

**Pengaruh Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Berbasis
Canva terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SDIT Semarak Rejang Lebong**

TESIS

Diajukan Untuk Memenuhi salah satu syarat
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)
Program Studi Pendidikan Agama Islam



Oleh

Nama : Koriatul Sadea

Nim : 23871012

**PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
2025 M/1446 H**

MOTTO

قَالَ رَسُولُ اللَّهِ ﷺ: إِنَّ مِنْ أَحَبِّكُمْ إِلَيَّ وَأَقْرَبِكُمْ
مَنِّي مَجْلِسًا يَوْمَ الْقِيَامَةِ أَحْسَنَكُمْ أَخْلَاقًا

Artinya:

“Sesungguhnya orang yang paling aku cintai dan paling dekat majelisnya denganku di hari kiamat adalah yang paling baik akhlaknya.”

HR. Tirmidzi

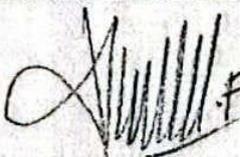
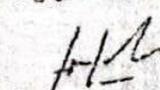
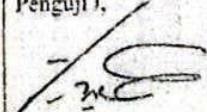


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
PROGRAM PASCASARJANA

Jl. Dr. Ak. Gani No 1 Kotak Pos 10 Telp. (0732) 21010 Curup 39113

HALAMAN PENGESAHAN
No. 480/In.34/PS/PP.00.9/VIII/2025

Tesis yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Pendidikan agama Islam (PAI) Berbasis Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SDIT Semarak Rejang Lebong" Yang ditulis oleh Kori Atul Sadea, NIM. 23871012 Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Pascasarjana IAIN Curup, telah diuji dan dinyatakan LULUS pada tanggal 6 Agustus 2025 serta sudah diperbaiki sesuai dengan permintaan tim penguji dalam sidang ujian tesis.

Ketua,  Dr. Iwan Faturrahman, SPd.I., M.Pd NIP. 19840826200912 1 008	Sekretaris Sidang/Penguji II,  Dr. Deri Wanto, MA NIP. 19871108 201903 1 004
Penguji Utama,  Prof. Dr. Hendra Harmi, M.Pd NIP. 19751108 200312 1 001	Tanggal 21/8-2025
Penguji I,  Prof. Dr. H. Idi Warsah, M.Pd.I NIP. 19750415 200501 1 009	Tanggal 21/8-2025
Mengesahkan Rektor IAIN Curup,  Prof. Dr. H. Idi Warsah, M.Pd.I NIP. 19750415 200501 1 009	Agustus 2025 Direktur Pascasarjana IAIN Curup  Prof. Dr. Djumengkubuwono, M.Pd. NIP. 19650826 199903 1 001

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kori Atul Sadea
NIM : 23871012
Tempat/Tanggal Lahir : Tanjung Bunga 2, 20-12-2000

Dengan ini menyatakan bahwa dalam tesis ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar magister strata 2 di suatu perguruan, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi sesuai peraturan yang berlaku. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Curup, Agustus 2025

Peneliti



Kori Atul Sadea
NIM. 23871012

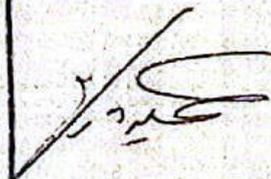


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
PROGRAM PASCASARJANA
Jl. Dr. Ak. Gani No 1 Kotak Pos 10 Telp. (0732) 21010 Curup 39113

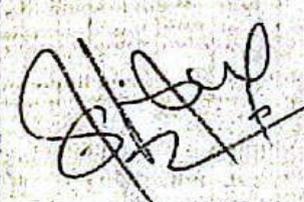
PERSETUJUAN PEMBIMBING TESIS

Nama : Kori Atul Sadea
NIM : 23871012
Judul : Pengaruh Media Pembelajaran Pendidikan agama Islam
(PAI) Berbasis Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di
SDIT Semarak Rejang Lebong

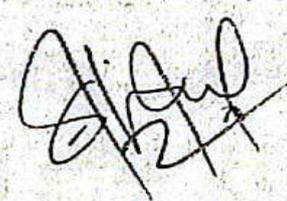
Pembimbing I


Prof. Dr. H. Idi Warsah, M.Pd.I
NIP. 19750415 200501 1 009

Curup, Agustus 2025
Pembimbing II


Dr. Deri Wanto, MA
NIP. 19871108 201903 1 004

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam (PAI) S2


Dr. Deri Wanto, MA
NIP. 19871108 201903 1 004

PERSEMBAHAN

Yang utama dari segalanya.....

Sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT. Taburan cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikanku kekuatan, membekaliku dengan ilmu. Atas karunian serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya Tesis yang sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam selalu terlimpahkan keharibaan Rasulullah Muhammas SAW. Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah kupersembahkan karya kecilku ini orang-orang yang kusayangi :

1. Teruntuk orang tuaku Bapak Habiburrahman dan Ibu Eri, serta serta adikku Pedro Saputra yang tersayang, terimakasih telah menemani hari-hariku dengan kasih sayang, do'a, kesabaran perjuangan dan dorongan sehingga keinginan dan harapan kalian terwujud dalam sebuah karya nyata.
2. Kedua pembimbing Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd Dan Bapak Dr. Deri Wanto, M.Pd terimakasih yang tak terhingga karena selama ini telah tulus dan ikhlas untuk meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan ilmu yang sangat berharga dan bermanfaat bagi penulis dalam menyelesaikan tesis ini.
3. Kepala SDIT Semarak Rejang Lebong Ustad Roja saputra, S.Pd beserta dewan beserta staf guru yang menjadi tempat penelitian sekaligus keluarga kedua penulis.
4. Untuk rumah keduaku, Mbak-mbak, kakak-kakak, teman-teman dan adik-adik Organisasi terima kasih karena selalu memberikan doa dan dukungan.
5. Team Squad PAI S2 Angkatan 2023 hingga kini masih menjalin silaturahmi terima kasih atas kerjasama dan dukungannya.
6. Almamater IAIN Curup.

***Pengaruh Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Berbasis
Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SDIT Semarak Rejang Lebong***

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh perkembangan teknologi yang semakin pesat mendorong semua orang, termasuk lembaga pendidikan, untuk beradaptasi dengan perumedia. Salah satunya adalah dalam penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan teknologi. Permasalahan yang terjadi saat ini adalah masih banyak guru-guru yang belum memanfaatkan media pembelajaran dengan menggunakan teknologi dengan baik, salah satunya di SDIT Semarak Rejang Lebong.

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk (1) Mengetahui Penggunaan Media Pembelajaran Pendidikan agama islam berbasis canva di SDIT Semarak Rejang Lebong.(2)Mengetahui motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis canva di SDIT Semarak Rejang Lebong. (3) Mengetahui pengaruh media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Canva terhadap motivasi belajar siswa di SDIT Semarak Rejang Lebong.

Penelitian ini merupakan menggunakan jenis pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian Eksperimen. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang dilakukan untuk menjawab pertanyaan dengan menggunakan rancangan terstruktur sesuai dengan sistematika penelitian ilmiah.

Hasil penelitian yang peneliti dapat adalah menunjukkan adanya peningkatan skor hasil belajar dan motivasi siswa setelah diterapkannya media pembelajaran PAI berbasis Canva. Berdasarkan analisis statistik deskriptif, nilai rata-rata pre-test adalah 65,00 dengan nilai minimum 50 dan maksimum 80. Hasil pre-test dengan rerata 62,50 meningkat menjadi 74,17 pada post-test. Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa rata-rata skor motivasi belajar siswa pada tahap pre-test hanya mencapai 62,50, sedangkan pada post-test meningkat menjadi 74,17. Selisih peningkatan sebesar 11,67 poin ini menunjukkan adanya perumedia yang nyata setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan Canva.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Pendidikan Agama Islam, berbasis Canva.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhandulillah syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini dengan Judul “ Pengaruh Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Berbasis Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SDIT Semarak Rejang Lebong”. Kemudian juga tidak lupa shalawat serta salam kepada Rasulullah SAW. Sang Qudwah umat semoga salam tersampaikan kepada sahabat, keluarga dan orang-orang yang setia kepada “*Dinul haq*” sehingga *Yaumul akhir* nanti.

Adapun tesis yang sederhana ini, penulis susun dalam rangka untuk memperoleh gelar sarjana (S2) pada Jurusan Pendidikan Agama Islam di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, dan tentu penyusunan tesis ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangannya, untuk itu kiranya para pembaca yang arif dan budiman dapat memahaminya, atas kekurangan dan kelemahan yang ditemui dalam tesis ini. Hal ini dikarenakan masih kurangnya bacaan yang menjadi acuan penulis di dalam pembuatan tesis ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tanpa adanya dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, maka tidak mungkin penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, untuk itu dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang memberikan sumbangsi dalam penyelesaian skripsi ini terutama kepada:

1. Bapak Prof.Dr Idi Warsah,M.Pd. selaku Rektor IAIN Curup.
2. Bapak Dr. Yusefri,S.Ag,M.Pd. selaku Wakil Rektor I IAIN Curup.
3. Bapak Dr. Muhammad Istan,S.E,MM.,M.Pd selaku Wakil Rektor II IAIN Curup
4. Bapak Dr. Nelson,M.Pd selaku Wakil Rektor III IAIN Curup.
5. Bapak Prof.Dr Hamengkubowono,M.Pd., selaku Direktur Pascasarjana IAIN Curup.
6. Bapak Prof.Dr Idi Warsah,M.Pd selaku pembimbing 1

7. Dr. Deri Wanto, M.Pd selaku pembimbing 2
8. Prof.dr.Hendra Harmi, M.Pd selaku penguji utama seminar hasil
9. Ustad Roja Saputra S.Pd selaku kepala sekolah SDIT Semarak Rejang Lebong.

Demikian semoga Tesis ini dapat bermanfaat bagi semua pembaca. Aamiin.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

DAFTAR ISI

MOTTO.....	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	9
A. Latar Belakang Masalah.....	9
B. Identifikasi Masalah.....	16
C. Batasan Masalah.....	17
D. Rumusan Masalah.....	17
E. Tujuan penelitian.....	17
F. Manfaat Penelitian.....	17
BAB II KAJIAN TEORI.....	19
A. Landasan Teori.....	19
B. Penelitian Terdahulu.....	35
C. Kerangka konseptual.....	36
D. Hipotesis penelitian.....	37
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	39
A. Jenis penelitian.....	39
B. Tempat Dan waktu penelitian.....	39

C.	Definisi Operasional Variabel	40
D.	Populasi dan Sampel.....	40
E.	Teknik Pengumpulan Data	41
F.	Instrumen Pengumpulan Data	42
G.	Teknik Analisis Data	56
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMMEDIA		62
A.	Biografi Sekolah.....	62
B.	Hasil Penelitian.....	65
C.	Pembahasan	87
BAB V PENUTUP.....		92
A.	Kesimpulan.....	92
B.	Saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA		xiii
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1.....	34
Tabel 3.2.....	42
Tabel 3.3.....	42
Tabel 3.4.....	44
Tabel 3.5.....	45
Tabel 3.6.....	45
Tabel 3.7.....	46
Tabel 3.9.....	48
Tabel 3.10.....	49
Tabel 3.11.....	51
Tabel 4.1.....	53
Tabel 4.2.....	68
Tabel 4.3.....	70
Tabel 4.4.....	75
Tabel 4.5.....	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1.....	39
Gambar 3.2.....	42
Gambar 3.3.....	42
Gambar 3.4.....	44
Gambar 3.5.....	45
Gambar 3.6.....	45
Gambar 3.7.....	46
Gambar 3.8.....	48
Gambar 3.9.....	49
Gambar 3.10.....	51
Gambar 3.11.....	53
Gambar 4.1.....	65
Gambar 4.2.....	65
Gambar 4.3.....	66
Gambar 4.4.....	67

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Guru dalam proses belajar mengajar harus memiliki pengaruh motivasi tersendiri, guna mencapai harapan yang dicita-citakan dalam melaksanakan pendidikan pada umumnya dan proses belajar mengajar pada khususnya.¹ Usaha meningkatkan kualitas sumber daya pendidikan, guru merupakan komponen sumber daya manusia yang harus dibina dan dikembangkan terus-menerus.² Pengembangan profesi guru dilaksanakan melalui program pendidikan, namun tidak semua guru yang dididik di lembaga pendidikan terlatih dengan baik dan qualified. Potensi sumber daya guru itu perlu ditumbuh kembangkan agar dapat melakukan fungsinya secara potensial. Selain itu, pengaruh perumedia yang serba cepat mendorong para guru untuk terus belajar menyesuaikan diri dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta mobilitas masyarakat.³

Proses pembelajaran yang dilakukan merujuk pada Permendikbud Nomor 12 Tahun 2024 ayat 25 tentang menyediakan panduan implementasi Kurikulum Merdeka, menyediakan buku teks utama, menyediakan perangkat ajar selain buku teks utama yang dapat langsung digunakan, dimodifikasi, atau dijadikan referensi dalam proses belajar mengajar.⁴ Prestasi belajar suatu kegiatan berproses untuk menambah pengetahuan, ketrampilan, dan sikap ketrampilan. proses dan dilaksanakan dengan menimbulkan tingkah laku yang positif bagi

¹ M.Gapur, 'peran orang tua, guru dan teman sebaya dalam membantu siswa mencapai tugas-tugas perkembangan', *jurnal counseling care*, 06.02 (2022), 44–49.

² Leo pratama and others, 'strategi guru pai dalam meningkatkan religiusitas siswa di sdn 08 rejang leboang', *pionir: jurnal pendidikan*, 9.2 (2020), 27–49.

³ Idi warsah, 'pengaruh motivasi mengajar guru terhadap prestasi belajar siswa pada mata pembelajaran pendidikan agama islam sd negeri 06 merigi', *jurnal intelektual: jurnal pendidikan dan studi keislaman*, 8.2 (2018),h 285.

⁴ kemendikbud, 'kurikulum pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah', *permendikbud ristek nomor 12 tahun 2024*, 2024, 1–26.

pembelajarannya.⁵ Prestasi belajar juga bisa dikatakan sebagai hasil yang diperoleh dalam belajar yang berupa pengetahuan dan sikap yang diperoleh siswa selama mengikuti pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk angka. Jika belajar menjadi usaha seseorang dalam mencapai tujuan untuk meberubah dirinya menjadi pandai dan berilmu serta berpengetahuan, Sementara prestasi merupakan hasil yang diperoleh dari aktivitasnya.⁶

Motivasi belajar penting diketahui oleh seorang guru. Pengetahuan dan pemahaman tentang motivasi belajar pada siswa bermanfaat bagi guru membangkitkan, meningkatkan, dan memlihara semangat siswa untuk belajar sampai berhasil; membangkitkan, bila siswa tak bersemangat; meningkatkan, bila semangat belajarnya timbul tenggelam; memlihara, bila semangatnya telah kuat untuk mencapai tujuan belajar.⁷ Dalam hal ini, hadiah, pujian, dorongan, atau pemicu semangat dapat digunakan unutk mengorbkan semangat belajar. Mengetahui dan memahami motivasi belajar siswa di kelas bermacam – ragam; ada yang acuh tak acuh, ada yang tidak berhasil dan berhasil. Dengan bermacam ragamnya motivasi belajar tersebut, maka guru dapat menggunakan bermacam – macam strategi belajar mengajar.⁸

Karena peranan guru sangat dibutuhkan dalam pembelajaran, dimana peranan guru tidak hanya sebagai transfer of knowlegde atau guru satu-satunya sumber belajar yang dapat melakukan apa saja, melainkan guru juga sebagai mediator dan fasilitator untuk mengembangkan potensi aktif yang terdapat dalam diri peserta didik agar proses pembelajaran sesuai dengan tujuan kurikulum pada saat ini.⁹ Dengan mengikuti proses pembelajaran merupakan proses awal

⁵ Idi warsah, jurnal penelitian and pendidikan islam, ‘al-bahtsu’, 09.02 (2024), 175–82.

⁶ Suparno suparno, idi warsah, and alfauzan amin, ‘peningkatan motivasi belajar santri pada pondok pesantren di kecamatan mandiangan’, *jurnal literasiologi*, 8.1 (2022), 53–62.

⁷ Deri wanto addahri hafidz awlawi, eka risma junita, ‘penerapan prinsip-prinsip seksualitas bagi anak dalam perspektif islam’, *jurnal tunas pendidikan*, 5.2 (2023), 409–21

⁸ Ariel briceño moraga, ‘factores que determinan la motivación por aprender en estudiantes universitarios’, *revista electrónica de conocimientos, saberes y prácticas*, 3.1 (2020), 19–27

⁹ Tetiana yemchuk, ‘ncreasing the digital competence of the teacher by means of information and communication technologies’, *academic notes series pedagogical science*, 1.204 (2022), 114–19.

terciptanya generasi dan membentuk sumber daya manusia yang unggul dan berkualitas, yang dimaksud dengan sumber daya manusia yang berkualitas adalah manusia yang dapat memanfaatkan semua potensinya dan mampu merebut peluang di masa depan untuk kejayaan bangsa serta negaranya.¹⁰

Motivasi memegang peranan penting dalam memberikan gairah, semangat dan rasa senang dalam belajar, sehingga siswa yang mempunyai motivasi tinggi mempunyai energi yang banyak untuk kegiatan belajar.¹¹ Motivasi belajar penting bagi siswa dan guru.¹² Bagi siswa pentingnya motivasi belajar menyadarkan kedudukan pada awal belajar, proses dan hasil akhir, menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar, yang dibandingkan dengan teman sebaya, mengarahkan kegiatan belajar, membesarkan semangat belajar, menyadarkan tentang adanya perjalanan belajar dan kemudian bekerja (di sela – selanya adalah istirahat atau bermain) yang berkesinambungan; individu dilatih untuk menggunakan kekuatannya sedemikian rupa sehingga dapat berhasil.¹³

Pendekatan guru terhadap perencanaan dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran memiliki dampak yang signifikan pada motivasi siswa untuk belajar. Metode yang digunakan guru dalam membentuk motivasi siswa pada pembelajaran salah satunya adalah mengembangkan rencana pelajaran yang kondusif, menciptakan berbagai strategi pengajaran, meningkatkan antusiasme dan kepercayaan diri siswa di kelas, memberikan tugas, dan membangkitkan serta memperkuat minat mereka.¹⁴ Oleh karena itu, pengaruh seorang guru pada

¹⁰ zenita dwi tiara dkk , ‘manajemen sumber daya manusia dalam lembaga pendidikan’, *j-mas (jurnal manajemen dan sains)*, 8.1 (2023), 450

¹¹ hendra harmi, laili laili, ‘upaya guru pendidikan agama islam dalam mengembangkan sikap keberagaman pada siswa’, *journal of education and instruction (joeai)*, 3.2 (2020), 179–88.

¹² hendra harmi, ‘model pembelajaran pendidikan agama islam berbasis moderasi beragama’, *jrti (jurnal riset tindakan indonesia)*, 7.2 (2022), 228

¹³ Koriatulsadea, n nelson, and k indrawari, ‘implementasi pendidikan agama islam bagi klien panti rehabilitasi narkoba yayasan dharma wahyu insani rejang lebong dalam membentuk karakter religius’, 2023.

¹⁴ Hendra harmi, ahmad danu syaputra, and irwan faturhman, ‘pendirian dan pendampingan forum pemuda lintas agama di rejang lebong’, *jurnal pengabdian multidisiplin*, 3.3 (2023) >.

motivasi belajar siswa bertujuan untuk mencapai keahlian dan prestasi serta meningkatkan kualitas dalam proses belajar mengajar.¹⁵

Saat ini pendidik banyak merasa bahwa siswa kurang termotivasi untuk belajar. Hal ini terlihat dari watak siswa yang acuh tak acuh terhadap pengalaman yang berkembang di kelas, tidak fokus pada pendidik saat menyampaikan materi yang diajarkan dan tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh pendidik.¹⁶ Motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran cenderung rendah. Hal tersebut biasanya dikarenakan guru tidak menggunakan metode atau strategi yang efektif. Tanpa adanya dorongan atau motivasi, siswa menjadi sulit untuk semangat dalam belajar. Motivasi adalah salah satu hal yang paling penting dalam mendorong siswa untuk mencapai kesuksesan dan keberhasilan pembelajaran.¹⁷

Salah satu upaya yang harus dilakukan guru untuk membentuk motivasi siswa dalam belajar ialah memberikan pembelajaran yang menarik salah satunya yang sangat penting dan sesuai dengan perkembangan saat ini ialah memanfaatkan media teknologi pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan arahan serta materi. Sehingga diharapkan dapat memberikan manfaat lebih karena dapat dengan mudah memberikan siswa pengalaman belajar yang lebih baik dan menarik.¹⁸ Dalam konteks teknologi yang terus berkembang dengan cepat, sekolah juga harus beradaptasi. Penggunaan teknologi di dalam kelas menjadi sangat penting. Ini tidak hanya memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menarik, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk dunia yang semakin terdigitalisasi. Pemanfaatan platform ataupun aplikasi

¹⁵ Idi Warsah, institut agama, islam negeri, and iain curup, 'tofedu : the future of education journal the innovative strategies in islamic education management to improve learning quality in the era of disruption', 3.5 (2024), 1368–75.

¹⁶ Ririn Wahyuni , hendra harmi, 'implementasi kurikulum 2013 pada mata pelajaran aqidah akhlak di sdit bin baz kabupaten rejang lebong', *jurnal darussalam: jurnal pendidikan, komunikasi dan pemikiran hukum islam*, 12.1 (2020), 1–16.

¹⁷ Edi Kusnadi And Syifa Aulia Azzahra, 'penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis wordwall terhadap motivasi belajar peserta didik di ma al ikhlash padakembang tasikmalaya', *jurnal dimensi pendidikan dan pembelajaran*, 12.2 (2024), 323–39

yang dikhususkan untuk pendidikan menjadi media yang efektif untuk memfasilitasi siswa dalam memahami pembelajaran.¹⁹

Berbicara tentang media ajar, maka kita berbicara mengenai seputar proses pembelajaran mulai dari tahap perencanaan pembelajaran hingga pada saat proses pembelajaran.²⁰ Melaksanakan pembelajaran (teaching) diartikan sebagai proses penciptaan dan mempertahankan suatu lingkungan belajar yang efektif, sedangkan material diartikan sebagai media yang mendukung terlaksananya proses pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas.²¹

Tujuan utama penggunaan media pembelajaran menjadikan pembelajaran lebih efektif dan efisien serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari berbagai keterampilan yang diharapkan. Pengembangan media ajar memudahkan pendidik dalam menyajikan materi pembelajaran yang abstrak secara lebih konkrit dan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.²² Untuk mencapai tujuan pembelajaran, Anda perlu membuat media pembelajaran yang memasukkan unsur-unsur yang ada. Selanjutnya agar media ajar yang dibuat menjadi media ajar yang unggul, maka perlu disusun media ajar tersebut sedemikian rupa sehingga sesuai dengan karakteristik media ajar tersebut.²³

Pesatnya perkembangan teknologi digital telah memberi pengaruh besar terhadap dunia pendidikan. Ada dorongan kuat yang menuntut guru untuk “literasi

¹⁹ wahyu Titis Kholifah, ‘research & learning in primary education upaya guru mengembangkan karakter peserta didik sekolah dasar melalui pendidikan ramah anak’, *jurnal pendidikan dan konseling*, 2.1 (2020), 115–20.

²⁰ joko Andika And Others, ‘strategi induktif inquiry terbimbing guru pai dalam menghadapi ketidakaktifan peserta didik selama proses pembelajaran di smp negeri 2 kota lubuklinggau’, *jurnal syntax admiration*, 5.12 (2024), 5772–78 <<https://doi.org/10.46799/jsa.v5i12.1934>>.

²¹ Rusydi Ananda, ‘pengembangan media ajar pendidikan agama islam (pai) berbasis kontekstual untuk meningkatkan capaian hasil belajar’, *jurnal educatio: jurnal pendidikan indonesia*, 9.2 (2023), 792 .

²² Lia Oktavia, Maria Botifar, And Deri Wanto, ‘integrasi pendidikan karakter dalam kurikulum pai di sd negeri 10 ujan mas’, *jurnal literasiologi*, 9.2 (2023).

²³ oktavia Arliana Dewi And Others, ‘pengembangan media ajar interaktif berbasis canva pada materi lingkaran’, *journal of classroom action research*, 5.3 (2022), 162–69.

digital” dan memanfaatkan teknologi digital kedalam kegiatan pembelajaran.²⁴ Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran dapat diartikan sebagai sistem pemrosesan digital yang mendorong pembelajaran aktif, konstruksi pengetahuan, inquiri, dan eksplorasi pada diri peserta didik, serta memungkinkan untuk komunikasi jarak jauh dan berbagi data yang terjadi antara guru dan/atau peserta didik di lokasi kelas fisik yang berbeda.²⁵

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi sebuah keniscayaan. Platform daring, simulasi, dan teknologi realitas virtual semakin digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar. Namun, keberhasilan penggunaan teknologi dalam pembelajaran tergantung pada kemampuan guru untuk mengintegrasikannya secara efektif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pelatihan dan pengembangan guru menjadi esensial dalam memastikan mereka mampu memanfaatkan teknologi dengan baik.²⁶

Dengan adanya perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan media dalam dunia pendidikan, namun belum diiringi dengan peningkatan sumber daya manusia. Kondisi ini memicu perumedia dalam berbagai aspek untuk mempercepat peningkatan guna mencapai tujuan pendidikan yang berkualitas.²⁷ Namun, perlu diingat bahwa dampak teknologi pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa tidak selalu positif. Beberapa faktor seperti desain pembelajaran, ketersediaan sumber daya, dan tingkat kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi memainkan peran penting dalam bagaimana teknologi memengaruhi motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian tentang

²⁴ Neni Putri And Others, ‘inovasi pemanfaatan teknologi informasi terhadap efisiensi manajemen pendidikan di mis 05 darussalam’, *ar-risalah media keislaman pendidikan dan hukum islam*, 22.1 (2024), 033 <<https://doi.org/10.69552/ar-risalah.v22i1.2372>>.

²⁵ Siti Zuhriyah, ‘pemanfaatan media dalam peningkatan kualitas pembelajaran’, *prosiding temu ilmiah nasional guru (ting) viii*, november, 2016, 593–607.

²⁶ ulya Amelia, ‘tantangan pembelajaran era society 5.0 dalam perspektif manajemen pendidikan’, *al-marsus : jurnal manajemen pe ndidikan islam*, 1.1 (2023), 68

²⁷ Idi Warsah, ‘inovasi pemanfaatan teknologi informasi terhadap efisiensi manajemen pendidikan di mis 05 darussalam’, *ar-risalah media keislaman pendidikan dan hukum islam*, 22.1 (2024), 033

peran teknologi pembelajaran dalam motivasi belajar siswa pada proses pembelajaran menjadi penting.²⁸

Salah satu perkembangan teknologi sebagai media pembelajaran saat ini yaitu aplikasi canva. Canva merupakan aplikasi desain online yang didalamnya terdapat berbagai desain poster, grafik, brosur, presentasi, logo, video, sampul buku dan lainnya serta bisa juga berkoneksi dengan media sosial yang kita punya.²⁹ Penggunaannya serta manfaatnya itu untuk membuat media ajar yang menarik dengan desain yang ada. Guru dan siswa berkreasi menciptakan suatu karya yang menarik untuk ditampilkan sebagai media pembelajaran dikelas.³⁰

Berdasarkan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa media ajar berbasis canva dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik serta dapat digunakan dalam proses pembelajaran.³¹ Kemudian penelitian Putu Rahayu Ujianti bahwa peserta didik dapat belajar menggunakan media pembelajaran khususnya media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva pada materi keliling dan luas lingkaran.³² Selanjutnya penelitian Hasmira bahwa hasil pengembangan menunjukkan modul pembelajaran yang dikembangkan dapat menjadi sumber belajar yang praktis dan efektif untuk digunakan dalam konteks pembelajaran.³³ Lalu penelitian Neneng Fauziah bahwa pengembangan media ajar berbasis canva ini yang didesain sedemikian rupa

²⁸ Anelly Kremenska, 'technology enhanced language learning', in *proceedings of the 2007 international conference on computer systems and technologies - compsystech '07* (new york, new york, usa: acm press, 2007), . 1

²⁹ Helma Heryati, dewi wanto 'hakekat pendidik dalam pendidikan islam', *jurnal tunas pendidikan*, 5.2 (2023), 251–62 .

³⁰ Yusnita Adelina Purba And Amin Harahap, 'pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran matematika di smpn 1 na ix-x aek kota batu', *jurnal cendekia : jurnal pendidikan matematika*, h 6.2.

³¹ riono and fauzi, 'pengembangan media pembelajaran pai-bp di sd berbasis canva', *jurnal cakrawala pendas*, 8.1 (2022), 117–27.

³² Ni Made Sumartwi And Putu Rahayu Ujianti, 'media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva pada materi keliling dan luas lingkaran', *jurnal pedagogi dan pembelajaran*, 5.2 (2022), 220–30 .

³³ Fauziah Zainuddin, 'pengembangan media ajar berbasis aplikasi canva pada pembelajaran akidah akhlak di mtsn 3 luwu pendahuluan', 13.1 (2024), 113–24.

sehingga mudah digunakan oleh guru dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.³⁴ Beberapa penelitian diatas menunjukkan bahwa penggunaan canva dapat memberdayakan keterampilan berpikir kritis peserta didik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dengan baik. Dengan menggunakan media tersebut diharapkan peserta didik lebih mempunyai semangat belajar untuk memberikan pembaharuan dalam proses pembelajaran dikelas.³⁵ Selain itu, penggunaan media juga diharapkan dapat menciptakan suasana belajar lebih menyenangkan dalam pembelajaran, sehingga meningkatkan kemampuan berpikir siswa.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan di SDIT Semarak Rejang Lebong pembelajaran yang disajikan oleh guru masih menggunakan metode tradisional yakni ceramah dengan menggunakan buku paket. Dimana pada pembelajaran tersebut, hanya berpusat pada guru atau *teacher center*, kurang memanfaatkan dunia digital dan hanya berfokus pada buku teks. Akibatnya, terdapat beberapa kelemahan dalam pembelajaran PAI, seperti banyak siswa yang kurang bersemangat dan kesulitan berkonsentrasi pada mata pelajaran tersebut.³⁶ Berdasarkan latar belakang tersebut Peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran PAI berbasis canva terhadap motivasi belajar siswa di SDIT Semarak Rejang Lebong.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, identifikasi masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Media video belum diukur pengaruhnya terhadap motivasi belajar.
2. Motivasi belajar peserta didik belum diketahui ukurannya.
3. Pada saat proses pembelajaran terkadang siswa kurang kondusif.

³⁴ e. (n.d.). Pemanfaatan media audio visual pembelajaran pai untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa. Praditya, a., ridlo, a., yuliana, d., muttaqin, d., & kholifah, 'no title', *pengembangan media ajar*, 2023.

³⁵ Idi Warsah, 'evaluasi pembelajaran (konsep . Fungsi dan tujuan)', *jurnal kajian pendidikan islam*, 1 (2022), 190.

³⁶ observasi di sdit semarak rejang lebong, 12 september 2024

4. Masih ada siswa yang mengobrol ataupun sibuk sendiri.
5. Masih ada siswa yang kurang minat dalam mengikuti pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas untuk menghindari kemungkinan meluasnya masalah yang diteliti, maka dengan ini peneliti memberikan Batasan dalam penelitian ini yaitu tentang menggunakan media pembelajaran berbasis Canva Terhadap motivasi belajar siswa berfokus pada materi pelajaran Pendidikan Agama Islam dikelas V di SDIT Semarak Rejang Lebong.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, adapun rumusan masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana Penggunaan Media Pembelajaran Pendidikan agama islam berbasis canva di SDIT Semarak Rejang Lebong?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis canva di SDIT Semarak Rejang Lebong ?
3. Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Canva terhadap motivasi belajar siswa di SDIT Semarak Rejang Lebong ?

E. Tujuan penelitian

1. Mengetahui Penggunaan Media Pembelajaran Pendidikan agama islam berbasis canva di SDIT Semarak Rejang Lebong.
2. Mengetahui motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis canva di SDIT Semarak Rejang Lebong.
3. Mengetahui pengaruh media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Canva terhadap motivasi belajar siswa di SDIT Semarak Rejang Lebong

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai penambah wawasan serta dapat menambah pengetahuan yang berkaitan dengan suatu

pembelajaran khususnya pada penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Canva diharapkan dapat mengembangkan penelitian-penelitian yang menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Manfaat Praktis

- a. Meningkatkan Daya Tarik Pembelajaran
- b. Menciptakan suasana proses pembelajaran yang interaktif dan menarik.
- c. Membantu Pemahaman Materi yang Abstrak
- d. Meningkatkan Keterlibatan Aktif Siswa
- e. Mempermudah Guru dalam Penyampaian Mater

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Media pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa Latin “medium” yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Lebih lanjut, media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Penggunaan media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar. Ditegaskan oleh Danim bahwa hasil penelitian telah banyak membuktikan efektivitas penggunaan alat bantu atau media dalam proses belajar-mengajar di kelas, terutama dalam hal peningkatan prestasi siswa. Terbatasnya media yang dipergunakan dalam kelas diduga merupakan salah satu penyebab lemahnya mutu belajar siswa.³⁷

Dari beberapa pengertian yang telah di sebutkan di atas dapat dipahami bahwa; Pertama, para ahli membatasi pengertian media dengan; orang, media, teknologi, sarana, alat, dan saluran atau berupa kegiatan yang dirancang untuk terjadinya proses belajar. Kedua, para ahli membatasi pengertian media dengan; Pesan atau informasi, yang dibawa atau disampaikan melalui hardware sebagaimana tersebut di atas. Batasan ketiga, bahwa pesan yang dibawa diperuntukan sebagai perangsang terjadinya proses belajar (media ajar).³⁸

Joni Purwono, menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar. Media juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik

³⁷ perbindar kaur pajan singh and harwati hashim, ‘using jazz chants to increase vocabulary power among esl young learners’, *creative education*, 11.03 (2020), 262–74.

³⁸ suparno, warsah, and amin.

dan menyenangkan. Salah satu media pembelajaran yang sedang berkembang saat ini adalah media audio-visual. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.³⁹

Batasan pembelajaran secara implisit terdapat beberapa kegiatan, yaitu meliputi; kegiatan memilih, menetapkan, dan mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Dalam upaya bagaimana membelajarkan pembelajar itulah peranan media tidak bisa dipisahkan dari kegiatan pembelajaran. Pembelajaran dalam hal ini dipandang sebagai suatu sistem, yaitu sistem pembelajaran atau lebih dikenal sebagai sistem instruksional. Sebagai suatu sistem pembelajaran meliputi komponen-komponen yang satu sama lain tidak dapat dipisahkan, melainkan saling berkaitan dan memiliki efek sinergi (nilai lebih). Komponen itu meliputi tujuan, isi, metode atau strategi pembelajaran, media dan sumber belajar serta evaluasi hasil belajar. Jadi pengertian media pembelajaran secara singkat dapat dikemukakan sebagai sesuatu (bisa berupa alat, bahan, atau keadaan) yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran. Jadi ada tiga konsep yang mendasari batasan media pembelajaran di atas yaitu konsep komunikasi, konsep sistem dan konsep pembelajaran.⁴⁰

b. Penggunaan media pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran merupakan suatu upaya strategis dalam proses pendidikan untuk membantu guru menyampaikan pesan

³⁹ Idi Warsah, kritis mahasiswa and others, 'penggunaan flipbook sebagai media akuisisi keterampilan berpikir', 6.2 (2024), 1196–1202.

⁴⁰ Ana Maritsa And Others, 'pengaruh teknologi dalam dunia pendidikan', *al-mutharahah: jurnal penelitian dan kajian sosial keagamaan*, 18.2 (2021), 91–100.

pembelajaran secara lebih jelas, efektif, dan menarik bagi peserta didik. Media pembelajaran diartikan sebagai segala bentuk alat, bahan, atau teknologi yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi pembelajaran dari sumber (guru) kepada penerima (siswa) sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar peserta didik. Penggunaan media Pembelajaran dalam pembelajaran PAI, apa lagi media pembelajaran Teknologi, dapat membangkitkan semangat dan peserta didik dalam kegiatan belajar. Penggunaan media ajar pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap efektivitas proses pembelajaran. Hal ini juga diperkuat Sodik Anshori dalam jurnalnya mengutip pendapat Arief S. Sadiman, yang mengatakan bahwa penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik. Karena media pendidikan mempunyai beberapa kegunaan, yaitu:

- a. Dapat menimbulkan kegairahan dalam belajar,
- b. Menimbulkan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan,
- c. Memungkinkan peserta didik dapat belajar secara mandiri yang sesuai dengan kemampuan dan minatnya

c. Jenis-jenis media pembelajaran

Ciri-ciri umum dari media pembelajaran menurut Oemar Hamalik, adalah: Pertama, Media pembelajaran identik dengan pengertian peragaan yang berasal dari kata “raga”, artinya suatu benda yang dapat diraba, dilihat dan didengar dan yang dapat diamati melalui panca indera. Kedua, Tekanan utama terletak pada benda atau hal-hal yang dapat dilihat dan didengar. Ketiga, Media pembelajaran digunakan dalam rangka hubungan (komunikasi) dalam pengajaran antara guru dan siswa. Keempat, Media pembelajaran adalah semacam alat bantu belajar mengajar, baik di dalam maupun di luar kelas. Kelima, Media pembelajaran merupakan suatu “perantara”

(medium, media) dan digunakan dalam rangka belajar. Keenam, Media pembelajaran mengandung aspek sebagai alat dan sebagai teknik yang erat pertaliannya dengan metode belajar.⁴¹

Menurut Rudi Bretz sebagaimana dikutip oleh (Arif Sadiman, 1993) yang membagi ke dalam 8 klasifikasi media, yakni:

1. Media audio visual gerak
2. Media audio visual diam
3. Media audio semi gerak
4. Media visual gerak
5. Media visual diam
6. Media visual semi gerak
7. Media audio
8. Media cetak

Sedangkan menurut Briggs, (dalam Arif Sadiman, 1993) bahwa terdapat 10 macam media, yaitu :

1. Obyek
2. Model
3. Suara langsung
4. Rekaman audio
5. Media cetak
6. Pembelajaran terprogram
7. Papan tulis
8. Media transparansi
9. Film rangkai
10. Film bingkai.⁴²

⁴¹ Deri Wanto, Jessica Tamara And Others, 'strategi pembelajaran dosen melalui pemanfaatan media whatsapp di masa pandemi covid-19', *strategi pembelajaran dosen melalui pemanfaatan media whatsapp di masa pandemi covid-19*, 19.2 (2020), 351–73.

⁴² Talizaro Tafonao, 'peranan media pembelajaran terhadap minat belajar mahasiswa', *jurnal komunikasi pendidikan*, 2.2 (2018), 103.

d. Manfaat media pembelajaran

Ada beberapa pendapat tentang fungsi media pembelajaran. Peranan media dalam kegiatan pembelajaran merupakan bagian yang sangat menentukan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran.⁴³ Mc Kown dalam bukunya “Audio Visual Aids To Instruction” mengemukakan empat fungsi media. Keempat fungsi tersebut adalah sebagai berikut.

1. Pertama, me-ngubah titik berat pendidikan formal, yang artinya dengan media pembe-lajaran yang tadinya abstrak menjadi kongkret, pembelajaran yang tadi-nya teoritis menjadi fungsional prak-tis.
2. Kedua, membangkitkan motivasi belajar, dalam hal ini media menjadi motivasi ekstrinsik bagi pebelajar, sebab penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusat-kan perhatian pebelajar.
3. Ketiga, mem-berikan kejelasan, agar pengetahuan dan pengalaman pebelajar dapat le-bih jelas dan mudah dimengerti maka media dapat memperjelas hal itu.⁴⁴
4. Terakhir, keempat, yaitu memberikan stimulasi belajar, terutama rasa ingin tahu pebelajar. Daya ingin tahu perlu dirangsang agar selalu timbul rasa ke-ingintahuan yang harus penuhi mela-lui penyediaan media.

Rowntree dalam mengemuka-kan enam fungsi media, yaitu:

⁴³ Wela Oktari, Deri Wanto, ‘strategi guru dalam pembelajaran pai pada anak pendahuluan salah dari tujuan pernikahan dalam islam adalah meneruskan keturunan dengan harapan dapat menjadi kader-kader agama yang sehat secara fisik dan mentap serta berpengetahuan yang luas . Memiliki ket’, 2.2 (2020), 13–28.

⁴⁴ M. Miftah, ‘fungsi, dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa’, *jurnal kwangsan*, 1.2 (2013), 95.

1. membangkitkan motivasi belajar
2. mengulang apa yang telah dipelajari
3. menyediakan stimulus belajar
4. mengaktifkan respon siswa
5. mem-berikan umpan balik dengan segera, dan
6. menggalakkan latihan yang se-rasi.⁴⁵

Media juga berfungsi secara efektif dalam konteks pembelajaran yang berlangsung tanpa menuntut kehadiran guru. Media sering dalam bentuk “kemasan” untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam situasi seperti ini, tujuan telah ditetapkan, petunjuk atau pedoman kerja untuk mencapai tujuan telah diberikan, media-media atau material telah disusun dengan rapih, dan alat ukur atau evaluasi juga.⁴⁶

2. Canva

a. Pengertian canva

Canva adalah situs web desain grafis yang membantu pengguna mendesain desain kreatif secara online. Hal ini membuat kegiatan belajar mengajar lebih efisien dan bervariasi. Canva dipilih untuk mengembangkan modul pembelajaran karena mudah digunakan, memiliki tampilan depan yang menarik, dan menawarkan akses yang mudah. Ketersediaan Canva dalam berbagai versi memudahkan pengajar membuat modul untuk siswanya.

Canva adalah platform desain grafis yang dapat digunakan melalui situs web atau aplikasi seluler. Ini menawarkan berbagai fitur dan template untuk membantu pengguna membuat desain yang

⁴⁵ Zuhri Dwi Apriansah And Deri Wanto, ‘nilai-nilai pendidikan budi pekerti menurut ki hadjar dewantara dan relevansi dengan kebijakan pendidikan karakter’, *literasi: jurnal pendidikan guru indonesia*, 1.2 (2022), 105–13.

⁴⁶ Putri Melati, Deri Wanto, and kusen kusen, ‘kriteria kepemimpinan dan perilaku organisasi pendidikan islam yang efektif’, *jurnal literasiologi*, 9.4 (2023)

terlihat profesional. Canva dapat membantu pengajar merancang materi pembelajaran dan menghemat waktu saat menjelaskan topik. Aplikasi Canva ini bermanfaat karena merupakan produk media pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk mengakses dan mempelajari materi pembelajaran dimana saja dan kapan saja. Canva juga bekerja sama dengan sekolah dan perguruan tinggi di seluruh dunia dengan menawarkan akun Canva Pro satu tahun sehingga semua institusi pendidikan di seluruh dunia dapat menggunakan semua fitur premium kami. Canva adalah sumber yang bagus untuk pengajar yang ingin membuat materi pembelajaran yang menarik dan menarik secara visual. Dengan berbagai macam template yang tersedia, pendidik dapat dengan mudah menemukan alat yang tepat untuk mendukung tujuan instruksional mereka.⁴⁷

Canva adalah sebuah website dan aplikasi desain grafis berbasis online, yang berguna untuk memudahkan seseorang dalam membuat tampilan grafis atau visual yang menarik. Canva memang tidak memiliki fitur yang lengkap seperti aplikasi keluaran Adobe seperti Photoshop dan Illustrator, namun Canva merupakan aplikasi yang sangat membantu dalam kesederhanaannya. Canva dapat digunakan bahkan oleh orang yang berawan. Cloud disini maksudnya orang yang baru belajar atau belum pernah menggunakan aplikasi desain grafis sebelumnya.⁴⁸ Di aplikasi Canva, terdapat banyak template siap pakai, yang dapat diedit pengguna kapan saja, tanpa perlu mendesain dari awal. Aplikasi ini dapat diperoleh dengan mendownloadnya melalui google play store atau melalui website <https://www.canva.com>.

⁴⁷ Maya Nurfitriyanti dkk, 'sosialisasi penggunaan canva dalam pembuatan modul pembelajaran', *community development journal : jurnal pengabdian masyarakat*, 3.3 (2022), 1432–37.

⁴⁸ Idi Warsah, "penggunaan flipbook sebagai media akuisisi keterampilan berpikir kritis mahasiswa iain curup "jurnal al –mau'izhohvol. 6, no. 2, desember,2024 h.1198 .

Salah satu aspek terpenting dalam upaya peningkatan pendidikan adalah pemanfaatan media pembelajaran yang efektif dan inovatif. Dengan teknologi yang terus berkembang, penggunaan media pembelajaran tradisional sudah tidak lagi memadai. Adanya solusi melalui pemanfaatan teknologi informasi menjadi suatu keharusan. Teknologi informasi memberikan ruang bagi pendidikan untuk lebih dinamis dan adaptif terhadap perumedia zaman, serta memungkinkan pendidik dan peserta didik untuk terlibat dalam proses pembelajaran secara lebih interaktif. Dalam konteks ini, aplikasi desain grafis seperti Canva muncul sebagai alat yang sangat berguna dan relevan. Keberadaan Canva membuka peluang baru dalam penyusunan media pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga menarik dan interaktif.⁴⁹

Dengan Canva, pendidik dapat dengan mudah merancang materi pembelajaran yang visual dan atraktif, meningkatkan daya tarik peserta didik terhadap materi pelajaran. Dengan demikian, penggunaan teknologi informasi, terutama melalui aplikasi desain grafis seperti Canva, tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran, tetapi juga menciptakan lingkungan pendidikan yang lebih inspiratif dan dinamis. Secara keseluruhan, pemanfaatan teknologi informasi, khususnya melalui aplikasi desain grafis, merupakan langkah yang tidak terelakkan dalam menghadapi tuntutan pendidikan di era modern. Dengan terus menggali potensi dan mengintegrasikan inovasi teknologi ke dalam proses pendidikan, sebuah negara dapat mencetak generasi yang tidak hanya kompeten secara akademis, tetapi juga mampu beradaptasi dan bersaing di tingkat global. Oleh karena itu, investasi dalam pengembangan teknologi pendidikan menjadi suatu

⁴⁹ Lailia Rahmawati And Others, 'pemanfaatan aplikasi canva dalam penyusunan media pembelajaran berbasis teknologi', *communnity development journal*, 5.1 (2024), 129–36.

kebijakan yang sangat strategis untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan.

Dalam konteks ini, Canva tidak hanya menjadi alat desain grafis semata, melainkan sebuah solusi yang mampu mengatasi beberapa tantangan dalam dunia pendidikan. Keberhasilan Canva sebagai alat pendukung pembelajaran menunjukkan bahwa penggunaan teknologi yang ramah pengguna dapat meningkatkan daya serap peserta didik terhadap materi pelajaran. Hal ini menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan zaman, sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami dan mengaplikasikan pengetahuan yang didapatkan.⁵⁰

Dengan Canva, guru juga bisa memakai templat dengan warna menarik dan tambahkan font lainnya untuk memperindah background video pada saat ditampilkan. Begitu juga dengan poster, infografis, resume, selebaran, dan lain sebagainya yang dapat dipakai dan digunakan. Kembali lagi, tidak hanya guru yang dapat menggunakannya, peserta didik pun demikian, guru dapat memberi pengajaran menggunakan aplikasi Canva ini kepada peserta didiknya, bila mana guru menganjurkan untuk membuat suatu video, presentasi, poster, dan lain sebagainya yang berisi penjelasan, tutorial ataupun lainnya, peserta didik diharapkan bisa mengoperasikan dan membuat suatu desain yang menarik. Keuntungan yang didapatkan ialah, selain mendapatkan ilmu dalam pembelajaran, peserta didik juga belajar untuk terampil,

⁵⁰ Putri Ayunia Lestari And Others, 'pelatihan media pembelajaran digital berbasis canva bagi guru di sdn 9 nagrikaler purwakarta', *indonesian journal of community services in engineering & education (ijocsee)*, 2.1 (2022), 47–54.

kreatif, dan inovatif dalam mengembangkan suatu pelajaran atau materi yang diampu.⁵¹

Dengan Canva, guru juga bisa memakai template dengan warna menarik dan tammedia font lainnya untuk memperindah back ground video pada saat ditampilkan. Begitu juga dengan poster, infografis, resume, selebaran, dan lain sebagainya yang dapat dipakai dan digunakan. Kembali lagi, tidak hanya guru yang dapat menggunakannya, peserta didik pundemikian, guru dapat memberi pengajaran menggunakan aplikasi Canva inikepada peserta didiknya, bila mana guru menganjurkan untuk membuat suatu video, presentasi, poster, dan lain sebagainya yang berisi penjelasan, tutorial ataupun lainnya, peserta didik diharapkan bisa mengoperasikan dan membuat suatu desain yang menarik. Keuntungan yang didapatkan ialah, selain mendapat ilmu dalam pembelajaran, peserta didik juga belajar untuk terampil, kreatif, dan inovatif dalam mengembangkan suatu pelajaran atau materi yang diampu.⁵²

b. Kelebihan canva

Kelebihan aplikasi Canva meliputi :

1. Memudahkan seseorang dalam membuat desain yang diinginkan atau diperlukan, seperti; pembuatan poster, sertifikat, infografis, template video, presentasi, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi Canva.

⁵¹ kharissidqi, " aplikasi canva sebagai media pembelajaran yang efektif "indonesian journal of education and humanity. Vol.2 no 4 nov.2022., hal 109.

⁵² iin purnamasari , 'pendidikan islam transformatif', *ihsanika: jurnal pendidikan agama islam*, 01.4 (2023), 1–22.

2. Karena aplikasi ini menyediakan berbagai macam template yang sudah tersedia dan menarik, maka memudahkan seseorang dalam membuat suatu desain yang sudah disediakan, hanya menyesuaikan saja keinginan serta pemilihan tulisan, warna, ukuran, gambar, dan lain sebagainya yang disediakan.
3. Mudah dijangkau, aplikasi Canva mudah dijangkau di semua kalangan karena bisa didapat melalui Android ataupun Iphone, hanya dengan mendownloadnya untuk mendapatkan aplikasi ini, jika memakai gawai. Apabila memakai laptop, caranya ialah dengan membuka chrome atau web Canva dan masuk pada aplikasi Canva tanpa harus mendownload.

c. Kekurangan canva

Adapun kekurangan aplikasi Canva yakni :

1. Aplikasi Canva mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil, bila mana tidak adanya internet atau kuota dalam gawai maupun laptop yang akan menjangkau aplikasi Canva, Canva tidak dapat dipakai atau mendukung dalam proses mendesain.⁵³
2. Dalam aplikasi Canva ada template, stiker, ilustrasi, font, dan lain sebagainya secara berbayar. Jadi, ada beberapa yang berbayar ada yang tidak. Tetapi hal ini tidak masalah dikarenakan banyak template yang menarik dan gratis lainnya. Hanya bagaimana pengguna dapat mendesain sesuatu secara menarik dan mengandalkan kreativitas sendiri.
3. Terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan desain dengan orang lain, entah itu templatnya, gambar, warna, dan sebagainya. Tetapi ini juga tidak menjadi masalah, kembali lagi kepada pengguna dalam memilih sesuatu desain yang berbeda.

⁵³ Ahmad Mahyudin, 'journal of instructional and development researches pengembangan media pembelajaran canva mata pelajaran pai & bp fase c-sekolah dasar', *jider*, 3.4 (2023), 169–177.

Pemanfaatan dalam Kegiatan Pembelajaran Sebagai aplikasi berbasis teknologi, Canva menyediakan ruang belajar untuk setiap guru dalam melaksanakan suatu pembelajaran dengan mengandalkan media pembelajaran salah satunya berupa aplikasi Canva. Media yang menyediakan lebih banyak template menarik untuk menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Banyak contoh yang dapat digunakan guru dalam aplikasi Canva untuk disajikan kepada peserta didik, salah satunya ialah berbagai template menarik untuk disajikan dalam Power Point. Microsoft Office PowerPoint merupakan program aplikasi kantor bertipe slide show (lembar kerja yang merupakan objek berganti) digunakan untuk mempresentasikan konsep dan argumen yang ingin ditunjukkan pada orang lain.

3. Motivasi belajar

a. Pengertian motivasi belajar

Motivasi berasal dari bahasa Latin, *Movere* yang berarti dorongan atau daya penggerak. Banyak ahli yang sudah mengemukakan pengertian motivasi dengan berbagai sudut pandang. Mereka masing-masing, namun intinya sama, sebagai suatu pendorong yang mengubah energi dalam diri seseorang kedalam bentuk aktifitas nyata untuk mencapai tujuan tertentu. Pengertian motivasi menurut para ahli: Huitt, W. (2001) mengatakan motivasi adalah suatu kondisi atau status internal (kadang-kadang diartikan sebagai kebutuhan, keinginan, atau hasrat) yang mengarahkan perilaku seseorang untuk aktif bertindak dalam rangka mencapai suatu tujuan. Motivasi adalah suatu dorongan kehendak yang menyebabkan seseorang melakukan suatu perbuatan untuk mencapai tujuan tertentu.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan kondisi psikologis yang mendorong

seseorang untuk melakukan sesuatu. Ada tiga komponen utama dalam motivasi yaitu kebutuhan, dorongan dan tujuan. Kebutuhan terjadi apabila individu merasa ada ketidakseimbangan antara apa yang ia miliki dan ia harapkan. Sedangkan dorongan merupakan kekuatan mental untuk melakukan kegiatan dalam rangka memenuhi harapan.⁵⁴ Peranan Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Peran guru terhadap motivasi belajar siswa adalah salah satu kegiatan integral yang wajib ada dalam kegiatan pembelajaran. Selain memberikan dan mentransfer ilmu pengetahuan guru juga bertugas untuk meningkatkan motivasi anak dalam belajar. Tidak bisa dipungkiri bahwa semangat belajar seorang siswa dengan yang lain berbeda-beda, untuk itulah penting bagi guru untuk selalu senantiasa untuk membentangkan motivasi kepada siswa supaya siswa senantiasa memiliki semangat belajar dan mampu menjadi siswa yang berprestasi serta dapat mengembangkan diri secara optimal. Proses pembelajaran akan berhasil apabila siswa mempunyai motivasi dalam belajar.⁵⁵

b. Jenis-jenis motivasi belajar

Sebagai kekuatan mental, motivasi dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu motivasi primer dan motivasi sekunder.

1. Motivasi primer adalah motivasi didasarkan pada motif-motif dasar. Motif-motif dasar tersebut umumnya berasal dari segi biologis dan jasmani seseorang. Jenis motivasi ini termasuk memelihara kesehatan, minum, istirahat, mempertahankan diri, keamanan, membangun dan kawin.

⁵⁴ Noza Aflisia, hendra harmi, and n nurjannah, 'strengthening islamic literacy as an effort to shape the character of the children of umeak baco rejang lebong', *journal of community service and empowerment*, 2.2 (2021), 47–53.

⁵⁵ Fuad Fahrudin And Mariyah Ulfah, 'volume 2 nomor 6 juni 2023 peranan guru terhadap motivasi belajar siswa', *jurnal multidisiplin indonesia*, 2 (2023), 1304–9.

2. Motivasi sekunder adalah motivasi yang dipelajari. Jenis motivasi ini dapat berupa :kebutuhan organisme seperti ingin tahu, memperoleh kecakapan, berprestasi, dan motif-motif social seperti kasih sayang, kekuasaan dan kebebasan.

Motivasi dilihat dari sifatnya, dibedakan menjadi dua, yaitu: motivasi instrinsik dan motivasi ekstrinsik.

1. Motivasi instrinsik adalah motivasi yang bersumber dari dalam diri seseorang. Motivasi instrinsik merupakan dorongan agar peserta didik melakukan kegiatan belajar dengan maksud mencapai tujuan yang terkandung dalam perbuatan itu sendiri. Motivasi ini terjadi pada saat peserta didik menyadari pentingnya belajar dan ia belajar sungguh-sungguh tanpa disuruh orang lain, atau dengan kata lain motivasi ini berkenaan dengan kebutuhan belajar peserta didik sendiri.⁵⁶
2. Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang bersumber dari luar diri seseorang. Motivasi ini adalah dorongan terhadap perilaku seseorang yang ada diluar perbuatan yang dilakukannya. Orang berbuat sesuatu karena dorongan dari luar ,misalnya; guru memberikan hadiah, pujian, hukuman, memberikan angka tinggi terhadap prestasi yang dicapainya, tidak menyalahkan pekerjaan atau jawaban peserta didik secara terbuka sekalipun pekerjaan atau jawaban tersebut belum memuaskan, menciptakan suasana belajar yang memberi kepuasan dan kesenangan pada peserta didik, dsb.⁵⁷

c. Manfaat motivasi belajar

Menurut Fudyartanto dalam Esa Wahyuni, motivasi memiliki beberapa fungsi, yaitu:

⁵⁶ holpi yunara, hendra harmi, and dini palupi putri, 'konsep pendidikan islam mengenai aturan berpakaian wanita muslim menurut q.s al-azhab dan quraish shihab', *journal of education and instruction (joeai)*, 4.1 (2021), 54–64 <<https://doi.org/10.31539/joeai.v4i1.1383>>.

⁵⁷ yogi fernando, popi andriani, and hidayani syam, 'pentingnya motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa', *alfihris: jurnal inspirasi pendidikan*, 2.3 (2024), 61–68 <<https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>>.

1. Motivasi mengarahkan dan mengatur tingkah laku manusia. Motivasi sering diasosiasikan sebagai pembimbing, pengarah, dan berorientasi pada tujuan, sehingga tingkah laku yang termotivasi akan bergegas secara spesifik.⁵⁸
2. Motivasi sebagai penyeleksi tingkah laku. Dengan memiliki motivasi maka tingkah laku individu mempunyai arah kepada tujuan yang dipilih oleh individu itu sendiri.
3. Motivasi memberi energi dan menahan tingkah laku. Motivasi sebagai alasan atau predisposisi perbuatan, berarti menjadi tenaga pendorong dan peningkat tenaga sehingga terjadilah perbuatan yang nampak pada suatu organisme. Energi psikis yang tersedia pada diri individu tergantung pada besar kecilnya motivasi yang dimiliki.
4. Motivasi juga berfungsi untuk mempertahankan agar perbuatan (minat) dapat berlangsung terus.⁵⁹

d. Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi

Menurut Herzberg, ada dua jenis faktor yang mempengaruhi motivasi, dua faktor itu disebutnya faktor higiene (faktor ekstrinsik) dan faktor motivator (faktor intrinsik)

1. Faktor higiene (faktor ekstrinsik)

Motivasi ekstrinsik adalah motif yang aktif dan bekerja karena ada rangsangan eksternal. Misalnya, seseorang belajar karena besok akan mengikuti ujian disekolah dengan harapan mendapat nilai bagus dan mendapat pujian dari orang lain. jika dilihat dari sudut pandang tujuan tindakan yang dilakukan, tidak berhubungan langsung dengan

⁵⁸ hendra harmi, 'interaksi sosial siswa beda agama di sekolah dan masyarakat', *jurnal basicedu*, 6.3 (2022), 5483–90.

⁵⁹ nandang setiawan, 'pemanfaatan media ajar dalam peningkatan motivasi belajar siswa di madrasah', *al-miskawaih: journal of science education*, 2.1 (2023), 85–104

sifat dari apa yang dilakukannya. Karena motivasi ekstrinsik ini juga bisa disebut sebagai bentuk motivasi dimana seseorang memulai dan melanjutkan kegiatan belajar berdasarkan motivasi yang diterimanya di luar ini tidak sepenuhnya terkait dengan kegiatan pembelajaran. Sehingga motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang muncul dari pengaruh-pengaruh dari luar individu, baik karena ajakan, perintah atau paksaan dari orang lain, agar peserta didik mau melakukan atau mempelajari sesuatu.⁶⁰

2. Faktor Motivasi (Faktor Intrinsik)

Motivasi Intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Sebagai contoh seseorang yang senang membaca, tidak usah ada yang menyuruh atau mendorongnya, ia sudah rajin mencari buku-buku untuk dibaca.⁶¹ Kemudian kalau dilihat dari segi tujuan kegiatan yang dilakukannya (misalnya kegiatan belajar), maka yang dimaksud dengan motivasi intrinsik ini adalah ingin mencapai tujuan yang terkandung di dalam perbuatan belajar itu sendiri.⁶² Sebagai contoh konkrit, seorang peserta didik belajar karena sangat ingin memperoleh pengetahuan, nilai atau keterampilan agar dapat berubah. Salah satu contoh konkrit seorang peserta didik belajar karena sangat ingin memperoleh nilai pengetahuan dan keterampilan agar dapat mengubah tingkah lakunya secara konstruktif, bukan untuk tujuan yang lain.⁶³ Motivasi ini muncul

⁶⁰ menhard dkk, 'pengaruh motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik terhadap produktivitas kerja pada pt. Az-zuhra property pekanbaru', *jurnal ilmiah manajemen kesatuan*, 10.2 (2022), 371–76.

⁶¹ suparno, warsah, and amin, peningkatan motivasi belajar santri pada pondok pesantren di kecamatan mandiangan "jurnal penelitian pendidikan islam vol. 09, no. 02, december 2024 | pages. 175-182.

⁶² harimas ramadhan, deriwanto deriwanto, and hendra harmi, 'problematika implementasi kurikulum pendidikan agama islam di sekolah', *journal ta'limuna*, 12.2 (2023), 89–105.

⁶³ idi warsah, 'implementasi pendidikan karakter dalam pembentukan kepribadian holistik siswa', *jurnal pendidikan karakter*, 1, 2016, 90–101.

karena adanya dorongan dari dalam diri peserta didik dan secara mutlak dapat mempengaruhi aktivitas dan kualitas belajarnya. Jadi motivasi ini muncul dari dalam diri peserta didik, bukan karena paksaan orang lain, melainkan atas kehendak dirinya sendiri. Sebagai guru sangat penting untuk menjalin komunikasi yang baik dengan peserta didik memberikan dorongan semangat dan motivasi.⁶⁴

B. Penelitian Terdahulu

Dalam menyusun penelitian ini, beberapa penelitian terdahulu dijadikan sebagai referensi untuk memberikan landasan teori serta memperkaya pemahaman mengenai topik yang diangkat. Berikut adalah beberapa penelitian yang relevan:

1. Penelitian Nikmatul Maula Maksumah (2024): “Penggunaan Media Pembelajaran Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti”. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dibuat yaitu terletak pada metode penelitiannya yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan dalam dua siklus, yang masing-masing meliputi tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi, dengan 18 siswa sebagai subjek penelitian.⁶⁵ Sedangkan penelitian yang dibuat menggunakan metode eksperimen.
2. Penelitian Achmad Syarifudin (2023) : “ Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam”. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dibuat yaitu Subjek dari penelitian ini terdiri dari 2 kelas yaitu kelas VIIA sebagai

⁶⁴ angela vita loka ginting and winston pontoh, ‘the role of motivation and tax knowledge to taxpayer (empirical studies on individual taxpayers in malalayang district of manado city)’, *jurnal emba*, 5.2 (2017), 1998–2006.

⁶⁵ nikmatul maulana maksumah, hepni, and mariatul qibtiyah, ‘penggunaan media pembelajaran canva untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti’, *journal of pedagogical and teacher professional development*, 2025,

kelas kontrol dan kelas VIIB sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 58 orang.⁶⁶ Pengambilan sampel dilakukan dengan purposive sampling atau berdasarkan tujuan tertentu untuk kesetaraan kedua kelas. Sedangkan penelitian yang dibuat yaitu subjek penelitian hanya 1 kelas yaitu kelas V .

3. Penelitian Zumrotul Fauziyah (2022) : “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 NgrahoBojonegoro”.⁶⁷ Perbedaan dengan penelitian yang dibuat yaitu pada variabel y nya yaitu motivasi belajar sedangkan penelitian tersebut hasil belajar.
4. Penelitian Amaliatus Sholikhah (2025) : “Pengaruh Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai “. Perbedaan dengan penelitian yang dibuat yaitu Hasil dari penelitian ini adalah pemanfaatan aplikasi Canva dapat meningkatkan hasil prestasi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SD An-Najiyah Surabaya. Sedangkan penelitian yang dibuat berfokus pada meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

C. Kerangka konseptual

Kerangka berpikir adalah sebuah model atau gambaran yang berupa konsep yang didalamnya menjelaskan tentang hubungan antara variabel yang satu dengan variabel yang lainnya. Kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan

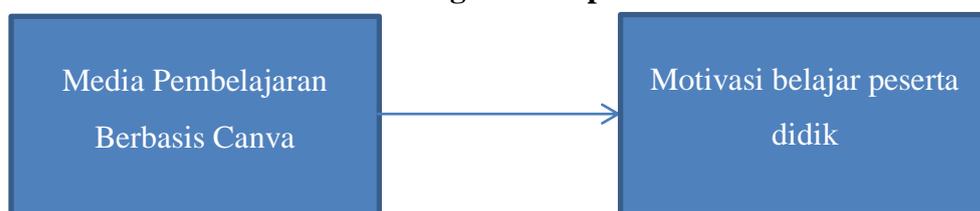
⁶⁶ dinda alyssa syahrani and rahmi wiza, ‘pemanfaatan media canva terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di sdn 36 koto panjang’, *pensa: jurnal pendidikan dan ilmu sosial*, 6.3 (2024), 50–62 .

⁶⁷ zumrotul fauziyah, ahmad shofiyuddin, and intan sukrawati, ‘pengaruh media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi canva terhadap hasil belajar siswa kelas vii mata pelajaran pendidikan agama islam di smpn 1 ngraho bojonegoro’, *salimiya: jurnal studi ilmu keagamaan islam*, 3.4 (2022), 2721–7078 <<https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/salimiya>>.

dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka berfikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antar variabel yang akan diteliti. Secara teoritis perlu dijelaskan hubungan antar variabel independen dan dependen.

Berdasarkan landasan teori tersebut maka kerangka berpikir yang terdapat dalam penelitian ini yaitu, Penggunaan Media pembelajaran berbasis Canva yang merupakan variabel bebas (X) yang memberikan pengaruh terhadap variabel terikat (Y). Dan Motivasi belajar peserta didik yang merupakan variabel terikat (Y) yang muncul karena adanya variabel bebas (X) maka dapat dikembangkan dimana jika media pembelajaran berbasis Canva itu baik maka dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik. Adapun bagan kerangka berpikir pengaruh media pembelajaran berbasis Canva Terhadap motivasi belajar peserta didik di SDIT Semarak Rejang Lebong dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 2.1 kerangka konseptual



D. Hipotesis penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya harus diuji secara empiris. Hipotesis menyatakan hubungan apa yang kita cari atau ingin kita pelajari. Hipotesis adalah keterangan sementara dari hubungan fenomena-fenomena yang kompleks. Oleh karena itu, perumusan hipotesis menjadi sangat penting dalam sebuah penelitian.

Berdasarkan rumusan masalah dan kerangka pikir diatas maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

Ha : Ada pengaruh pada penggunaan media pembelajaran berbasis Canva terhadap motivasi belajar peserta didik di SDIT Semarak Rejang Lebong.

Ho :Tidak ada pengaruh pada penggunaan media pembelajaran berbasis Canva terhadap motivasi belajar peserta didik di SDIT Semarak Rejang Lebong.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis penelitian

Jenis penelitian yang digunakan peneliti disini adalah metode kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah metode untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antar variabel. Variabel-variabel ini diukur (biasanya dengan instrument penelitian) sehingga data yang terdiri dari angka-angka dapat dianalisis berdasarkan prosedur statistik.

Sedangkan untuk teknik analisis penelitian menggunakan studi korelasional. Studi ini mempelajari hubungan dua variabel atau lebih, yakni sejauh mana variasi dalam satu variabel berhubungan dengan variasi dalam variabel lain. Derajat hubungan variabel dinyatakan dalam satu indeks yang dinamakan koefisien korelasi.

Koefisien korelasi dapat digunakan untuk menguji hipotesis tentang hubungan antar variabel atau untuk menyatakan besar kecilnya hubungan antara kedua variabel. Studi korelasi yang bertujuan menguji hipotesis, dilakukan dengan cara mengukur sejumlah variabel dan menghitung koefisien korelasi antara variabel tersebut, agar dapat ditentukan variabel mana yang berkorelasi.⁶⁸

B. Tempat Dan waktu penelitian

Tempat penelitian ini adalah di SDIT Semarak Rejang Lebong yang beralamatkan di Jalan Basuki Rahmat No. 100 Kelurahan Dwi Tunggal – Curup Kabupaten Rejang Lebong Provinsi Bengkulu. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025.

⁶⁸ sugiyono, metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan r&d, (bandung: alfabeta, 2018), hlm. 117.

C. Definisi Operasional Variabel

Tabel 3.1 Definisi Operasional Variabel

Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Skala
Media Pembelajaran PAI Berbasis Canva (Variabel X)	Media pembelajaran yang dibuat menggunakan platform Canva dengan tujuan mempermudah pemahaman siswa melalui tampilan visual menarik, interaktif, dan mudah digunakan.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desain tampilan (menarik dan rapi) 2. Keterbacaan materi 3. Interaktivitas (elemen aktif) 4. Kemudahan penggunaan 	Skala Likert (1-5)
Motivasi Belajar Siswa (Variabel Y)	Dorongan internal dan eksternal pada diri siswa untuk mencapai tujuan belajar, ditunjukkan melalui sikap, minat, dan ketekunan dalam mengikuti pembelajaran.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Semangat mengikuti pelajaran 2. Ketekunan mengerjakan tugas 3. Keinginan untuk berprestasi 4. Perhatian terhadap materi 5. Antusiasme dalam diskusi 	Skala Likert (1-5)

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan wilayah umum dari objek atau subyek yang mempunyai sifat dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga

obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi bukan hanya jumlah obyek atau subyek, tetapi meliputi seluruh karakteristik dimiliki oleh obyek atau subyek tersebut. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDIT Semarak Rejang Lebong.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi dan karakteristiknya. Dengan populasi yang besar, tidak mungkin peneliti bisa mempelajari semuanya karena keterbatasan sumber daya, waktu, dan tenaga, maka peneliti dapat menggunakan sampel dari populasi tersebut. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya dapat diterapkan pada populasi. Oleh karena itu, sampel yang diambil dari populasi harus benar-benar representative (mewakili) populasi. Menurut Suharsimi Arikunto menyatakan bahwa apabila subjek penelitian kurang dari 100 orang, lebih baik diambil semua, sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Akan tetapi, jika jumlah subjeknya besar dapat diambil antara 10-15% atau 20-25 % atau lebih.

Berdasarkan teknik pengambilan sampel di atas maka peneliti menggunakan cara pengambilan sampel dengan mengambil sampel seluruh jumlah siswa kelas V yang menjadi sampel atau total sampling. Adapun sampel yang diambil dari penelitian ini yaitu siswa kelas V terdiri dari 12 siswa jumlah laki-laki 3 siswa dan jumlah perempuan 9 siswa.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah langkah yang paling utama dalam proses penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Adapun teknik pengumpulan data yang diambil dari penelitian ini yaitu:

1. Kuesioner (Kuesioner/Angket)

Kuesioner adalah suatu teknik pengumpulan data dimana serangkaian pertanyaan atau pernyataan diberikan kepada orang lain, yang kemudian dapat menjawab pertanyaan yang diajukan oleh peneliti. Meski terkesan sederhana, namun teknik ini sangat sulit diterapkan bila jumlah responden banyak dan

tersebar di berbagai wilayah. Angket digunakan sebagai instrumen untuk dapat mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video terhadap motivasi belajar peserta didik di SDIT Semarak Rejang Lebong.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang sudah siap. Pengambilan data secara dokumentasi bisa untuk data dalam bentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, ceritera, biografi, peraturan kebijakan. Dalam bentuk gambar, misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Dalam bentuk karya misalnya karya seni, film, dan lain-lain. Dalam penelitian ini dokumentasi yang digunakan sebagai sumber data adalah perangkat pembelajaran, foto-foto kegiatan belajar mengajar. Dan berbagai item yang ada pada dokumentasi yaitu seperti guru, siswa, dan keadaan kelas. Hasil dokumentasi nantinya akan memberi gambaran secara lebih mendalam atau lebih detail mengenai sesuatu yang diteliti. Melalui teknik dokumentasi maka dapat tergambar bagaimana proses penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

3. Observasi

Observasi merupakan pengamatan atau penginderaan langsung terhadap suatu benda, kondisi, situasi, proses ataupun perilaku. Instrumen ini digunakan dalam penelitian untuk mengamati kegiatan guru pada saat mengajar dan mengamati respons siswa selama pembelajaran dikelas dengan menerapkan media pembelajaran Canva for Education di dalam kelas.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket yang diberikan kepada siswa untuk memperoleh informasi tentang Pengaruh Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Canva terhadap Motivasi Belajar Peserta didik. Tentu saja, saat membuat angket, peneliti menggunakan kisi-kisi dalam membuat angket lebih fokus dan skala yang digunakan yaitu skala Likert untuk penilaian. Jenis pertanyaan angket yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu pertanyaan tertutup.

Table 3.6 Kisi-kisi Bobot Skor Jawaban

Pilihan jawaban	Bobot skor
SS (sangat sesuai)	5
S (Sesuai)	4
M CS (Cukup Sesuai)	3
TS (Tidak Sesuai)	2
STS (Sangat Tidak sesuai)	1

Menurut Sugiyono pertanyaan tertutup membantu responden merespons dengan cepat dan juga memudahkan peneliti menganalisis data dari seluruh angket yang dikumpulkan. Pertanyaan-pernyataan angket harus dirumuskan secara positif dan negatif sehingga responden menjawab pertanyaan individu dengan lebih serius dan tidak terlalu mekanis.

1. Angket/kuisisioner

a. Kisi-kisi Penggunaan media pembelajaran PAI berbasis Canva

Tabel 3.2 Kisi-kisi Penggunaan media pembelajaran PAI berbasis Canva

No	Variabel	Indikator	Sub Indikator	Kisi-kisi	Nomor Pertanyaan
1	Penggunaan Media Pembelajaran	1. Kejelasan penyampaian materi	• Media mempermudah pemahaman konsep	• Menilai sejauh mana media membuat materi lebih jelas	1
• Media membantu mengilustrasikan materi			• Menilai peran media dalam memperjelas ide/konsep abstrak	2	
2. Efektivitas proses		• Media membuat	• Mengukur percepatan	3	

		pembelajaran	pembelajaran lebih cepat tercapai tujuannya	pencapaian tujuan pembelajaran	
			<ul style="list-style-type: none"> • Media membantu siswa fokus 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengukur peran media dalam mengurangi gangguan perhatian 	4
		3. Daya tarik dan minat belajar	<ul style="list-style-type: none"> • Media membuat siswa tertarik mengikuti pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> • Menilai efek media terhadap minat belajar 	5
			<ul style="list-style-type: none"> • Media membuat pembelajaran lebih menyenangkan 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengukur aspek hiburan/kenyamanan belajar 	6
		4. Keterlibatan siswa	<ul style="list-style-type: none"> • Media mendorong partisipasi aktif siswa 	<ul style="list-style-type: none"> • Menilai sejauh mana siswa ikut aktif menggunakan media 	7
			<ul style="list-style-type: none"> • Media memungkinkan interaksi siswa dengan guru/teman 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengukur peningkatan interaksi melalui media 	8
		5. Kesesuaian dengan materi	<ul style="list-style-type: none"> • Media sesuai dengan tujuan pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> • Menilai kesesuaian konten media dengan tujuan 	9

				pembelajaran	
			<ul style="list-style-type: none"> Media relevan dengan tingkat kemampuan siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Mengukur relevansi media dengan tingkat perkembangan siswa 	10

b. Kisi-kisi motivasi belajar siswa

Tabel 3.4 Kisi-kisi motivasi belajar siswa

Variabel	indikator	Sub Indikator	Kisi-kisi	Nomor Pertanyaan
Motivasi Intrinsik	1. Kesadaran akan pentingnya belajar	<ul style="list-style-type: none"> Menyadari manfaat belajar bagi masa depan 	<ul style="list-style-type: none"> Mengukur kesadaran siswa tentang pentingnya belajar 	1
		<ul style="list-style-type: none"> Memiliki tujuan belajar yang jelas 	<ul style="list-style-type: none"> Menilai apakah siswa punya target pribadi dalam belajar 	2
	2. Kemandirian dalam belajar	<ul style="list-style-type: none"> Belajar tanpa disuruh orang lain 	<ul style="list-style-type: none"> Mengukur inisiatif belajar mandiri 	3
		<ul style="list-style-type: none"> Konsisten belajar walau tanpa pengawasan 	<ul style="list-style-type: none"> Menilai ketekunan belajar mandiri 	4
	3. Kepuasan pribadi dalam belajar	<ul style="list-style-type: none"> Merasa senang saat memahami materi 	<ul style="list-style-type: none"> Mengukur kepuasan batin dari 	5

			keberhasilan belajar	
		<ul style="list-style-type: none"> • Termotivasi oleh rasa ingin tahu 	<ul style="list-style-type: none"> • Menilai dorongan belajar karena keingintahuan 	6
Motivasi Ekstrinsik	1. Pengaruh penghargaan dari guru	<ul style="list-style-type: none"> • Termotivasi oleh pujian atau hadiah 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengukur respon terhadap penghargaan 	7
		<ul style="list-style-type: none"> • Termotivasi oleh nilai/angka tinggi 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengukur pengaruh nilai sebagai motivasi 	8
	2. Pengaruh hukuman atau konsekuensi	<ul style="list-style-type: none"> • Belajar untuk menghindari hukuman 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengukur peran hukuman sebagai motivasi 	9
	3. Lingkungan belajar yang menyenangkan	<ul style="list-style-type: none"> • Termotivasi karena suasana belajar menyenangkan 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengukur pengaruh lingkungan positif 	10

Pengujian instrument dalam penelitian ini meliputi validitas dan reliabilitas dari item angket yang ada. sebelum angket penelitian digunakan terlebih dahulu angket di uji cobakan untuk memenuhi persyaratan instrumen kriteria valid dan reliabel. Validitas dan reabilitas dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Validitas

Validitas adalah uji coba pertanyaan penelitian dengan tujuan untuk menentukan seberapa baik responden memahami pertanyaan yang diajukan peneliti. Jika hasilnya tidak valid maka responden mungkin tidak memahami pertanyaannya.

Untuk menentukan validitas instrumen yang dirancang, penelitian ini menggunakan angket validasi dengan skala likert. Lembar validasi penelitian ini terdiri dari tiga kategori, yaitu:

a. Uji Kelayakan Ahli Materi

Angket ini dibuat dengan tujuan untuk menentukan kualitas materi pembelajaran dari perspektif pendidikan. Kelayakan isi, kebahasaan, sajian, dan kemanfaatan adalah komponen yang dievaluasi.

Lembar validasi berisi kelayakan materi terkait pengaruh media pembelajaran PAI materi Zakat . terlebih dahulu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, standar kompetensi, dan kompetensi dasar. Masing-masing komponen disusun menjadi sejumlah pertanyaan yang dijawab oleh ahli materi.

Tabel 3.7 Lembar validasi ahli materi

No.	Komponen	Skor					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1	Materi pembelajaran sudah sesuai dengan kebutuhan siswa						
2	Materi pembelajaran sudah sesuai dengan tingkat kemampuan belajar siswa.						
3	Materi pembelajaran sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan						
4	Materi disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran						
5	Kebenaran substansi materi						
6	Kejelasan isi materi						
7	Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran						
8	Kesesuaian dengan						

	perkembangan dan karakteristik siswa						
9	Materi media ajar memuat peta pikiran (<i>Mind Map</i>)						
10	Materi media ajar memuat peta Konseptual						
11	Materi media ajar memuat konteks topik yang sedang dipelajari						
12	Materi media ajar memuat pengulangan atau ulasan						
13	Materi media ajar memuat gambaran besar						
14	Materi media pembelajaran memuat muatan pembelajaran yang banyak						
15	Materi media pembelajaran memuat fakta awal yang penuh dengan ide, rincian, kompleksitas, dan makna						
16	Media pembelajaran mengikat atau memproses materi menjadi satu						
17	Media pembelajaran mengeksplorasi materi						
18	Media pembelajaran berbasis pengulangan kembali materi						
19	Media pembelajaran berbasis review bersama						
20	Media pembelajaran memuat						

	kegiatan menginformasikan materi pembelajaran untuk diri siswa						
21	Media pembelajaran memuat <i>What have you learned?</i>						
22	Media pembelajaran memuat kegiatan merayakan dengan melibatkan emosi						
23	Media pembelajaran memuat penyertakan materi pembelajaran baru berikutnya						
24	Materi media pembelajaran memuat uraian lengkap						
25	Materi media pembelajaran memuat ilustrasi menarik						
26	Materi media pembelajaran sesuai dengan perkembangan ilmu						
27	Materi media pembelajaran memiliki referensi yang mutakhir dari artikel ilmiah						
28	Materi media pembelajaran memiliki referensi yang mutakhir dari buku referensi						
29	Materi dikemas dari yang mudah ke yang sulit mudah dipahami						
30	Materi dikemas dari yang konkret ke yang abstrak mudah dipahami						
31	Pengulangan untuk memperkuat						

	informasi						
32	Materi media pembelajaran dikemas secara komprehensif mudah dipahami						
33	Materi media pembelajaran dikemas secara argumentative						
34	Materi media pembelajaran dikemas sesuai dengan kecerdasan intrapersonal siswa						
35	Materi media pembelajaran dikemas sesuai dengan kecerdasan interpersonal siswa						
36	Materi media pembelajaran dikemas dengan kecerdasan eksistensial siswa						
37	Materi media pembelajaran yang berkaitan dengan konsep mudah dipahami						
38	Materi media pembelajaran menimbulkan motivasi dalam mencari tahu materi terkait						
39	Materi media pembelajaran dikemas secara dinamis sesuai dengan perkembangan zaman						
40	Materi media pembelajaran dikemas sesuai dengan standar capaian pembelajaran						
41	Materi media pembelajaran sesuai dengan kemampuan siswa						

42	Materi media pembelajaran memuat pra-pemaparan							
43	Materi media pembelajaran memuat Persiapan materi							
44	Materi media pembelajaran memuat inisiasi dan akuisisi (pembenaman) materi							
45	Materi media pembelajaran memuat elaborasi (pemrosesan) materi							
46	Materi media pembelajaran memuat inkubasi materi dan memasukkan memori							
47	Materi media pembelajaran memuat Verifikasi dan pengecekan keyakinan							
48	Materi media pembelajaran memuat perayaan dan integrasi							
Jumlah								

b. Uji Kelayakan Ahli Media

Orang yang ahli dalam media dan grafik disebut ahli media; dalam hal ini, ahli media pembelajaran. Ahli media melakukan uji kelayakan media ini dengan melihat kualitas presentasi audio visual yang dibuat menggunakan canva . Aspek yang ditinjau termasuk tampilan media dan kemudahan penggunaan media.

Lembar validasi media membahas kelayakan media dan pengembangan media pembelajaran. Contohnya adalah tampilan sebagai media pembelajaran PAI untuk materi Zakat. Ahli media menekankan betapa menariknya media canva yang telah dirancang. sekelompok pertanyaan yang dijawab oleh ahli media.

Tabel 3.8 Validasi ahli media

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kemenarikan desain/ tampilan pada media Canva					
2.	Kejelasan petunjuk program					
3.	Ketepatan ukuran huruf dan jenis huruf (dapat terbaca dengan jelas)					
4.	Komposisi warna pada media Canva					
5.	Kemenarikan tampilan isi materi pada media canva					
6.	Kemenarikan ilustrasi gambar pada media Canva					
7.	Kejelasan penggunaan video					
8.	Kemudahan media Canva					
9.	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa					
	Jumlah					

c. Uji Kelayakan Ahli Bahasa

Uji kelayakan bahasa ini menilai kualitas bahasa media yang dikembangkan. Bahasa yang disajikan sesuai dengan pedoman bahasa Indonesia.

Lembar validasi bahas bersisi kelayakan dari segi bahasa terkait pembelajaran berupa tata bahasa dalam media pembelajaran PAI pada materi

Zakat yang mana ahli bahasa menekankan betapa menariknya tata bahasa media yang telah dikembangkan, desain yang masing-masing komponennya dibuat sehingga menjadi pertanyaan yang kemudian dijawab oleh ahli bahasa.

Table 3.9 Validasi ahli bahasa

No.	Komponen	Skor					Jumlah
	Kelayakan Bahasa	1	2	3	4	5	
1	Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien						
2	Penggunaan tata bahasa sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia						
3	Penggunaan tanda baca sudah tepat						
4	Penggunaan pilihan kata sudah tepat						
5	Penggunaan ilustrasi sudah tepat						
6	Informasi jelas dan lengkap						
7	Kelugasan makna sudah jelas						
8	Keterbacaan teks media ajar						
9	Kemudahan memahami bahasa yang digunakan						
10	Komunikatif						
11	Penggunaan istilah dan simbol						
12	Kemudahan memahami pertanyaan pada bagian tugas kelompok dan latihan soal individu						
13	Kemudahan memahami gambar yang digunakan di setiap kegiatan belajar						
14	Kemudahan memahami						

	rangkuman, soal dan pembahasannya						
15	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik						
16	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik						
17	Konsistensi penggunaan istilah						
Jumlah							

Respon angket validasi ahli menggunakan skala Linkert. Menurut Sugiyono, skala linkert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang ataupun kelompok orng tentang suatu fenomena social. Kuisisioner kelayakan ahli berisi kisi-kisi kriteria materi pembelajarn dan tujuan ketercapainya suatu pembelajaran. Seperti skala Linkert, variable yang akan diukur diubah menjadi indeks variable. Jenis skor pada skala Linkert menurut Mulyaningsih dijelaskan, kategori skala Linkert pada uji coba validitas ahli dengan nilai (skor) yaitu :

SS = Sangat Sesuai (5)

S = Sesuai (4)

CS = Cukup Sesuai (3)

TS = Tidak Sesuai (2)

STS = Sangat tidak sesuai (1)

Uji angket validitas ahli terkait media pembelajaran PAI berbasis canva ini dapat dicapai dengan membandingkan total skor ideal yang diberikan oleh validator dengan total skor ideal yang ditetapkan dalam angket validitas media pembelajaran.

Rumus menurut Arifin yaitu sebagai berikut :

$$P = \frac{\epsilon R}{N} \times 100$$

Keterangan :

P = Persentase skor validator

£R = jawaban validator

N = skor ideal

Tabel berikut menunjukkan kriteria validasi atau tingkat ketercapaian yang digunakan dalam pengembangan menurut sugiyono.

Table 3.10 Tingkat pencapaian dan kualifikasi

No.	Tingkat pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
1.	81 - 100%	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
2.	61 - 80%	Baik	Direvisi seperlunya
3.	41– 60 %	Cukup	Cukup banyak direvisi
4.	21– 40 %	Kurang baik	Banyak direvisi
5.	<21 %	Sangat kurang baik	Direvisi total

2. Reabilitas

Reliabilitas adalah menguji kekonsistenan jawaban responden. Reliabilitas dinyatakan dalam bentuk angka, biasanya sebagai koefisien, semakin tinggi koefisien maka reliabilitas atau konsistensi jawaban responden tinggi. Rumus yang digunakan dalam menguji reabilitas instrument adalah rumus alpa Cronbach.

Berikut ini disajikan rumus alpa Crobach .

$$r_{11} = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{\sum Si}{St} \right\}$$

Keterangan:

r_{11} : Nilai reliabilitas k : Jumlah item

$\sum Si$: Jumlah varian skor tiap-tiap item

St : Varian total

Uji reliabilitas bisa dinyatakan reliabel apabila Alpha Cronbach (α) bernilai $> 0,6$ dan sebaliknya jika $\alpha < 0,6$ maka dikatakan tidak reliabel. Agar lebih mempermudah proses perhitungan uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan SPSS 26

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah kegiatan analisis pada suatu penelitian yang dikerjakan dengan memeriksa seluruh data dari instrumen penelitian, seperti catatan, dokumen, hasil tes, rekaman, dan lain-lain. Kegiatan ini dilakukan agar data lebih mudah dipahami, sehingga diperoleh suatu kesimpulan. Teknik analisis data kuantitatif pada umumnya menggunakan model matematika. Berikut ini langkah-langkah dalam analisis data adalah sebagai berikut:

1. Analisis deskriptif

Analisis statistik deskriptif kuantitatif adalah analisis statistik yang digunakan untuk menggambarkan, merangkum, dan menganalisis data kuantitatif. Data kuantitatif adalah data yang dapat diukur atau dihitung menggunakan angka. Maka yang dimaksud dengan analisis statistik deskriptif kuantitatif mencakup berbagai teknik, digunakan untuk menampilkan data dalam statistik seperti, rata-rata (mean), median, modus, dan standar deviasi, menentukan range kelas interval, dan panjang kelas.

Adapun ruang lingkup pembahasan dari statistik deskriptif adalah sebagai berikut:

- a. Ukuran nilai pusat data yang terdiri dari rata-rata, mean, modus, kuartil, dan sebagainya.
- b. Angka indeks data
- c. Grafik distribusi

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan statistik deskriptif sebagai berikut:

a. Mean

Teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai rata-rata dari kelompok tersebut.

b. Median

Median adalah salah satu teknik penjelasan kelompok yang didasarkan nilai tengah dari kelompok data yang telah disusun urutannya dari terkecil sampai data terbesar dan begitu pula sebaliknya dari data terbesar sampai ke terkecil.

c. Varians

Varians adalah mean dari jumlah kuadrat simpangan baku (Standard Deviation) atau pengertian lain varians adalah jumlah kuadrat semua deviasi nilai-nilai individuall terhadap rata-rata suatu kelompok.

d. Standar Deviasi

Standar deviasi (Standard Deviaation) merupakan nilai akar kuadrat dalam suatu varians yang digunakan untuk melihat rata-rata nilai yang diharapkan. Standar deviasi juga digunakan untuk mengukur sebaran data berdasarkan mean pada kumpulan data.

e. Distribusi Frekuensi

Tujuan dari analisis deskriptif adalah untuk mendeskripsikan kecenderungan sebaran masing-masing variabel penelitian atau menggambarkan suatu keadaan dengan apa adanya tanpa dipengaruhi dari dalam peneliti. Dan untuk mengidentifikasi kecenderungan rata-rata tiap variabel digunakan rata-rata (M) ideal dan simpangan baku ideal (SD) tiap variabel yang dimana:

$$M = \frac{1}{2} (\text{skor ideal tertinggi} + \text{skor ideal terendah})$$

$$SD = \frac{1}{6} (\text{skor ideal tertinggi} - \text{skor ideal terendah})$$

$$R = (\text{skor ideal tertinggi} - \text{skor ideal terendah})$$

$$SD = \frac{R}{5}$$

Kecenderungan tiap-tiap variabel digolongkan menjadi lima kategori, yaitu:

3.11 Klasifikasi motivasi belajar

Interval	Klasifikasi
$X > M + 1,8 SD$	Sangat termotivasi
$M + 0,6 SD < X \leq M + 1,8 SD$	Termotivasi
$M - 0,6 SD < X \leq M + 0,6 SD$	Cukup termotivasi
$M - 1,8 SD < X \leq M - 0,6 SD$	Kurang termotivasi
$X \leq M - 1,8 SD$	Tidak termotivasi

2. Uji Prasyarat

Dalam penelitian korelasional ada tiga syarat yang harus dilewati sebelum melakukan uji hipotesis diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas Data skala interval yang dihasilkan dari pengukuran biasanya mengikuti asumsi distribusi normal. Namun bukan tidak mungkin jika ternyata datanya tidak mengikuti asumsi tersebut.

Untuk mengetahui kepastian sebaran dari data yang diperoleh, maka perlu dilakukan uji normalitas terhadap data yang bersangkutan. Teknik yang digunakan untuk pengujian normalitas menggunakan uji Kolmogorov smirnov melalui program SPSS. Kaidah yang digunakan adalah:

- 1) Jika signifikansi > 0.05 maka sebarannya normal, dan
- 2) Jika signifikansi < 0.05 maka sebarannya tidak normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan uji varian yang digunakan untuk memeriksa apakah dua kelompok sampel mempunyai varian yang sama. Dalam statistik, uji homogenitas digunakan untuk menentukan apakah varian dan beberapa populasi adalah sama. Tes ini biasanya dilakukan sebagai prasyarat untuk analisis independen. Uji homogenitas digunakan sebagai acuan untuk menentukan keputusan uji statistik. Pengujian ini dilakukan melalui program SPSS. Dasar pengambilan keputusan homogenitas jika:

1. Jika signifikansi $> 0,05$ maka variable x dan variable y mempunyai
 2. varians yang sama (homogen).
 3. Jika signifikansi $< 0,05$ maka variable x dan variable y tidak
 4. mempunyai varians yang sama (tidak homogen).
3. Uji hipotesis
- a. Uji Korelasi

Untuk menganalisis data-data yang telah terkumpul tersebut peneliti menggunakan rumus korelasi product moment untuk mencari apakah terdapat hubungan antara media pembelajaran dan motivasi belajar siswa kelas v sdit semarak Rejang Lebong.

Adapun rumus korelasi Product Moment yang digunakan peneliti sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - \sum x \sum y}{\sqrt{(n \sum x^2 - (\sum x)^2) (n \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien korelasi antara x dan y

\sum : Product dari x dan y

n : Banyaknya responden (sampel)

\sum : Variabel x

\sum : Variabel y

Tabel Pedoman Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 - 0.199 Sangat rendah	0,00 - 0.199 Sangat rendah
0,20 - 0,399 Rendah	0,20 - 0,399 Rendah
0,40 - 0,599 Sedang	0,40 - 0,599 Sedang
0,60 - 0,799 Kuat	0,60 - 0,799 Kuat
0,80 - 1,000 Sangat kuat	0,80 - 1,000 Sangat kuat

- b. Uji Signifikansi

Untuk menguji signifikansi hubungan, apakah hubungan yang ditemukan pada uji korelasi berlaku untuk seluruh populasi atau tidak.

Rumus uji signifikansi sebagai berikut :

$$t = \frac{r_{xy}\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

keterangan:

t : Hasil uji signifikansi

xy : Hasil uji korelasi

n : Jumlah responden

2 : Konstanta

1 : Konstanta

r^2 : angka indeks korelasi “r” dikuadratkan

c. Uji determinasi

Kemudian untuk mengetahui nilai koefisien determinasi antara variabel X dengan Y, dengan cara mengkuadratkan hasil dari koefisien korelasi yang telah ditemukan, maka dilakukan perhitungan uji determinasi dengan rumus:

$$\text{Koefisien determinasi} = r^2 \times 100$$

Keterangan:

r^2 = Kuadrat dari r hitung.

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	60.665	17.072		3.553	.005
1 motivasi belajar	.250	.219	.340	1.144	.279

a. Dependent Variable: media pembelajaran

Model	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients	t	Sig.
-------	-----------------------------	---------------------------	---	------

	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	60.665	17.072		3.553	.005
motivasi belajar	.250	.219	.340	1.144	.279

a. Dependent Variable: media pembelajaran

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	60.665	17.072		3.553	.005
motivasi belajar	.250	.219	.340	1.144	.279

a. Dependent Variable: media pembelajaran

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Biografi Sekolah

1. Sejarah sekolah

Pada tahun 2016 Kabupaten Rejang Lebong , khususnya Kecamatan Curup masih kurang sarana pendidikan, oleh karena itu Yayasan Semarak Bengkulu mendirikan Sekolah Dasar IT yang berlokasi di jalan Basuki Rahmad No 100 Kel Dwi Tunggal Curup, Kec Curup, Kab Rejang Lebong Prov. Bengkulu.

Sekolah Dasar Islam Terpadu Semarak menggabungkan kurikulum 2013 dengan kurikulum khas islam terpadu. Salah satu karakteristik yang paling menonjol dari sekolah karena statusnya sebagai sekolah dasar islam terpadu adalah penammedia kurikulum khas yayasan. Oleh karena itu, kurikulum khas yayasan merupakan pengembangan dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Itu mencakup pelajaran tentang bahasa Arab, Al-Qur'an, Hadist, dan Akidah Akhlak.⁵⁵

Sejak berdiri, SDIT Semarak Rejang Lebong telah mengalami beberapa kali pergantian Kepala Sekolah sebagai berikut :

- a. HAMMADI, M.Pd (2016-2020)
- b. ROJA SAPUTRA, S.Pd (2020-Sekarang)

2. visi dan misi sekolah

a. Visi Sekolah

Mewujudkan generasi yang berakhlakul karimah dan qurani serta berprestasi.

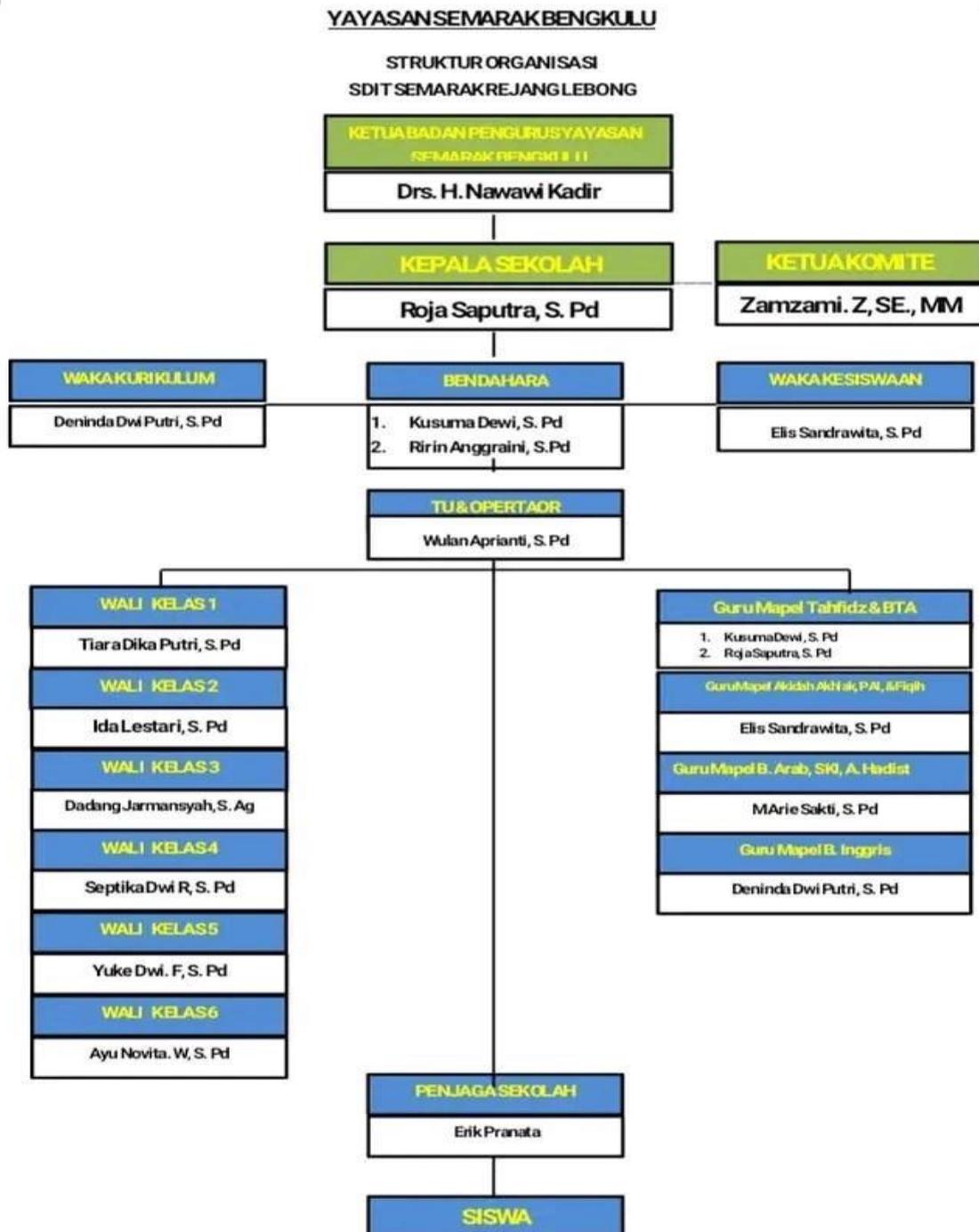
b. Misi Sekolah

- 1). Membiasakan siswa/i untuk berkata sopan, santun serta berperilaku baik
- 2). Membiasakan siswa/i mengaji, menghafal dan murojaah
- 3). Menuntut siswa/i untuk menjalankan perintah agama sesuai dengan kemampuan masing-masing.

5). Menciptakan siswa/i yang paham ilmu agama dan ilmu umum.

3. Struktur Organisasi

Gambar 4.1 struktur organisasi SDIT Semarak Rejang Lebong



4. Jumlah siswa dan jumlah ruang belajar

- a. Jumlah siswa : 113 siswa
- b. Jumlah Rombel : 7 romble

5.Sarana / Prasarana

Nama Sekolah	: SDIT SEMARAK REJANGLEBONG
KeadaanBulan	: Juni 2025
Luas Tanah Seluruhnya	: ± 926 M2
Luas Bangunan	: ± 670 M2
Luas Pekarangan	: ± 926 M2
Luas Kebun / Taman Sekolah	: -
PenggunaanLapanganOlahraga	: ± 250 M2
Luas Tanah Bersertifikat	: ± 926 M2
Luas Tanah TidakBersertifikat	: -
Daya Listrik	: 1.300 Watt

6.Program KerjaSekolah

- a. Program jangka panjang

Program jangka panjang Sdit Semarak bertujuan untuk mencapai beberapa tujuan berikut:

- 1) Terwujudnya amanah undang-undang Sisdiknas yang telah di tetapkan oleh Pemerintah
- 2) Terwujudnya Visi dan Misi Sdit Semarak
 - a) Menjadi lembaga Pendidikan yang berkualitas dan mencetak lulusan yang Memiliki Kompetensi.
 - b) Menerapkan nilai-nilai Islam dalam pergaulan sehari-hari
 - c) Membentuk pribadi-pribadi yang mencintai Alqur'an.

- d) Mencetak hafidh/hafidhah Al-Qur'an utamanya juz 29-30
 - e) Mencetak generasi yang siap bekerja untuk masyarakatnya.
- b. Pembangunan Mental

Dalam hal pembangunan mental program yang ingin di capai adalah

- 1) Tersedianya tenaga-tenaga pendidik yang memiliki kualifikasi di Bidangnya masing-masing dan memiliki kualifikasi pendidikan minimal S1
- 2) Seluruh siswa dapat menghafal surat pada juz 29-30 sesuai dengan tahapan masing-masing
- 3) seluruh siswa dapat membaca Al-Qur'an
- 4) seluruh siswa dapat melaksanakan shalat secara benar dan penuh kesadaran
- 5) Hafal dan mengaflikasikan do'a-do'a pendek sehari-hari
- 6) seluruh siswa dapat menerapkan adab-adab Islami dalam kehidupan.

B. Hasil Penelitian

1. Deskripsi data penelitian

- a. Media pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis Canva kelas pre-test dan post-test

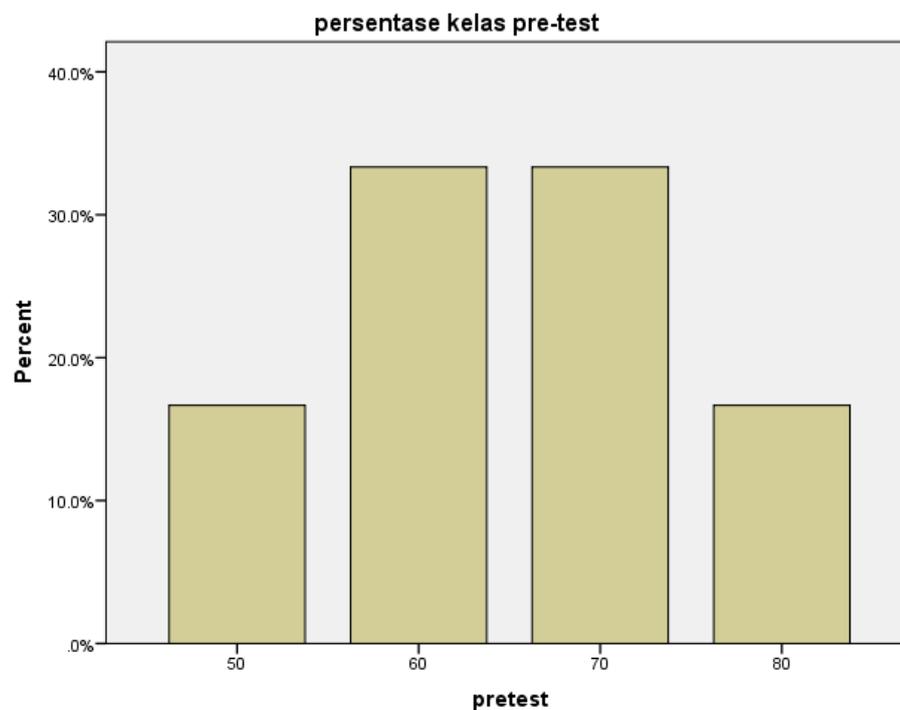
Setelah melakukan perhitungan Pre-test dan post test pada kedua sampel sebanyak 12 siswa. Analisis data media belajar siswa pada pembelajaran pendidikan agama islam berbasis canva secara keseluruhan dilakukan dengan mendeskripsikan data yang meliputi rata-rata (mean), median, modus, dan standar deviasi. Hasil statistik deskriptif secara keseluruhan dapat dilihat berdasarkan tabel berikut:

Gambar 4.2 Hasil Statistik Deskriptif Media pembelajaran

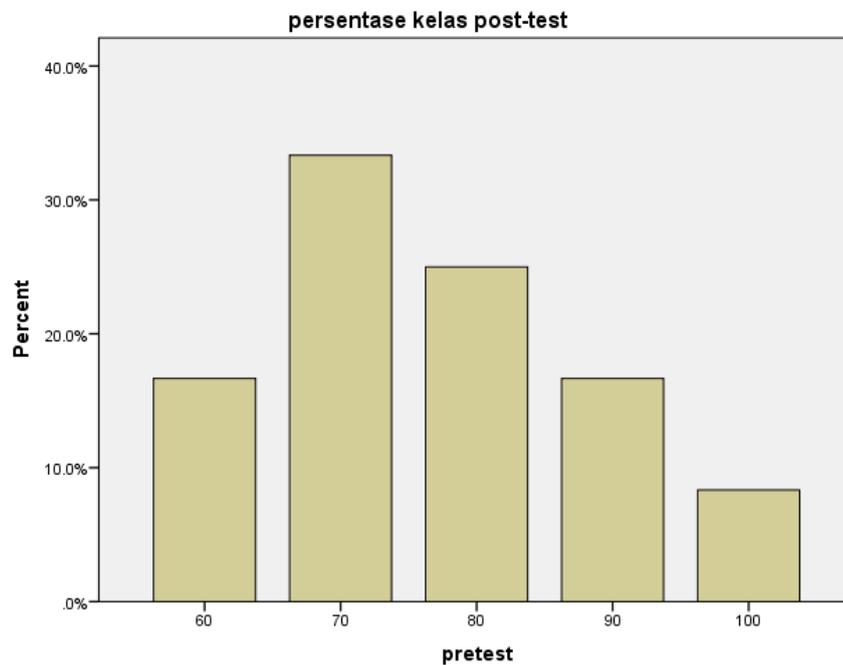
Descriptive Statistics						
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	12	30	50	80	65.00	10.000
Pretest	12	40	60	100	76.67	12.309
Valid N (listwise)	12					

Tabel tersebut menunjukkan, dari hasil antara kelas pre-test dan post-test diperoleh hasil bahwa yang tertinggi dari kelas pre-test adalah 80 dan begitu juga untuk kelas post-test 100. Sedangkan nilai terendah kelas pre-test diperoleh 50 dan kelas post-test 60. Pada standar deviasi, kelas pre-test memperoleh sebesar 10.000 dan kelas post-test sebesar 12.309. Total nilai rata-rata yang diperoleh kelas pre-test adalah sebesar 65.00. Sementara kelas post-test diperoleh rata-rata sebesar 76.67. Dari hal ini, kelas post test memiliki nilai rata-rata yang sedikit lebih unggul dibandingkan kelas pre-test.

Gambar 4.3 Hasil kelas pre-test



Gambar 4.4 Hasil kelas post-test



Berdasarkan diagram di atas, dapat diketahui bahwa perolehan nilai pre-test sebagian besar memiliki nilai 60 atau sebesar 30.0% dari keseluruhan siswa dikelas tersebut. Sedangkan pada kelas post-test sebagian besar siswa memperoleh nilai 70 atau setara dengan 35.0%

Kemudian untuk mengetahui distribusi media pembelajaran dapat dilihat berdasarkan skor rata-rata ideal (M) dari setiap aspek yang dijadikan sebagai kriteria bandingannya. Diperoleh, skor ideal tertinggi dari 10 item soal adalah 80 dan skor ideal terendah adalah 50. Diketahui:

$$M = \frac{1}{2}(\text{skor ideal tertinggi} + \text{skor ideal terendah}) : \frac{1}{2}80 + 50 = 65$$

$$SD = \frac{1}{6}(\text{skor ideal tertinggi} - \text{skor ideal terendah}) : \frac{1}{6}80 - 50 = 5$$

$$R = (\text{skor ideal tertinggi} - \text{skor ideal terendah}) : 80 - 50 = 30$$

$$SD = \frac{R}{5} : \frac{30}{5} = 6$$

Berdasarkan tabel pada kelas pre-test sebagian besar siswa memiliki nilai rendah dalam mata pelajaran pendidikan agama islam sebelum diperlakukan menggunakan media pembelajaran *Canva for Education* dan hanya satu yang cukup tinggi.

Sedangkan pada kelas post-test, sebagian besar siswa memiliki nilai tinggi pada mata pelajaran pendidikan agama islam, sisanya memiliki nilai tinggi dan hanya satu cukup sedikit rendah selama pembelajaran. Disimpulkan bahwa kelas post-test telah memiliki perumedia nilai rendah menjadi tinggi pada mata pelajaran pendidikan agama islam dibandingkan dengan kelas pre-test.

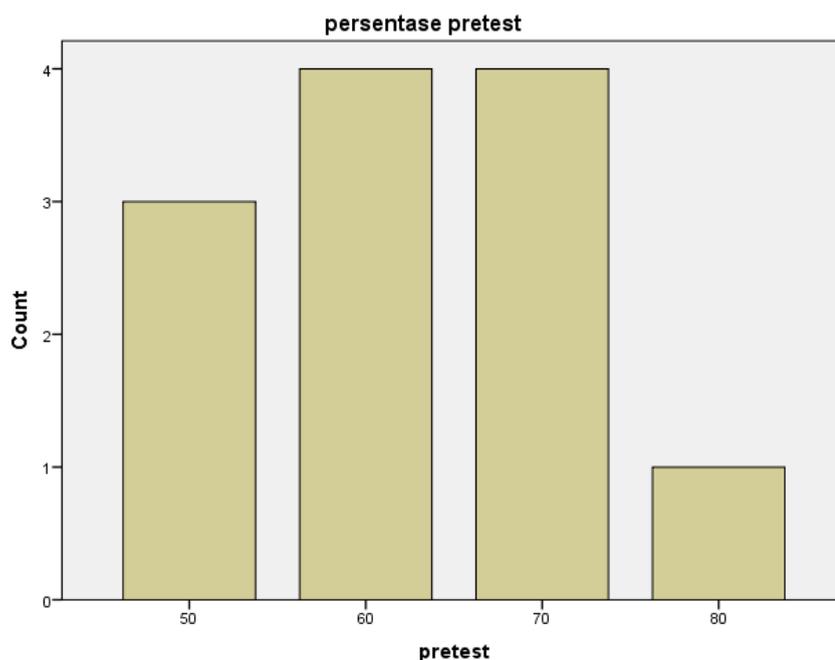
- b. Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam berbasis Canva kelas pre-test dan post-test

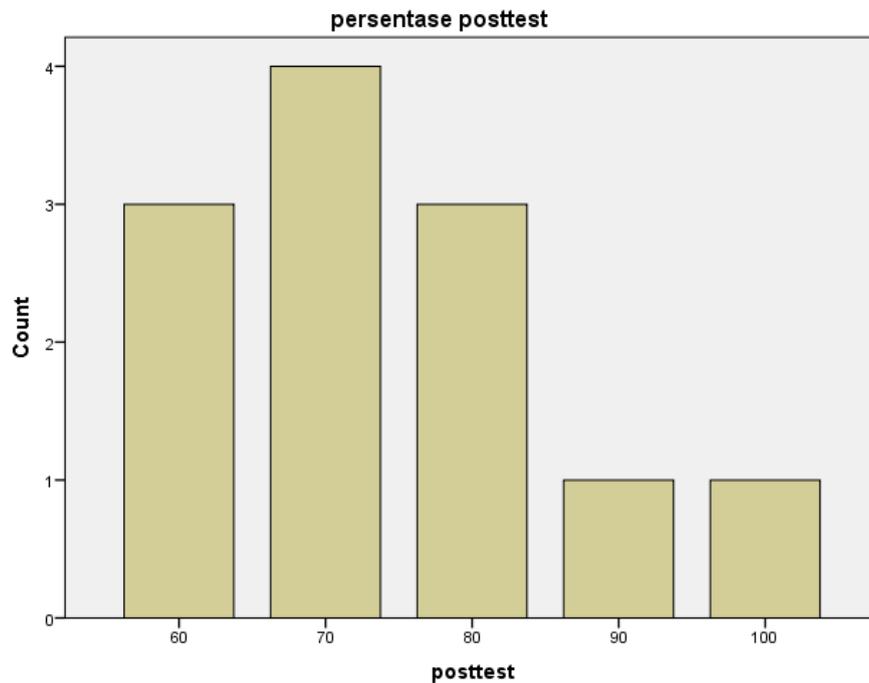
Setelah melakukan serangkaian proses pembelajaran, kelas pre-test diberikan kembali kuesioner *pre-test tentang motivasi* belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Hasil statistik deskriptif secara keseluruhan dapat dilihat berdasarkan tabel berikut

Gambar 4.5 Hasil Descriptive Statistics motivasi belajar

Descriptive Statistics						
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	12	30	50	80	62.50	9.653
Posttest	12	40	60	100	74.17	12.401
Valid N (listwise)	12					

Gambar 4.6 Hasil persentase pretest



Gambar 4.7 Hasil post test

Berdasarkan diagram di atas, dapat diketahui bahwa perolehan nilai pre-test sebagian besar memiliki nilai 80 atau sebesar 10% dari keseluruhan siswa dikelas tersebut. Sedangkan pada kelas post-test sebagian besar siswa memperoleh nilai 100 atau setara dengan 15%

$$M = \frac{1}{2}(\text{skor ideal tertinggi} + \text{skor ideal terendah}) : \frac{1}{2}100 + 60 = 80$$

$$SD = \frac{1}{6}(\text{skor ideal tertinggi} - \text{skor ideal terendah}) : \frac{1}{6}100 - 60 = 6,66$$

$$R = (\text{skor ideal tertinggi} - \text{skor ideal terendah}) : 100 - 60 = 40$$

$$SD = \frac{R}{5} : \frac{6,66}{5} = 1,33$$

Berdasarkan tabel pada kelas pre-test sebagian besar siswa kurang termotivasi dalam mata pelajaran pendidikan agama islam sebelum diperlakukan menggunakan media pembelajaran *Canva for Education* dan hanya satu yang cukup termotivasi. Sedangkan pada kelas post-test, sebagian besar siswa memiliki motivasi yang tinggi pada mata pelajaran pendidikan agama islam, sisanya memiliki motivasi yang rendah dan hanya satu cukup sedikit rendah selama pembelajaran. Disimpulkan bahwa kelas

post-test telah memiliki perumedia menjadi tinggi pada mata pelajaran pendidikan agama islam dibandingkan dengan kelas pre-test.

2. Pengujian Pra syarat analisis

a. Uji normalitas

1. Hasil Uji Normalitas *Pre-test* dan *Post-test media belajar*

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas menggunakan bantuan aplikasi SPSS *for Windows ver. 21* dengan uji Kolmogorov-Smirnov dengan kriteria pengujian jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data dapat dinyatakan berdistribusi normal. Hasil uji normalitas menggunakan SPSS pada *pre-test* disajikan pada tabel berikut ini:

Gambar 4.8 Uji Normalitas *Pre-test* dan *Post-test media belajar*

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Posttest	.191	12	.200*	.906	12	.187
Pretest	.206	12	.170	.931	12	.386

Pada tabel di atas dijelaskan bahwa nilai *sig.* $> 0,05$ yaitu 0,170 pada kelas pre-test, dan 0,200 pada kelas post-test dari hal tersebut menunjukkan bahwa data *pre-test dan post-test* berdistribusi normal.

2. hasil uji normalitas pretest dan posttest motivasi belajar

Gambar 4.9 uji normalitas pretest dan posttest motivasi belajar

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Posttest	.198	12	.200*	.894	12	.134
Pretest	.215	12	.132	.903	12	.172

Pada tabel di atas dijelaskan bahwa nilai *sig.* > 0,05 yaitu 0,903 pada kelas pre-test, dan 0,894 pada kelas post-test dari hal tersebut menunjukkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal.

b. Uji homogenitas

3. Uji homogenitas media Pembelajaran PAI

Tujuan dari uji homogenitas adalah untuk mengetahui keberagaman data dari dua atau lebih kelompok yang bersifat homogen atau tidak. Varians data yang digunakan adalah data *post-test* dan pre-test. Suatu data dikategorikan homogen apabila nilai signifikansinya (Sig.) lebih besar dari pada 0,05. Apabila data tersebut homogen, maka dapat dilakukan uji Independent Sample T Test. Adapun hasil dari uji homogenitas menggunakan IBM SPSS 21 dapat dilihat dari tabel berikut:

Gambar 4.10 homogenitas media Pembelajaran PAI kelas pretest postest

Test of Homogeneity of Variances			
Pretest			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
7.923	2	6	.021

Pada tabel di atas dapat dijelaskan bahwa uji homogenitas menunjukkan nilai *sig.* 0,021 > 0,05. Maka dapat disimpulkan bawah lebih besar dari 0,05 sehingga data tersebut memiliki varian yang homogen.

2. Uji homogenitas motivasi belajar

Gambar 4.11 homogenitas motivasi belajar kelas pretest dan post test

Test of Homogeneity of Variances			
Posttest			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
4.183	2	8	.057

Pada tabel di atas dapat dijelaskan bahwa uji homogenitas menunjukkan nilai *sig.* 0,057 > 0,05. Maka dapat disimpulkan bawah

lebih besar dari 0,05 sehingga data tersebut memiliki varian yang homogen.

3. Pengujian hipotesis

a. uji korelasi

Gambar 4.11 Uji Korelasi

		Correlations	
		media pembelajaran	motivasi belajar
media pembelajaran	Pearson Correlation	1	.340
	Sig. (1-tailed)		.140
	N	12	12
motivasi belajar	Pearson Correlation	.340	1
	Sig. (1-tailed)	.140	
	N	12	12

Berdasarkan hasil analisis korelasi Pearson, diperoleh nilai $r = 0,340$ dengan signifikansi (Sig. 1-tailed) sebesar 0,140 dan jumlah responden (N) = 12. Nilai koefisien korelasi ini menunjukkan adanya hubungan positif dengan kekuatan lemah antara penggunaan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Canva dengan motivasi belajar siswa. Artinya, semakin baik penerapan media pembelajaran berbasis Canva, motivasi belajar siswa cenderung meningkat, meskipun peningkatannya tidak terlalu besar.

Namun, karena nilai signifikansi sebesar 0,140 lebih besar daripada batas taraf signifikansi yang umum digunakan ($\alpha = 0,05$), maka hubungan ini tidak signifikan secara statistik. Dengan demikian, pada tingkat kepercayaan 95%, belum dapat dipastikan bahwa hubungan positif ini berlaku secara umum di populasi.

Hasil ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Sudjana yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa melalui peningkatan ketertarikan, keterlibatan, dan pemahaman materi. Penggunaan media visual interaktif seperti Canva,

secara teori, mampu merangsang minat dan perhatian peserta didik karena memadukan unsur teks, gambar, warna, dan desain kreatif.

Meskipun demikian, lemahnya kekuatan hubungan pada penelitian ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, jumlah sampel yang relatif kecil (N=12) mengurangi kemampuan analisis statistik untuk mendeteksi hubungan yang mungkin ada. Kedua, motivasi belajar tidak hanya dipengaruhi oleh media pembelajaran, tetapi juga oleh faktor-faktor lain seperti dukungan keluarga, lingkungan belajar, kondisi psikologis siswa, dan metode pengajaran guru (Uno, 2016).⁶⁹

Hasil penelitian ini menunjukkan kecenderungan yang mendukung teori motivasi belajar Self-Determination Theory (Deci & Ryan, 2000), yang menjelaskan bahwa motivasi siswa dapat meningkat ketika mereka merasa memiliki kendali (autonomy), merasa mampu (competence), dan memiliki keterhubungan (relatedness) dalam proses belajar. Media Canva yang interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan kreatif, yang berpotensi meningkatkan motivasi intrinsik siswa.

Temuan ini juga sejalan dengan penelitian oleh Putri & Andayani yang menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berbasis desain visual dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa, meskipun dampak terhadap motivasi belajar secara statistik belum signifikan pada sampel kecil.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa meskipun secara statistik hubungan yang ditemukan dalam penelitian ini belum signifikan, secara teoritis dan praktis, penggunaan media pembelajaran berbasis Canva memiliki potensi positif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian lanjutan dengan jumlah sampel yang lebih besar dan

⁶⁹ djamilah sudjana and imas eva wijayanti, 'analisis keterampilan metakognitif pada materi kelarutan dan hasil kali kelarutan melalui model pembelajaran pemecahan masalah', *educhemia (jurnal kimia dan pendidikan)*, 3.2 (2018), 206 <<https://doi.org/10.30870/educhemia.v3i2.3729>>.

kontrol variabel yang lebih ketat diperlukan untuk menguji lebih lanjut kekuatan hubungan ini.

b. uji signifikansi

Gambar 4.11 Uji Signifikansi

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	92.610	1	92.610	1.309	.279 ^b
	Residual	707.390	10	70.739		
	Total	800.000	11			

a. Dependent Variable: media pembelajaran

b. Predictors: (Constant), motivasi belajar

Gambar 4.13 Uji Koefisien

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	60.665	17.072		3.553	.005
	motivasi belajar	.250	.219	.340	1.144	.279

a. Dependent Variable: media pembelajaran

Berdasarkan hasil analisis korelasi Pearson, diperoleh nilai $r = 0,340$ dengan signifikansi 0,140 (Sig. 1-tailed) pada jumlah responden $N=12$, Nilai ini menunjukkan adanya hubungan positif dengan kekuatan lemah antara motivasi belajar dan penggunaan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Canva. Artinya, semakin tinggi motivasi belajar siswa, kecenderungan penggunaan media pembelajaran juga meningkat, meskipun peningkatan tersebut tidak besar. Namun, karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, hubungan ini tidak signifikan secara statistik sehingga temuan pada sampel ini belum dapat digeneralisasikan pada populasi. Hasil ini sejalan dengan pendapat Sudjana yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat mempengaruhi motivasi belajar melalui peningkatan ketertarikan dan keterlibatan siswa, meskipun pengaruhnya dapat berbeda tergantung pada faktor eksternal seperti strategi pembelajaran dan kondisi siswa.

Hasil uji ANOVA menunjukkan nilai F hitung sebesar 1,309 dengan nilai signifikansi 0,279 yang lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa secara simultan, variabel motivasi belajar tidak berpengaruh signifikan terhadap media pembelajaran pada model regresi yang diuji. Dengan kata lain, variasi skor media pembelajaran tidak dapat dijelaskan secara signifikan hanya oleh motivasi belajar. Menurut Sugiyono (2019), jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka model regresi tidak layak digunakan untuk prediksi karena hubungan yang ditemukan belum signifikan secara statistik.

Analisis koefisien regresi menghasilkan persamaan Media Pembelajaran = $60,665 + 0,250 \times (\text{Motivasi Belajar})$. Nilai konstanta sebesar 60,665 menunjukkan bahwa jika motivasi belajar bernilai nol, skor media pembelajaran diprediksi sebesar 60,665. Koefisien regresi motivasi belajar sebesar 0,250 berarti setiap kenaikan satu poin motivasi belajar diikuti dengan kenaikan sebesar 0,250 poin penggunaan media pembelajaran. Nilai Beta standar sebesar 0,340 menunjukkan pengaruh positif dengan kekuatan lemah, sedangkan nilai t sebesar 1,144 dengan signifikansi 0,279 ($> 0,05$) mengindikasikan bahwa pengaruh ini tidak signifikan secara statistik.

Secara teoritis, arah hubungan positif ini sesuai dengan Self-Determination Theory yang menjelaskan bahwa motivasi belajar meningkat ketika siswa memiliki rasa kendali (autonomy), merasa mampu (competence), dan memiliki keterhubungan sosial (relatedness). Media interaktif seperti Canva berpotensi mendukung ketiga aspek tersebut dengan menyajikan materi yang menarik secara visual, memudahkan pengaturan desain, dan memfasilitasi kolaborasi. Arsyad juga menegaskan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan, namun efektivitasnya bergantung pada integrasi yang tepat dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan temuan Putri dan Andayani (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis desain visual dapat meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi efeknya terhadap motivasi belajar baru signifikan ketika penggunaan dilakukan secara konsisten dan dalam jangka waktu yang cukup lama. Beberapa faktor yang dapat menjelaskan lemahnya hubungan

dan tidak signifikannya hasil pada penelitian ini antara lain ukuran sampel yang kecil (N=12) sehingga kekuatan uji statistik rendah, adanya variabel luar yang tidak dikendalikan seperti metode mengajar guru, kondisi lingkungan belajar, atau dukungan keluarga, serta durasi dan intensitas penggunaan media Canva yang mungkin belum optimal dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar memiliki hubungan positif lemah dengan penggunaan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Canva, namun hubungan tersebut tidak signifikan secara statistik. Meskipun demikian, teori dan penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif seperti Canva tetap berpotensi meningkatkan motivasi belajar apabila digunakan secara tepat, konsisten, dan disesuaikan dengan karakteristik siswa.

c. uji determinasi

Gambar 4.14 Uji Determinasi

ANOVA^a

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	92.610	1	92.610	1.309	.279 ^b
1 Residual	707.390	10	70.739		
Total	800.000	11			

a. Dependent Variable: media pembelajaran

b. Predictors: (Constant), motivasi belajar

Gambar 4.15 Uji koefisien

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	60.665	17.072		3.553	.005
1 motivasi belajar	.250	.219	.340	1.144	.279

a. Dependent Variable: media pembelajaran

Berdasarkan hasil analisis regresi pada tabel *Coefficients*, diperoleh nilai konstanta sebesar 60,665 yang menunjukkan bahwa jika variabel motivasi belajar bernilai nol, maka nilai media pembelajaran diprediksi

berada pada angka 60,665. Nilai koefisien regresi variabel motivasi belajar sebesar 0,250 menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan pada motivasi belajar akan meningkatkan media pembelajaran sebesar 0,250 satuan, dengan asumsi variabel lain tetap. Nilai *Standardized Coefficient Beta* sebesar 0,340 mengindikasikan bahwa pengaruh motivasi belajar terhadap media pembelajaran berada pada kategori korelasi rendah hingga sedang menurut kriteria Guilford (1956), yang menyatakan bahwa nilai korelasi antara 0,20–0,40 termasuk hubungan rendah namun positif.

Hasil uji signifikansi menunjukkan nilai *t* sebesar 1,144 dengan nilai *Sig.* 0,279, yang lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Hal ini berarti secara statistik tidak terdapat pengaruh signifikan motivasi belajar terhadap media pembelajaran. Dengan kata lain, meskipun arah pengaruh positif terlihat dari nilai koefisien regresi, namun pengaruh tersebut tidak cukup kuat secara statistik untuk disimpulkan berlaku pada populasi penelitian ini.

Temuan ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Sugiyono (2019), bahwa dalam penelitian kuantitatif, signifikansi statistik diperlukan untuk memastikan bahwa hubungan yang ditemukan bukan sekadar kebetulan pada sampel tertentu. Selain itu, menurut teori motivasi belajar dari Sardiman meskipun motivasi dapat menjadi pendorong penting dalam penggunaan media pembelajaran, efektivitasnya juga dipengaruhi oleh faktor-faktor lain seperti kualitas media, kemampuan guru, serta lingkungan belajar yang kondusif. Dengan demikian, rendahnya signifikansi dalam penelitian ini mungkin disebabkan oleh adanya variabel-variabel lain di luar motivasi belajar yang turut memengaruhi penggunaan media pembelajaran.

3. Hasil validasi ahli, materi, bahasa dan media

a. Uji Validasi ahli bahasa

Tujuan dari validasi ahli bahasa adalah untuk mengetahui ketepatan bahasa dalam pengembangan media pembelajaran yang dibuat. Tingkat validasi bahasa yang di analisis sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar. Validasi bahasa dilakukan oleh Zelvi Iskandar, M.Pd.

Table 4.1 Hasil validasi ahli bahasa

No.	Komponen	Skor					Jumlah
	Kelayakan Bahasa	1	2	3	4	5	
1	Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien				√		
2	Penggunaan tata bahasa sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia				√		
3	Penggunaan tanda baca sudah tepat				√		
4	Penggunaan pilihan kata sudah tepat				√		
5	Penggunaan ilustrasi sudah tepat					√	
6	Informasi jelas dan lengkap					√	
7	Kelugasan makna sudah jelas					√	
8	Keterbacaan teks media ajar					√	
9	Kemudahan memahami bahasa yang digunakan					√	
10	Komunikatif					√	
11	Penggunaan istilah dan simbol				√		
12	Kemudahan memahami pertanyaan pada bagian tugas kelompok dan latihan soal individu					√	
13	Kemudahan memahami gambar yang digunakan di setiap kegiatan belajar					√	
14	Kemudahan memahami rangkuman, soal dan pembahasannya					√	
15	Kesesuaian dengan tingkat					√	

	perkembangan peserta didik						
16	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik					√	
17	Konsistensi penggunaan istilah				√		
Jumlah							79

Dari hasil angket validasi ahli bahasa yang telah di lakukan oleh Zelvi Iskandar, M.Pd, didapatkan hasil di bawah ini

$$P = \frac{\text{£R}}{N} \times 100$$

Keterangan :

P = Persentase skor validator

£R = jawaban validator

N = skor ideal

$$P = \frac{79}{100} \times 100 \%$$

$$P = 79\%$$

Dari perhitungan tersebut diperoleh data presentasi tingkat kelayakan dari segi bahasa sebesar 79 %. Berdasarkan tabel interpresentasi kelayakan, media ajar berbasis canva pada pelajaran PAI dinyatakan layak diproduksi sesuai degan saran .

b. Uji validasi materi

Proses validasi materi dan isi dilakukan untuk memastikan bahwa materi ajar sesuai dan tepat dengan kurikulum yang berlaku dengan semua ketentuannya dan kesesuaian dengan persyaratan penelitian.

Ahli materi atau yang memvalidasi materi ini adalah ibu Dr. Karliana Indrawari, M.Pd.I dosen IAIN Curup . Penialain ahli materi/isi terdiri dari 48 indikator terdiri dari aspek materi dan isi Setiap indikator memiliki skor 1-5. Data hasil validasi dari ahli materi/isi dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 4.2 hasil Penialain ahli materi

No.	Komponen	Skor	Jumlah
-----	----------	------	--------

	Kelayakan Isi/Materi	1	2	3	4	5	
1	Materi pembelajaran sudah sesuai dengan kebutuhan siswa				√		
2	Materi pembelajaran sudah sesuai dengan tingkat kemampuan belajar siswa.				√		
3	Materi pembelajaran sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan				√		
4	Materi disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran				√		
5	Kebenaran substansi materi				√		
6	Kejelasan isi materi				√		
7	Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran				√		
8	Kesesuaian dengan perkembangan dan karakteristik siswa				√		
9	Materi media ajar memuat peta pikiran (<i>Mind Map</i>)				√		
10	Materi media ajar memuat peta Konseptual				√		
11	Materi media ajar memuat konteks topik yang sedang dipelajari				√		
12	Materi media ajar memuat pengulangan atau ulasan				√		
13	Materi media ajar memuat gambaran besar					√	
14	Materi media pembelajaran					√	

	memuat muatan pembelajaran yang banyak						
15	Materi media pembelajaran memuat fakta awal yang penuh dengan ide, rincian, kompleksitas, dan makna					√	
16	Media pembelajaran mengikat atau memproses materi menjadi satu					√	
17	Media pembelajaran mengeksplorasi materi					√	
18	Media pembelajaran berbasis pengulangan kembali materi					√	
19	Media pembelajaran berbasis review bersama					√	
20	Media pembelajaran memuat kegiatan menginformasikan materi pembelajaran untuk diri siswa					√	
21	Media pembelajaran memuat <i>What have you learned?</i>				√		
22	Media pembelajaran memuat kegiatan merayakan dengan melibatkan emosi				√		
23	Media pembelajaran memuat penyertakan materi pembelajaran baru berikutnya				√		
24	Materi media pembelajaran memuat uraian lengkap				√		
25	Materi media pembelajaran				√		

	memuat ilustrasi menarik						
26	Materi media pembelajaran sesuai dengan perkembangan ilmu				√		
27	Materi media pembelajaran memiliki referensi yang mutakhir dari artikel ilmiah				√		
28	Materi media pembelajaran memiliki referensi yang mutakhir dari buku referensi				√		
29	Materi dikemas dari yang mudah ke yang sulit mudah dipahami				√		
30	Materi dikemas dari yang konkret ke yang abstrak mudah dipahami				√		
31	Pengulangan untuk memperkuat informasi					√	
32	Materi media pembelajaran dikemas secara komprehensif mudah dipahami					√	
33	Materi media pembelajaran dikemas secara argumentative					√	
34	Materi media pembelajaran dikemas sesuai dengan kecerdasan intrapersonal siswa					√	
35	Materi media pembelajaran dikemas sesuai dengan kecerdasan interpersonal siswa					√	
36	Materi media pembelajaran dikemas dengan kecerdasan					√	

	eksistensial siswa						
37	Materi media pembelajaran yang berkaitan dengan konsep mudah dipahami					√	
38	Materi media pembelajaran menimbulkan motivasi dalam mencari tahu materi terkait					√	
39	Materi media pembelajaran dikemas secara dinamis sesuai dengan perkembangan zaman					√	
40	Materi media pembelajaran dikemas sesuai dengan standar capaian pembelajaran					√	
41	Materi media pembelajaran sesuai dengan kemampuan siswa					√	
42	Materi media pembelajaran memuat pra-pemaparan					√	
43	Materi media pembelajaran memuat Persiapan materi					√	
44	Materi media pembelajaran memuat inisiasi dan akuisisi (pembenaman) materi					√	
45	Materi media pembelajaran memuat elaborasi (pemrosesan) materi					√	
46	Materi media pembelajaran memuat inkubasi materi dan memasukkan memori			√			
47	Materi media pembelajaran					√	

	memuat Verifikasi dan pengecekan keyakinan						
48	Materi media pembelajaran memuat perayaan dan integrasi					√	
Jumlah							246

Hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel di atas, dan persentase tingkat kelayakan dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut. :

$$P = \frac{\text{ER}}{N} \times 100$$

Keterangan :

P = Persentase skor validator

ER = jawaban validator

N = skor ideal

$$P = \frac{246}{300} \times 100 \%$$

$$P = 82\%$$

Dari perhitungan tersebut diperoleh data presentasi tingkat kelayakan media ajar dari segi mater/isi sebesar 82 %. Berdasarkan tabel interpresentasi kelayakan, media ajar berbasis canva pada pelajaran PAI layak diproduksi sesuai degan saran .

c. Uji validasi media

Validasi desain bertujuan untuk mengetahui ketepatan dan kemenarikan media ajar yang dikembangkan. Validasi desain dilakukan oleh Prof.Dr.Hendra Harmi,M.Pd

Table 4.3 penilaian validasi media

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kemenarikan desain/ tampilan pada media Canva				√	
2.	Kejelasan petunjuk program					√

3.	Ketepatan ukuran huruf dan jenis huruf (dapat terbaca dengan jelas)					√
4.	Komposisi warna pada media Canva				√	
5.	Kemenarikan tampilan isi materi pada media canva					√
6.	Kemenarikan ilustrasi gambar pada media Canva					√
7.	Kejelasan penggunaan video				√	
8.	Kemudahan media Canva				√	
9.	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa				√	
	Jumlah	40				

Dari hasil validasi ahli media yang terdapat pada tabel diatas, maka didapatkan hasil sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{£R}}{N} \times 100$$

Keterangan :

P = Persentase skor validator

£R = jawaban validator

N = skor ideal

$$P = \frac{40}{50} \times 100 \%$$

$$P = 80 \%$$

Dari perhitungan tersebut diperoleh data presentasi tingkat kelayakan media ajar dari segi media sebesar 80 %. Berdasarkan tabel interpresentasi kelayakan, media pembelajaran canva dinyatakan layak diproduksi sesuai dengan saran.

4. Hasil perolehan tingkat motivasi belajar siswa kelas pre test dan post test.

Deskripsi data hasil penelitian ini di lanjutkan dengan menentukan interval skor motivasi belajar siswa, interval skor motivasi belajar di bawah ini:

a. Hasil perhitungan motivasi belajar siswa kelas pre-test

Table 4.4 Hasil perolehan Pre-Test

No	Responden	Nilai pre- test	Keterangan
1.	MG	70	Tuntas
2.	BA	50	Tidak Tuntas
3.	FC	70	Tuntas
4.	AU	60	Tidak Tuntas
5.	FP	80	Tuntas
6.	CH	70	Tuntas
7.	ZH	60	Tidak Tuntas
8.	NS	60	Tidak Tuntas
9.	KD	50	Tidak Tuntas
10.	AK	80	Tuntas
11.	RV	60	Tidak Tuntas
12	GAG	70	Tuntas
Rata –Rata		65	Tidak Tuntas

Dari data hasil pre test diatas diketahui bahwa siswa yang tuntas mencapai

:

$$\frac{6}{12} \times 100\% = 50 \%$$

Sedangkan hasil pre test untuk siswa yang tidak tuntas mencapai :

$$\frac{6}{12} \times 100\% = 50\%$$

Dari perhitungan pre test tersebut diperoleh data presentasi tingkat motivasi siswa sebesar 50 %. Berdasarkan tabel interpresentasi tingkat motivasi belajar siswa dinyatakan kurang termotivasi.

b. Hasil perhitungan motivasi belajar siswa kelas post-test

Table 4.5 Hasil perolehan Post-Test

No	Responden	Nilai post- test	Keterangan
1.	MG	70	Tuntas
2.	BA	90	Tuntas
3.	FC	70	Tuntas
4.	AU	60	Tidak Tuntas
5.	FP	80	Tuntas
6.	CH	70	Tuntas
7.	ZH	100	Tuntas
8.	NS	90	Tuntas
9.	KD	80	Tuntas
10.	AK	80	Tuntas
11.	RV	60	Tidak Tuntas
12	GAG	70	Tuntas
Rata –Rata		65	Tidak Tuntas

Dari data hasil post test diatas diketahui bahwa siswa yang tuntas mencapai :

$$\frac{10}{12} \times 100\% = 83,3\%$$

Sedangkan hasil post test untuk siswa yang tidak tuntas mencapai :

$$\frac{2}{12} \times 100\% = 16,6\%$$

Dari perhitungan pre test tersebut diperoleh data presentasi tingkat motivasi sebesar 83,3 %. Berdasarkan tabel interpresentasi tingkat motivasi belajar siswa dinyatakan meningkat dari sebelumnya.

C. Pembahasan

1. Penggunaan Media Pembelajaran Pendidikan agama islam berbasis canva di SDIT Semarak Rejang Lebong

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan skor hasil belajar dan motivasi siswa setelah diterapkannya media pembelajaran PAI berbasis Canva.

Berdasarkan analisis statistik deskriptif, nilai rata-rata pre-test adalah 65,00 dengan nilai minimum 50 dan maksimum 80. Sementara pada post-test, rata-rata meningkat menjadi 76,67 dengan nilai minimum 60 dan maksimum 100. Kenaikan skor rata-rata sebesar 11,67 poin ini mengindikasikan bahwa penggunaan media Canva berpengaruh positif terhadap kinerja dan motivasi belajar siswa. Standar deviasi meningkat dari 10,00 menjadi 12,31, yang menunjukkan adanya variasi hasil belajar yang lebih beragam setelah intervensi, namun tetap menunjukkan tren peningkatan yang signifikan.

Jika dibandingkan dengan skor ideal instrumen (maksimum ideal = 80, minimum ideal = 50), diperoleh Mean ideal (M_i) = 65 dan Standar Deviasi ideal (SD_i) = 5. Berdasarkan kriteria tersebut, rata-rata pre-test berada pada kategori sedang, sementara rata-rata post-test melampaui $M_i + 1,5 SD_i$ ($\geq 72,5$) dan masuk kategori tinggi hingga sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa media Canva tidak hanya meningkatkan nilai siswa, tetapi juga berhasil mengangkat tingkat motivasi dari kategori sedang ke kategori tinggi.

Temuan ini konsisten dengan teori media pembelajaran yang dikemukakan oleh Arsyad (2019), bahwa media visual dan interaktif mampu memfasilitasi pemahaman konsep dan menarik perhatian siswa. Dalam konteks PAI, materi abstrak seperti rukun iman, zakat, atau tata cara ibadah dapat divisualisasikan menjadi lebih konkret melalui desain infografik, kartu materi, dan poster digital.⁷⁰ Hal ini sejalan dengan Model ARCS (Keller, 1987) yang menyatakan bahwa perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan adalah komponen penting untuk meningkatkan motivasi belajar. Canva memberikan perhatian visual (attention) melalui desain menarik, relevansi dengan kehidupan sehari-hari siswa, serta rasa percaya diri melalui keberhasilan menghasilkan karya kreatif.

Selain itu, teori multimedia (Mayer, 2001) menegaskan bahwa kombinasi teks dan gambar membantu pemrosesan kognitif secara optimal. Dual Coding

⁷⁰ firdausy armansyah, sulton sulton, and sulthoni sulthoni, 'multimedia interaktif sebagai media visualisasi dasar-dasar animasi', *jurnal kajian teknologi pendidikan*, 2019, 224–29

Theory (Paivio, 1990) juga menjelaskan bahwa penggabungan informasi verbal dan visual memperkuat daya ingat dan pemahaman. Dengan memanfaatkan Canva, guru dapat merancang media yang sesuai dengan prinsip multimedia learning, sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi PAI. Peningkatan skor post-test mengindikasikan bahwa strategi ini berhasil mengurangi beban kognitif yang berlebihan dan meningkatkan fokus siswa terhadap inti materi.

Dari perspektif motivasi intrinsik, Self-Determination Theory (Deci & Ryan, 2000) menyebutkan bahwa kebutuhan akan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sangat berpengaruh terhadap motivasi siswa. Canva memberi ruang bagi siswa untuk berkreasi (otonomi), merasa mampu memahami materi (kompetensi), dan berkolaborasi dalam proyek desain (keterhubungan). Dengan demikian, media ini mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan, bermakna, dan memotivasi.

2. Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis canva di SDIT Semarak Rejang Lebong.

Penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI mengalami peningkatan yang signifikan setelah penerapan media pembelajaran berbasis Canva for Education. Hasil pre-test dengan rerata 62,50 meningkat menjadi 74,17 pada post-test. Perbedaan ini tidak hanya menunjukkan kenaikan numerik, tetapi juga pergeseran kategori motivasi siswa dari rendah–cukup menjadi tinggi–sangat tinggi. Analisis paired sample t-test menunjukkan nilai $p < 0,05$, sehingga secara statistik media Canva memberikan pengaruh nyata terhadap motivasi belajar.

Secara teoretis, temuan ini konsisten dengan konsep motivasi belajar yang dijelaskan oleh Uno (2011) dan Sardiman (2014),⁷¹ di mana motivasi merupakan kekuatan pendorong internal dan eksternal yang memulai, mengarahkan, dan

⁷¹ maulidatul munawaroh and others, 'media pembelajaran video tutorial face painting pada kompetensi dasar tata rias fantasi di smk negeri 3 pamekasan', *jurnal tata rias*, 11.2 (2022), 184–95.

mempertahankan perilaku belajar. Media Canva yang kaya visual, kolaboratif, dan interaktif memicu motivasi intrinsik siswa melalui rasa ingin tahu, serta motivasi ekstrinsik melalui apresiasi terhadap karya mereka.

Model ARCS (Keller, 2010) memperkuat interpretasi ini: elemen grafis Canva berhasil menarik Attention siswa, relevansi konten PAI dalam kehidupan sehari-hari membangkitkan Relevance, keberhasilan membuat desain meningkatkan Confidence, dan apresiasi karya siswa memunculkan Satisfaction. Sementara itu, teori Self-Determination (Deci & Ryan, 2000) menekankan bahwa Canva memungkinkan otonomi, menumbuhkan rasa kompetensi, serta membangun keterhubungan sosial di kelas, semua faktor yang mendukung motivasi.

Teori Pembelajaran Multimedia (Mayer, 2009) dan Dual Coding (Paivio, 1986) juga mendukung hasil ini, di mana kombinasi teks dan visual meningkatkan pemahaman serta retensi siswa. Pemahaman yang meningkat memperkuat ekspektasi keberhasilan (expectancy) dan nilai tugas (value) sesuai dengan Expectancy-Value Theory (Eccles & Wigfield, 2002), yang pada akhirnya meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan integrasi temuan empiris dan teori, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Canva for Education efektif terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat presentasi, tetapi juga sebagai sarana kreatif yang mendukung keterlibatan aktif siswa dalam belajar. Dengan desain yang tepat, Canva dapat menjadi inovasi pembelajaran yang relevan untuk diterapkan di sekolah dasar.

3. Pengaruh media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Canva terhadap motivasi belajar siswa di SDIT Semarak Rejang Lebong

Berdasarkan hasil analisis regresi sederhana antara variabel motivasi belajar (X) terhadap media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Canva (Y), diperoleh nilai koefisien regresi sebesar 0,250 dengan konstanta 60,665. Hal ini menunjukkan bahwa setiap kenaikan satu satuan motivasi belajar akan diikuti peningkatan nilai media pembelajaran sebesar 0,250 satuan, dengan asumsi variabel

lain dianggap tetap. Arah hubungan yang positif ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi motivasi belajar siswa, cenderung semakin tinggi pula penggunaan media pembelajaran, meskipun kekuatannya tergolong rendah.

Hasil uji signifikansi menunjukkan nilai t sebesar 1,144 dengan nilai signifikansi (Sig.) 0,279, lebih besar daripada taraf signifikansi 0,05. Hal ini berarti H_0 diterima dan H_1 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar tidak berpengaruh secara signifikan terhadap media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Canva pada siswa dalam penelitian ini. Dengan kata lain, hubungan positif yang terdeteksi tidak cukup kuat secara statistik untuk digeneralisasikan pada populasi.

Temuan ini memperkuat pandangan Sugiyono bahwa signifikansi statistik menjadi kriteria penting untuk memastikan validitas hubungan antarvariabel, dan bahwa hubungan yang terdeteksi pada sampel belum tentu mencerminkan kondisi populasi apabila tidak signifikan. Selain itu, sesuai teori motivasi dari Sardiman motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan proses belajar, namun bukan satu-satunya. Faktor-faktor lain seperti kualitas media pembelajaran, kompetensi pendidik, ketersediaan fasilitas, dan dukungan lingkungan belajar juga sangat menentukan tingkat efektivitas penggunaan media pembelajaran.

Dengan demikian, hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa upaya peningkatan penggunaan media pembelajaran PAI berbasis Canva tidak dapat hanya mengandalkan peningkatan motivasi belajar, tetapi juga perlu mempertimbangkan faktor-faktor eksternal lain yang relevan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Canva berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa di SDIT Semarak Rejang Lebong. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan rata-rata skor motivasi siswa dari 62,50 pada pre-test menjadi 74,17 pada post-test, serta hasil uji Paired Sample T-Test dengan nilai Sig. (2-tailed) = 0,001 < 0,05, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah penggunaan media Canva. Argumen utama dari temuan ini adalah bahwa pembelajaran konvensional cenderung kurang menarik perhatian siswa karena dominan berbasis teks dan ceramah, sedangkan media Canva mampu menghadirkan materi PAI dengan tampilan visual modern, interaktif, dan menarik. Visualisasi yang menonjol dan desain kreatif membantu siswa lebih memahami materi abstrak, sehingga memunculkan minat, rasa ingin tahu, serta motivasi belajar yang lebih tinggi.

Penyelesaian dari masalah rendahnya motivasi belajar siswa pada pembelajaran PAI dapat diatasi dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Canva. Melalui Canva, guru dapat merancang materi dengan kombinasi warna, gambar, animasi, dan infografis yang relevan dengan tema keagamaan, sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. Strategi ini juga sejalan dengan teori ARCS yang menekankan pentingnya perhatian (Attention) dan kepuasan (Satisfaction) dalam membangkitkan motivasi belajar. Dengan kata lain, solusi praktis yang ditawarkan penelitian ini adalah mengintegrasikan media berbasis Canva dalam proses pembelajaran PAI untuk menumbuhkan motivasi intrinsik siswa sekaligus meningkatkan hasil belajar mereka.

B. Saran

1. **Untuk praktik pendidikan:**

- a. Guru PAI disarankan untuk mengintegrasikan teknologi kreatif seperti Canva dalam pengembangan perangkat ajar guna menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan memotivasi siswa.
 - b. Sekolah perlu memberikan pelatihan kepada guru dalam penggunaan Canva dan media digital lain yang mendukung pembelajaran interaktif.
2. **Untuk penelitian selanjutnya:**
- a. Peneliti selanjutnya dapat memperluas cakupan studi pada jenjang pendidikan yang berbeda atau mata pelajaran lain guna menguji keefektifan media ajar berbasis Canva secara lebih luas.
 - b. Perlu dilakukan penelitian lanjutan untuk mengukur dampak jangka panjang penggunaan media pembelajaran berbasis Canva terhadap motivasi belajar dan karakter siswa, khususnya dalam nilai-nilai keagamaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Mahyudin, 'Journal of Instructional and Development Researches Pengembangan Media Pembelajaran Canva Mata Pelajaran PAI & BP Fase C-Sekolah Dasar', *JIDeR*, 3.4 (2023), 169–177.
- Ana Maritsa and others, 'Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan', *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18.2 (2021), 91–100.
- Anelly Kremenska, 'Technology Enhanced Language Learning', in *Proceedings of the 2007 International Conference on Computer Systems and Technologies - CompSysTech '07* (New York, New York, USA: ACM Press, 2007), . 1
- Angela Vita Loka Ginting and Winston Pontoh, 'The Role Of Motivation and Tax Knowledge to Taxpayer (Empirical Studies on Individual Taxpayers in Malalayang District of Manado City)', *Jurnal EMBA*, 5.2 (2017), 1998–2006.
- Ariel Briceño Moraga, 'Factores Que Determinan La Motivación Por Aprender En Estudiantes Universitarios', *Revista Electrónica de Conocimientos, Saberes y Prácticas*, 3.1 (2020), 19–27
- Deri Wanto Addahri Hafidz Awlawi, Eka Risma Junita, 'PENERAPAN PRINSIP-PRINSIP SEKSUALITAS BAGI ANAK DALAM PERSPEKTIF ISLAM', *Jurnal Tunas Pendidikan*, 5.2 (2023), 409–21
- Deri Wanto, Jessika Tamara and others, 'Strategi Pembelajaran Dosen Melalui Pemanfaatan Media Whatsapp Di Masa Pandemi COVID-19', *Strategi Pembelajaran Dosen Melalui Pemanfaatan Media Whatsapp Di Masa Pandemi COVID-19*, 19.2 (2020), 351–73.
- Dinda Alyssa Syahrani and Rahmi Wiza, 'Pemanfaatan Media Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SDN 36 Koto Panjang', *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 6.3 (2024), 50–62 .
- E. (n.d.). Pemanfaatan Media Audio Visual Pembelajaran PAI untuk

- Meningkatkan Kemampuan Berpikir Siswa. Praditya, A., Ridlo, A., Yuliana, D., Muttaqin, D., & Kholifah, 'No Title', Pengembangan Media Ajar, 2023.
- Edi Kusnadi and Syifa Aulia Azzahra, 'Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di MA Al Ikhlah Padakembang Tasikmalaya', *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12.2 (2024), 323–39
- Fauziah Zainuddin, 'Pengembangan Media Ajar Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Di MTsN 3 Luwu Pendahuluan', 13.1 (2024), 113–24.
- Firdausy Armansyah, Sulton Sulton, and Sulthoni Sulthoni, 'Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-Dasar Animasi', *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2019, 224–29
- Fuad Fahrudin and Mariyah Ulfah, 'Volume 2 Nomor 6 Juni 2023 PERANAN GURU TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA', *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2 (2023), 1304–9.
- Harimas Ramadhan, Deriwanto Deriwanto, and Hendra Harmi, 'PROBLEMATIKA IMPLEMENTASI KURIKULUM PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SEKOLAH', *Journal TA'LIMUNA*, 12.2 (2023), 89–105.
- Helma Heryati, Dewi Wanto 'HAKEKAT PENDIDIK DALAM PENDIDIKAN ISLAM', *Jurnal Tunas Pendidikan*, 5.2 (2023), 251–62 .
- Hendra Harmi, 'Interaksi Sosial Siswa Beda Agama Di Sekolah Dan Masyarakat', *Jurnal Basicedu*, 6.3 (2022), 5483–90.
- Hendra Harmi, 'Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Moderasi Beragama', *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 7.2 (2022), 228
- Hendra Harmi, Ahmad Danu Syaputra, and Irwan Faturhman, 'Pendirian Dan Pendampingan Forum Pemuda Lintas Agama Di Rejang Lebong', *Jurnal Pengabdian Multidisiplin*, 3.3 (2023) >.
- Hendra Harmi, Laili Laili, 'Upaya Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Mengembangkan Sikap Keberagamaan Pada Siswa', *Journal of Education*

- and Instruction (JOEAI), 3.2 (2020), 179–88.
- Holpi Yunara, Hendra Harmi, and Dini Palupi Putri, ‘Konsep Pendidikan Islam Mengenai Aturan Berpakaian Wanita Muslim Menurut Q.S Al-Azhab Dan Quraish Shihab’, *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 4.1 (2021),
- Idi Warsah, ‘Evaluasi Pembelajaran (Konsep . Fungsi Dan Tujuan)’, *Jurnal Kajian Pendidikan Islam*, 1 (2022), 190.
- Idi warsah, ‘Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembentukan Kepribadian Holistik Siswa’, *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1, 2016, 90–101.
- Idi warsah, ‘Inovasi Pemanfaatan Teknologi Informasi Terhadap Efisiensi Manajemen Pendidikan Di Mis 05 Darussalam’, *Ar-Risalah Media Keislaman Pendidikan Dan Hukum Islam*, 22.1 (2024), 033 .
- Idi Warsah, ‘Pengaruh Motivasi Mengajar Guru Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Sd Negeri 06 Merigi’, *Jurnal Intelektual: Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman*, 8.2 (2018),h 285.
- Idi Warsah, Institut Agama, Islam Negeri, and Iain Curup, ‘TOFEDU: The Future of Education Journal The Innovative Strategies in Islamic Education Management to Improve Learning Quality in the Era of Disruption’, 3.5 (2024), 1368–75.
- Idi Warsah, *Jurnal Penelitian and Pendidikan Islam*, ‘Al-Bahtsu’, 09.02 (2024), 175–82.
- Idi Warsah, Kritis Mahasiswa and others, ‘Penggunaan Flipbook Sebagai Media Akuisisi Keterampilan Berpikir’, 6.2 (2024), 1196–1202.
- Idi Warsah," Penggunaan Flipbook Sebagai Media Akuisisi Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa Iain Curup "Jurnal Al –Mau’izhohVol. 6, No. 2, Desember,2024 h.1198 .
- Iin Purnamasari , ‘Pendidikan Islam Transformatif’, *Ihsanika: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 01.4 (2023), 1–22.
- Joko Andika and others, ‘Strategi Induktif Inquiry Terbimbing Guru PAI Dalam Menghadapi Ketidakaktifan Peserta Didik Selama Proses Pembelajaran Di SMP Negeri 2 Kota Lubuklinggau’, *Jurnal Syntax Admiration*, 5.12 (2024), 5772–78 <<https://doi.org/10.46799/jsa.v5i12.1934>>.

- K Sadea, N Nelson, and K Indrawari, 'Implementasi Pendidikan Agama Islam Bagi Klien Panti Rehabilitasi Narkoba Yayasan Dharma Wahyu Insani Rejang Lebong Dalam Membentuk Karakter Religius', 2023.
- Kemendikbud, 'Kurikulum Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah', Permendikbud Ristek Nomor 12 Tahun 2024, 2024, 1–26.
- kharissidqi, " Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif "Indonesian Journal Of Education And Humanity. Vol.2 No 4 Nov.2022., hal 109.
- Lailia Rahmawati and others, 'Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi', *Communnity Development Journal*, 5.1 (2024), 129–36.
- Leo Pratama and others, 'Strategi Guru PAI Terhadap Religiusitas Siswa Di SDN 08 Rejang Lebong', *PIONIR: Jurnal Pendidikan*, 9.2 (2020), 27–49.
- Lia Oktavia, Maria Botifar, and Deri Wanto, 'Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Kurikulum PAI Di SD Negeri 10 Ujan Mas', *Jurnal Literasiologi*, 9.2 (2023).
- M A Gapur, H Harmi, and A D Amda, 'Peran Orang Tua, Guru Dan Teman Sebaya Dalam Membantu Siswa Mencapai Tugas-Tugas Perkembangan', *Jurnal Counseling Care*, 06.02 (2022), 44–49.
- M. Miftah, 'Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa', *Jurnal Kwangsan*, 1.2 (2013), 95.
- Maulidatul Munawaroh and others, 'Media Pembelajaran Video Tutorial Face Painting Pada Kompetensi Dasar Tata Rias Fantasi Di Smk Negeri 3 Pamekasan', *Jurnal Tata Rias*, 11.2 (2022), 184–95.
- Maya Nurfitriyanti dkk, 'Sosialisasi Penggunaan Canva Dalam Pembuatan Modul Pembelajaran', *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3.3 (2022), 1432–37.
- Menhard dkk, 'Pengaruh Motivasi Intrinsik Dan Motivasi Ekstrinsik Terhadap Produktivitas Kerja Pada PT. Az-Zuhra Property Pekanbaru', *Jurnal Ilmiah Manajemen Kesatuan*, 10.2 (2022), 371–76.

- Nandang Setiawan, 'Pemanfaatan Media Ajar Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Di Madrasah', *Al-Miskawaih: Journal of Science Education*, 2.1 (2023), 85–104
- Neni Putri and others, 'Inovasi Pemanfaatan Teknologi Informasi Terhadap Efisiensi Manajemen Pendidikan Di Mis 05 Darussalam', *Ar-Risalah Media Keislaman Pendidikan Dan Hukum Islam*, 22.1 (2024), 033 <<https://doi.org/10.69552/ar-risalah.v22i1.2372>>.
- Ni Made Sumartiwi and Putu Rahayu Ujjanti, 'Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Keliling Dan Luas Lingkaran', *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5.2 (2022), 220–30 .
- Nikmatul Maulana Maksumah, Hepni, and Mariatul Qibtiyah, 'Penggunaan Media Pembelajaran Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti', *Journal of Pedagogical and Teacher Professional Development*, 2025,
- Noza Aflisia, Hendra Harmi, and N Nurjannah, 'Strengthening Islamic Literacy as an Effort to Shape the Character of the Children of Umeak Baco Rejang Lebong', *Journal of Community Service and Empowerment*, 2.2 (2021), 47–53.
- Observasi di SDIT Semarak Rejang Lebong, 12 september 2024
- Oktavia Arliana Dewi and others, 'Pengembangan Media Ajar Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Lingkaran', *Journal of Classroom Action Research*, 5.3 (2022), 162–69.
- Perbindar Kaur Pajan Singh and Harwati Hashim, 'Using Jazz Chants to Increase Vocabulary Power among ESL Young Learners', *Creative Education*, 11.03 (2020), 262–74.
- Putri Ayunia Lestari and others, 'Pelatihan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva Bagi Guru Di SDN 9 Nagrikaler Purwakarta', *Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education (IJOCSEE)*, 2.1 (2022), 47–54.
- Putri Melati, Deri Wanto, and Kusen Kusen, 'KRITERIA KEPEMIMPINAN DAN PERILAKU ORGANISASI PENDIDIKAN ISLAM YANG

- EFEKTIF’, *Jurnal Literasiologi*, 9.4 (2023)
- Riono and Fauzi, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Pai-Bp Di Sd Berbasis Canva’, *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8.1 (2022), 117–27.
- Ririn Wahyuni , Hendra Harmi, ‘Implementasi Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Di SDIT BIN BAZ Kabupaten Rejang Lebong’, *Jurnal Darussalam: Jurnal Pendidikan, Komunikasi Dan Pemikiran Hukum Islam*, 12.1 (2020), 1–16.
- Rusydi Ananda, ‘Pengembangan Media Ajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Berbasis Kontekstual Untuk Meningkatkan Capaian Hasil Belajar’, *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9.2 (2023), 792 .
- Siti Zuhriyah, ‘Pemanfaatan Media Dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran’, *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru (TING) VIII*, November, 2016, 593–607.
- Suparno Suparno, Idi Warsah, and Alfauzan Amin, ‘Peningkatan Motivasi Belajar Santri Pada Pondok Pesantren Di Kecamatan Mandiangin’, *Jurnal Literasiologi*, 8.1 (2022), 53–62.
- Suparno, Warsah, and Amin, Peningkatan Motivasi Belajar Santri Pada Pondok Pesantren Di Kecamatan Mandiangin “*Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* Vol. 09, No. 02, December 2024 | Pages. 175-182.
- Suparno, Warsah, and Amin.
- Suparno, Warsah, and Amin.
- Talizaro Tafonao, ‘Peranan Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Mahasiswa’, *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2.2 (2018), 103.
- Tetiana Yemchuk, ‘Ncreasing The Digital Competence Of The Teacher By Means Of Information And Communication Technologies’, *Academic Notes Series Pedagogical Science*, 1.204 (2022), 114–19.
- Ulya Amelia, ‘Tantangan Pembelajaran Era Society 5.0 Dalam Perspektif Manajemen Pendidikan’, *Al-Marsus: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1.1 (2023), 68
- Wahyu Titis Kholifah, ‘Research & Learning in Primary Education Upaya Guru Mengembangkan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar Melalui Pendidikan

- Ramah Anak', *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 2.1 (2020), 115–20.
- Wela Oktari, Deri Wanto, 'STRATEGI GURU DALAM PEMBELAJARAN PAI PADA ANAK PENDAHULUAN Salah Dari Tujuan Pernikahan Dalam Islam Adalah Meneruskan Keturuan Dengan Harapan Dapat Menjadi Kader-Kader Agama Yang Sehat Secara Fisik Dan Mentap Serta Berpengetahuan Yang Luas . Memiliki Ket', 2.2 (2020), 13–28.
- Yogi Fernando, Popi Andriani, and Hidayani Syam, 'Pentingnya Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa', *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2.3 (2024), 61–68
- Yusnita Adelina Purba and Amin Harahap, 'Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu', *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, h 6.2.
- Zenita Dwi Tiara dkk , 'Manajemen Sumber Daya Manusia Dalam Lembaga Pendidikan', *J-MAS (Jurnal Manajemen Dan Sains)*, 8.1 (2023), 450
- Zuhri Dwi Apriansah and Deri Wanto, 'NILAI-NILAI PENDIDIKAN BUDI PEKERTI MENURUT KI HADJAR DEWANTARA DAN RELEVANSI DENGAN KEBIJAKAN PENDIDIKAN KARAKTER', *LITERASI: Jurnal Pendidikan Guru Indonesia*, 1.2 (2022), 105–13.
- Zumrotul Fauziyah, Ahmad Shofiyuddin, and Intan Sukmawati, 'Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 1 Ngraho Bojonegoro', *SALIMIYA: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam*, 3.4 (2022), 2721–7078 <<https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/salimiya>>.

L

A

M

P

I

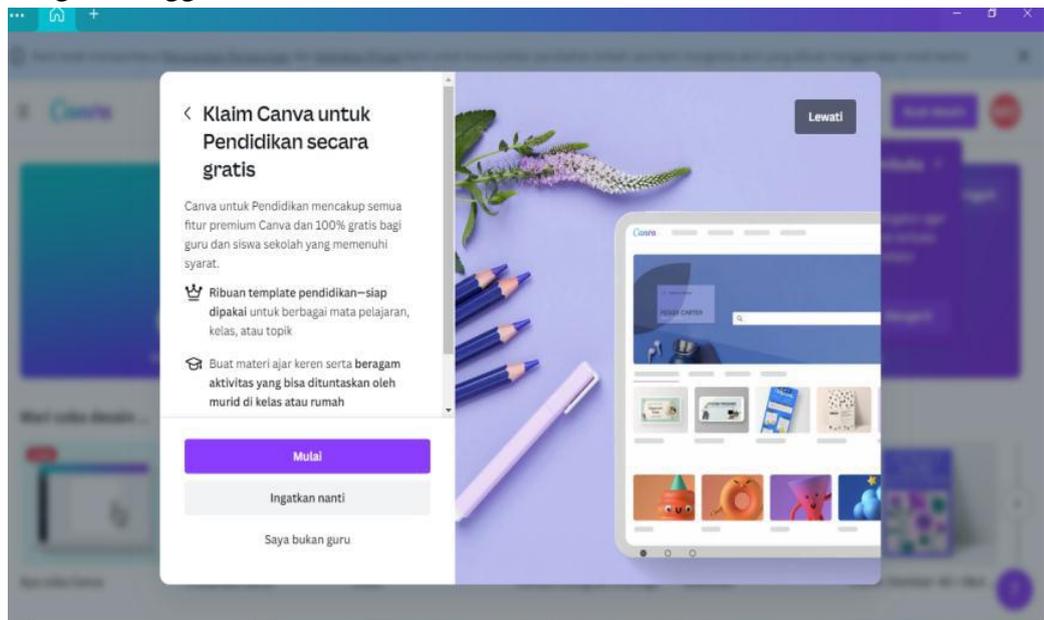
R

A

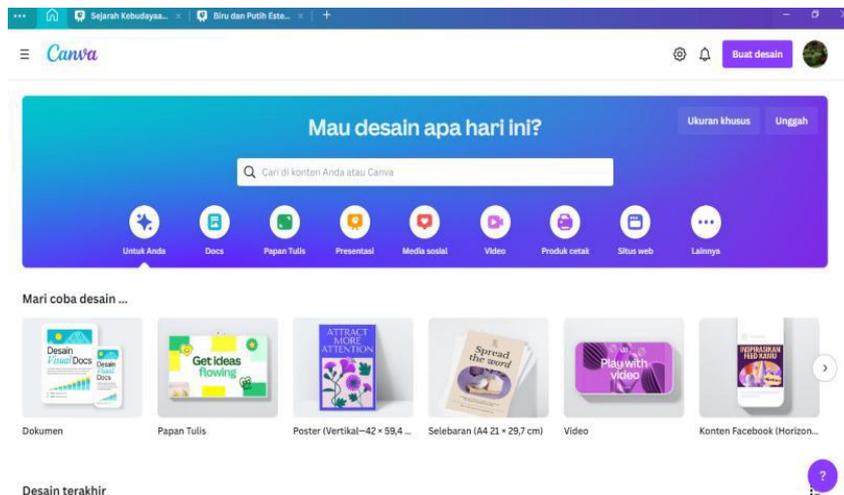
N

LANGKAH-LANGKAH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS CANVA

1. mendownload aplikasi canva terlebih dahulu kemudian masuk pada akun dengan menggunakan email.



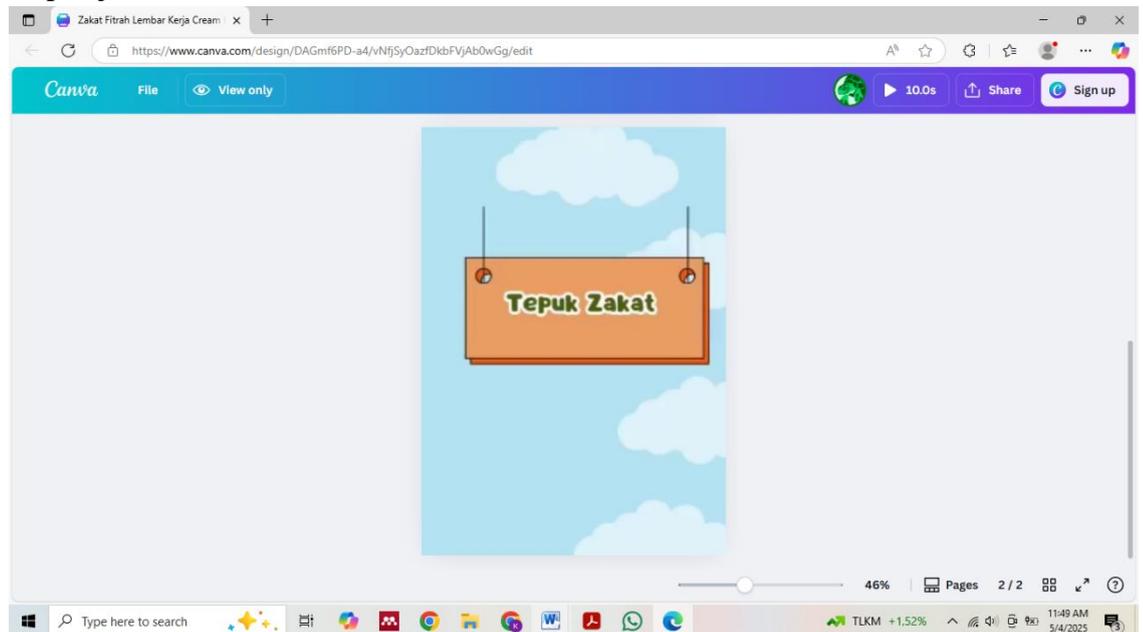
2. Memilih template untuk mendesain modul Sesuai dengan tahap yang ada di modul



3. Tampilan menu dicanva



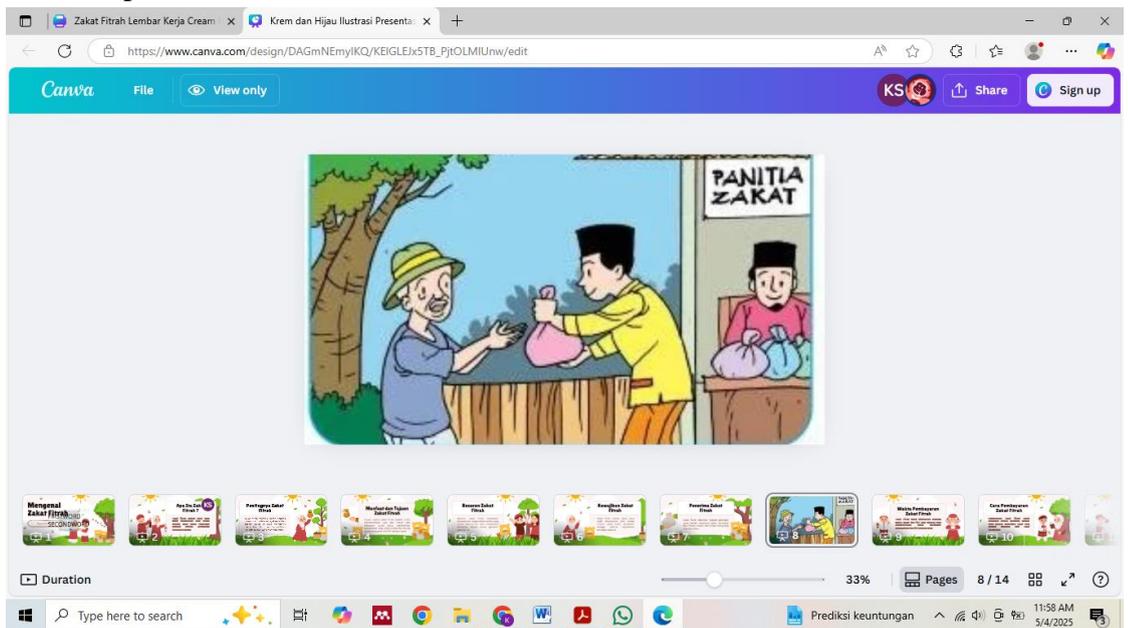
4. Tahap 1, guru mendesain ice breaking di canva sesuai materi yang dipelajari.



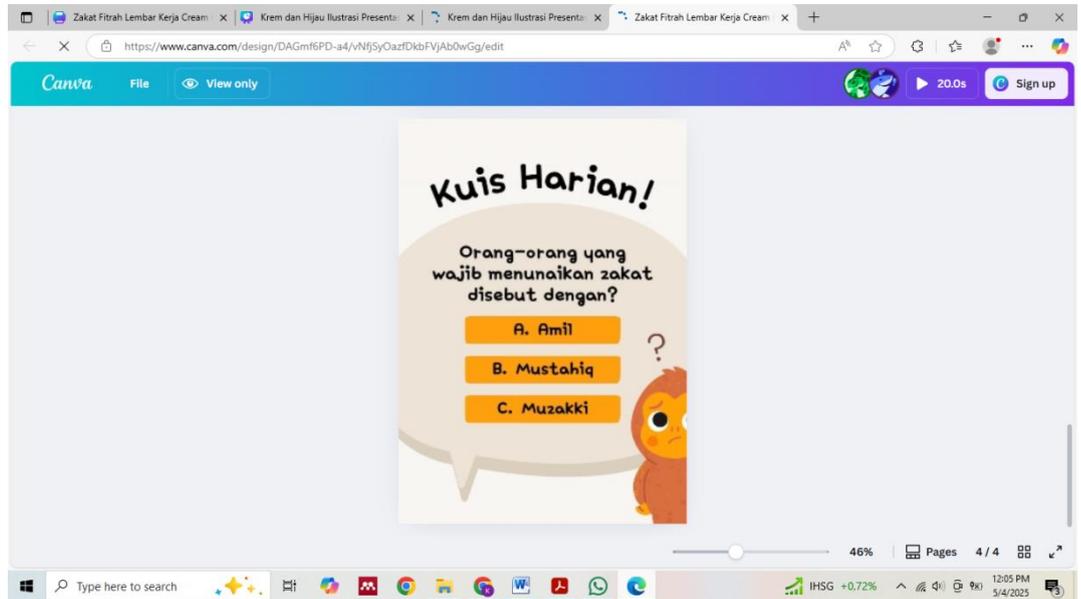
5. Desain yang dihasilkan peneliti ini gabungan antara video, gambar



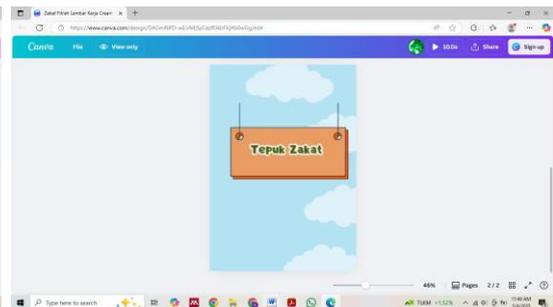
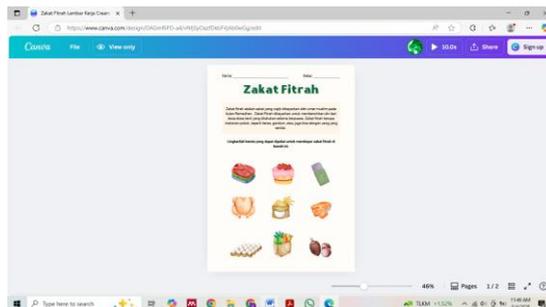
- Tahap 2, desain guru berupa gambar terkait materi untuk mengembangkan stimulus peserta didik.

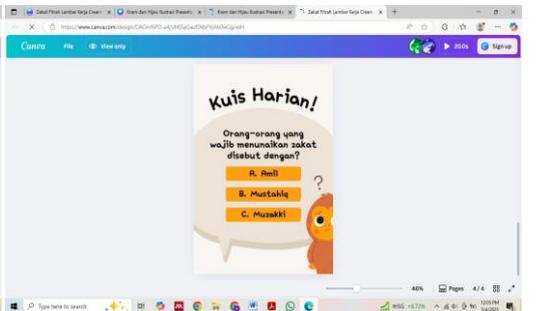
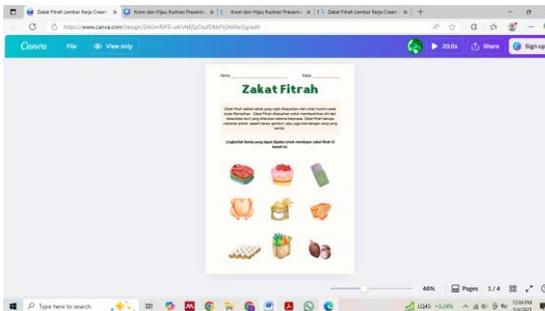
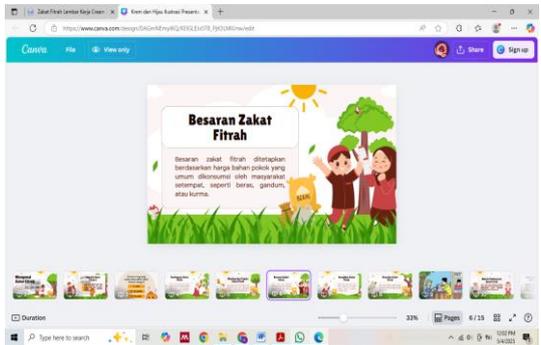
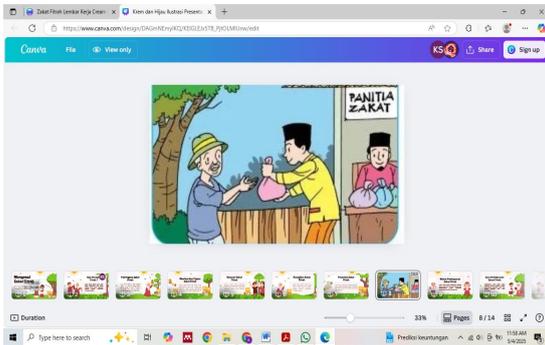


- Tahap 5, peserta didik menjawab quiz yang telah peneliti buat di canva for education.



Media pembelajaran berbasis Canva







Analisis penggunaan media pembelajaran SDIT SEMARAK REJANG LEBONG

NO	RESPONDEN	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9
1	MG	3	5	4	5	5	5	3	5	5
2	BA	3	5	5	5	4	5	4	5	5
3	FC	5	2	4	4	3	4	5	5	5
4	AU	4	3	5	5	5	4	5	4	4
5	FP	5	5	5	5	5	5	5	5	5
6	CH	5	4	5	5	3	5	4	5	5
7	ZH	5	4	5	5	3	5	5	5	4
8	NS	5	5	5	5	5	5	5	5	5
9	KD	5	4	5	5	5	5	4	5	5
10	AK	5	5	5	5	4	5	5	5	5
11	RV	5	4	5	4	5	4	4	5	4
12	GAG	5	4	5	4	5	4	4	5	4

ANGKET PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA SISWA

A. Identitas Siswa

Nama :

No Absen :

Kelas :

B. Petunjuk Pengisian

1. Isilah lembar angket ini sesuai dengan apa yang kalian rasakan mengenai pembelajaran selama ini
2. Berilah tanda centang pada jawaban yang kalian pilih

1	2	3	4	5
				
SANGAT TIDAK SESUAI	TIDAK SESUAI	CUKUP SESUAI	SESUAI	SANGAT SESUAI

No	Pernyataan					
1	Media pembelajaran yang digunakan mempermudah saya memahami konsep materi.	1	2	3	4	5
2	Media pembelajaran membantu mengilustrasikan materi yang sulit dipahami.					
3	Media pembelajaran membuat tujuan pembelajaran lebih cepat tercapai.					
4	Media pembelajaran membantu saya untuk tetap fokus dalam belajar.					
5	Media pembelajaran membuat saya lebih tertarik mengikuti pelajaran.					

6	Media pembelajaran membuat suasana belajar lebih menyenangkan.					
7	Media pembelajaran mendorong saya untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar.					
8	Media pembelajaran memungkinkan interaksi saya dengan guru dan teman menjadi lebih baik.					
9	Media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.					
10	Media pembelajaran relevan dengan kemampuan dan tingkat perkembangan saya.					

**SOAL PRE TEST DAN POST TEST MEDIA PEMBELAJARAN PAI
BERBASIS CANVA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SDIT
SEMARAK REJANG LEBONG PADA MATERI ZAKAT FITRAH KELAS**

V

A. Berilah tanda silang (X) pada huruf A,B,C, atau D pada jawaban yang benar!

1. Pemberian seseorang dalam bentuk bahan makanan pokok dengan syarat dan ketentuan dinamakan

A. hadiah	C. infak
B. zakat fitrah	D. sedekah

2. Perhatikan beberapa ketentuan berikut!
 1. Menggunakan bahan makanan pokok sehari-hari
 2. Memberikan karena memulyakan seseorang
 3. Wajib dibayarkan ketika mencapai nisabnya
 4. Wajib dibayarkan saat pada malam hari raya idul fitri
 5. Menggunakan beras sebesar 2,5 Kg atau 3,5 liter
 Pernyataan di atas yang menunjukkan ketentuan zakat fitrah terdapat pada

A. 1, 2, dan 4	C. 1, 3 dan 5
B. 1, 3, dan 4	D. 1, 4, dan 5

3. Penerima Zakat fitrah adalah delapan mustahiq yang telah ditentukan dalam Al-Qur'an, tetapi sangat diutamakan untuk fakir miskin. Pernyataan tersebut sangat tepat karena
- A. Muzaki boleh memilih kepada siapa saja yang ada dalam delapan golongan
 - B. Hanya Orang fakir miskin yang paling tepat mendapatkan zakat
 - C. Fakir miskin lebih membutuhkan pada hari yang bahagia
 - D. Manusia memiliki simpati dan empati kepada orang lain
4. Perhatikan beberapa pernyataan berikut!
- 1. Memberikan sesuatu yang bermanfaat dengan sukarela semata karena Allah
 - 2. Memberikan suatu benda yang berharga karena rasa hormat semata karena Allah
 - 3. Memberikan senyum yang tulus semata ingin membahagiakan orang lain
 - 4. Menyerahkan sebagian harta dengan syarat dan ketentuan tertentu
 - 5. Menyisihkan uang jajan untuk orang yang meminta-minta
- Pernyataan yang memiliki makna sedekah terdapat pada
- A. 1, 2, dan 3
 - B. 1, 3, dan 4
 - C. 1, 3, dan 5
 - D. 1, 4, dan 5

5. Pada dasarnya sedekah adalah mubah namun akan menjadi wajib apabila
- A. seseorang bertemu dengan orang lain yang kelaparan, sangat membutuhkan, dan dapat mengancam jiwanya
 - B. ada orang yang dalam perjalanan menuju ke kota lain dan izin untuk beristirahat karena kecapaian
 - C. sudah dianjurkan untuk iuran pembangunan jalan namun rezeky belum datang sehingga iuran tertunda
 - D. bila memiliki harta tetapi hanya cukup untuk anggota keluarga inti dan cukup hanya saat itu saja
6. Pemberian sesuatu secara sukarela yang sangat dianjurkan dan hanya mengharap rida Allah.

Pernyataan tersebut makna dari

- A. zakat fitrah
 - B. hadiah
 - C. infak
 - D. zakat mal
7. Ahmad memberikan sesuatu barang yang berharga untuk Amin. Ahmad memberikan barang tersebut karena Amin menjadi siswa yang paling rajin dan paling jujur dalam kelas. Karena itu Amin perlu mendapatkan penghargaan. Pemberian tersebut termasuk
- A. zakat mal
 - B. zakat fitrah
 - C. sedekah
 - D. hadiah

8. Allah menciptakan manusia ada yang berkecukupan dan kekurangan. Allah mengamanatkan kepada mereka yang berkecukupan untuk menolong orang-orang yang membutuhkan. Sehingga mereka menjadi kuat dan termotivasi untuk bangkit.

Berdasarkan diskripsi di atas, maka hikmah sedekah dan infak adalah

- A. menambah pahala yang berlipat
- B. menolak bencana dan musibah
- C. menolong orang yang lemah
- D. menghapus penyakit kikir

9. Perhatikan beberapa pernyataan berikut!

- 1) Memberikan kado kepada adiknya yang berulang tahun
- 2) Menyerahkan sumbangan sembako untuk korban banjir
- 3) Mendapatkan trofi atau piala karena juara 1 lomba MHQ
- 4) Menyisihkan uang jajan untuk mengisi kotak amal

Berdasarkan pernyataan di atas yang termasuk hadiah terdapat pada

- A. 1) dan 3)
- B. 1) dan 4)
- C. 2) dan 3)
- D. 2) dan 4)

10. Sikap yang tepat bila ada musibah korban banjir adalah

- A. mengabarkan kepada teman bahwa tetangganya menjadi kurban
- B. segera mengumpulkan bantuan di sekolah lalu melaporkan kepada guru
- C. menonton televisi terkait berita banjir yang sedang terjadi
- D. membiarkan kepada pemerintah untuk membantunya

B. Isilah pernyataan berikut ini dengan benar!

- 1. Pemberian bahan makanan pokok yang hanya diberikan pada saat malam idulfitri dinamakan
- 2. Orang yang mengeluarkan zakat dinamakan
- 3. Tuliskan keistimewaan hidup berbagi!
- 4. Orang yang berinfaq akan diberikan pahala dari hingga
- 5. Pemberian harta benda haruslah ikhlas. Pernyataan tersebut maksudnya adalah

ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

A. Identitas Siswa

Nama :

No Absen :

Kelas :

B. Petunjuk Pengisian

1. Isilah lembar angket ini sesuai dengan apa yang kalian rasakan mengenai pembelajaran selama ini
2. Berilah tanda centang pada jawaban yang kalian pilih

1	2	3	4	5
				
SANGAT TIDAK SESUAI	TIDAK SESUAI	CUKUP SESUAI	SESUAI	SANGAT SESUAI

No	Pernyataan					
1	Saya belajar karena menyadari manfaatnya bagi masa depan saya.	1	2	3	4	5
2	Saya memiliki tujuan yang jelas dalam belajar.					
3	Saya belajar tanpa harus disuruh oleh orang lain.					
4	Saya tetap belajar meskipun tidak ada yang mengawasi.					
5	Saya merasa senang ketika berhasil memahami materi pelajaran.					
6	Saya belajar karena rasa ingin tahu yang tinggi.					

7	Saya lebih semangat belajar ketika mendapat pujian atau hadiah dari guru.					
8	Nilai atau angka yang tinggi membuat saya semakin giat belajar.					
9	Saya belajar agar terhindar dari hukuman.					
10	Saya lebih semangat belajar ketika suasana kelas menyenangkan.					

Kisi – kisi Lembar Observasi Aktivitas Belajar siswa

No	Indikator	Ya	Tidak
1	Memperhatikan penjelasan materi oleh guru		
2	Merespon penjelasan materi oleh guru		
3	Berperan aktif dalam diskusi kelompok		
4	Bekerjasama dengan baik dalam kelompok		
5	Menyampaikan pendapat ketika berdiskusi		
6	Menanggapi/menjawab pertanyaan dengan baik saat berdiskusi		
7	Memberikan kesimpulan materi		
Rata-rata			

Kisi – kisi Lembar Observasi Aktivitas Mengajar Guru

No	Indikator	Ya	Tidak
1	Menyampaikan pendahuluan, apersepsi dan motivasi		
2	Penyajian materi berdasarkan langkah-langkah media ajar		
3	Menerima respon siswa secara terbuka terhadap		

	pertanyaan yang diajukan		
4	Membentuk kelompok siswa untuk kegiatan menemukan kembali konsep melalui pengintegrasian		
5	Membimbing siswa yang mengalami kesulitan dalam bekerja di kelompoknya untuk menemukan konsep melalui penyelesaian masalah yang ada		
6	Memandu jalannya diskusi untuk penyimpulan		
7	Memfasilitasi siswa untuk menilai kemampuannya sendiri dengan memberikan soal latihan		
8	Membimbing siswa untuk menyimpulkan konsep dengan skala kelas di akhir pembelajaran		
Rata-rata			

PEDOMAN WAWANCARA SISWA KELAS V

No	Indicator	Pertanyaan	Jawaban Siswa
1	Media pembelajaran	1. Ada kesulitan tidak saat menggunakan modul?	
		2. Apa yang paling kamu suka dari modul tersebut?	
2	Motivasi belajar	3. Apakah kamu jadi lebih semangat belajar saat menggunakan Canva? Mengapa?	
		4. bagaimana harapan kalian kedepannya untuk proses pembelajarn	
3	Aplikasi canva	5. Apakah kamu senang belajar PAI menggunakan modul Canva?	
		6. Menurutmu, mana yang lebih menarik: Canva atau buku	

biasa?

PEDOMAN DOKUMENTASI

No	Jenis Dokumentasi	Deskripsi Kegiatan	Lokasi	Keterangan
1	Foto	Proses pembelajaran PAI menggunakan modul Canva	SDIT Semarak Rejang Lebong	
		Hasil karya siswa dari modul Canva	SDIT Semarak Rejang Lebong	
2	Video	Interaksi guru dan siswa selama pembelajaran	SDIT Semarak Rejang Lebong	
		Contoh media pembelajaran PAI berbasis Canva	SDIT Semarak Rejang Lebong	
3	Dokumen	Daftar hadir siswa dan guru selama pengamatan	SDIT Semarak Rejang Lebong	
		Lembar pertanyaan untuk siswa	SDIT Semarak Rejang Lebong	

DOKUMENTASI PENYEBARAN ANGKET



DOKUMENTASI PRAKTIK MENGAJAR





BIODATA

DATA PRIBADI

Nama Lengkap : Koriatul Sadea
Nama Panggilan : Kori,kor,yi
Tempat & Tanggal Lahir : lebong,20-12-2000
Agama : Islam
Golongan Darah : O
Tinggi Badan : 157
Berat Badan : 57
Pekerjaan : Guru
Suku : Rejang
Status Nikah : Belum Menikah
Nama Ayah : Habiburrahman
Nama Ibu : Eri
Alamat Sekarang : Dusun curup



RIWAYAT PENDIDIKAN FORMAL

Sekolah	Jenjang	Jurusan	Tahun Lulus
SDN 07 Lebong			2013
SMP 01 Lebong Tengah			2016
SMKN 01 LEBONG		Multimedia	2019
IAIN CURUP	S1	Pendidikan Agama Islam	2023
IAIN CURUP	S2	Pendidikan Agama Islam	Sekarang

PENGALAMAN KERJA

Tempat kerja	Masa kerja	Jabatan
IAIN Curup	Tahun 2023	Pengajar Pratikum Ibadah
Mahad IAIN Curup	Tahun 2023	Guru Tahfidz
SDIT SEmarak Rejang Lebong	Tahun 2024-sekarang	Guru mapel dan wakil bidang kurikulum
RQN Rejang lebong	Tahun 2024-sekarang	Pengajar T2Q