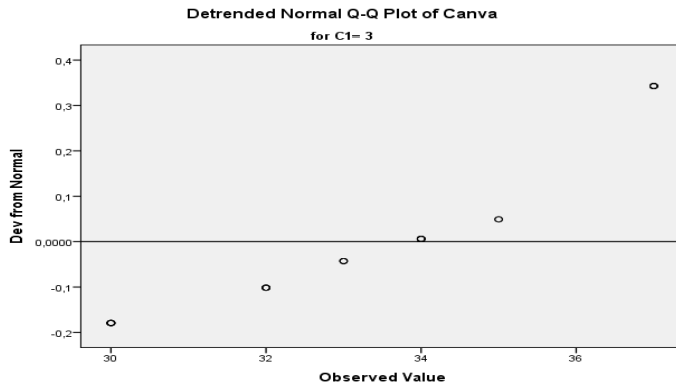
Canva

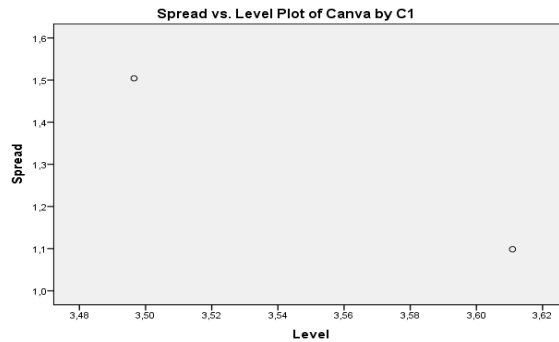
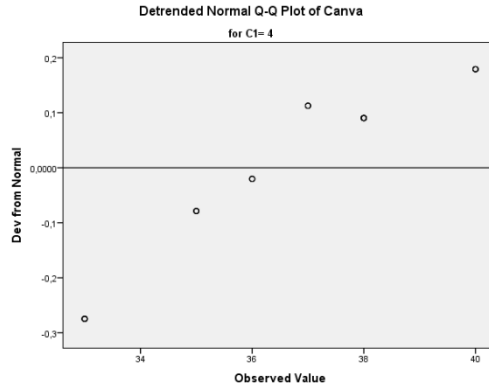
Normal Q-Q Plots





Detrended Normal Q-Q Plots





* Plot of LN of Spread vs LN of Level
Slope = -3.544 Power for transformation = 4.544

Regression

Notes

Output Created		24-MAY-2025 21:28:27
Comments		
Input	Data	C:\Users\HP\Documents\Joki Tugas\Data Canva.sav
	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>

	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	55
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on cases with no missing values for any variable used.
Syntax		REGRESSION /DESCRIPTIVES MEAN STDDEV CORR SIG N /MISSING LISTWISE /STATISTICS COEFF OUTS R ANOVA CHANGE ZPP /CRITERIA=PIN(.05) POUT(.10) /NOORIGIN /DEPENDENT Canva /METHOD=ENTER Motivasi.
Resources	Processor Time	00:00:00,00
	Elapsed Time	00:00:00,03
	Memory Required	1756 bytes
	Additional Memory Required for Residual Plots	0 bytes

Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
Canva	32,42	2,807	55
Motivasi	36,45	2,905	55

Correlations

		Canva	Motivasi
Pearson Correlation	Canva	1,000	,401

	Motivasi	,401	1,000
Sig. (1-tailed)	Canva	.	,001
	Motivasi	,001	.
N	Canva	55	55
	Motivasi	55	55

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Motivasi ^b	.	Enter

a. Dependent Variable: Canva

b. All requested variables entered.

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics		
					R Square Change	F Change	df1
1	,401 ^a	,161	,145	2,595	,161	10,156	1

Model Summary

Model	Change Statistics	
	df2	Sig. F Change
1	53 ^a	,002

a. Predictors: (Constant), Motivasi

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	68,406	1	68,406	10,156	,002 ^b

	Residual	356,976	53	6,735		
	Total	425,382	54			

a. Dependent Variable: Canva

b. Predictors: (Constant), Motivasi

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Correlations
		B	Std. Error	Beta			Zero-order
1	(Constant)	18,293	4,446		4,114	,000	
	Motivasi	,387	,122	,401	3,187	,002	,401

Coefficients^a

Model		Correlations	
		Partial	Part
1	(Constant)		
	Motivasi	,401	,401

a. Dependent Variable: Canva

Lampiran 10 Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS

A. Identitas Diri

Nama : Nurus Saidah
Tempat Tanggal Lahir : Demak, 22 Juni 2000
Jenis Kelamin : Perempuan
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat : Desa Medini, Kec Gajah Kab Demak.
Email : nurussa22@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. SDN Medini 2 (2006-2012)
2. MTS Nurul Huda Medini (2012-2015)
3. MA NU Nurul Ulum Jekulo Kudus (2015-2018)

Semarang, 5 Juni 2025

Penulis,



Nurus Saidah

NIM. 1803016037