

Accepted:	Revised:	Published:
Oktober	November	Desember

Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *Canva* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Ngraho Bojonegoro

Zumrotul Fauziyah

Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri

fauziah@unugiri.ac.id

Ahmad Shofiyuddin

Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri

e-mail: shofiahmad.1989@gmail.com

Intan Sukmawati

Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri

Intansukma04@gmail.com

Abstract

Rapid developments in technology and information have affected technology and information very rapidly. various aspects of life, so as to create new innovations in all fields, one of which is the field of education. In an effort to improve the quality of education, one of the things teachers can do is to use interactive learning media. With these technological advances, many applications are available easily and for free, one of which is Canva. Therefore, the researcher wanted to do an experiment using the Canva application. This can be used by teachers to facilitate the achievement of learning objectives and improve student learning outcomes. This study uses a quantitative approach with a sample of 32 students in the experimental class and 32 students in the control class. Data was collected using interview, documentation and test techniques (pretest and posttest). Data analysis techniques include normality test, homogeneity test, and hypothesis testing. Based on the research conducted, the following results were obtained: (1) The use of Canva interactive learning media in learning makes students more focused on the material presented, increases students' enthusiasm and motivation during the learning process, and makes the learning process in the classroom more lively and not boring, and (2) there is a significant influence between interactive learning media using the Canva application on the learning outcomes of class VII students of Islamic Religious Education subjects with a significance value of 0.000.

Keywords: *Interactive Learning Media, Canva, Learning Outcomes;*

Abstrak

Perkembangan teknologi dan informasi yang sangat pesat telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, sehingga terciptanya inovasi-inovasi baru disegala bidang, salah satunya ialah bidang pendidikan. Dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan salah satu yang dapat dilakukan guru ialah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Dengan kemajuan teknologi ini, banyak aplikasi yang tersedia dengan mudah dan gratis salah satunya yaitu *canva*. Oleh karena itu, peneliti ingin melakukan eksperimen dengan menggunakan aplikasi *canva*. Hal ini dapat dimanfaatkan oleh guru untuk memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jumlah sampel 32 siswa di kelas eksperimen dan 32 siswa di kelas kontrol. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik wawancara, dokumentasi dan test (*pretest* dan *posttest*). Teknik analisis data meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, didapatkan hasil sebagai berikut: (1) Penggunaan media pembelajaran interaktif *canva* dalam pembelajaran menjadikan siswa lebih fokus pada materi yang disampaikan, menambah semangat dan motivasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung, dan menjadikan proses pembelajaran di kelas menjadi lebih hidup dan tidak membosankan, dan (2) Terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *canva* terhadap hasil belajar siswa kelas VII mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan nilai signifikansi 0,000.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, *Canva*, Hasil Belajar

Pendahuluan

Pendidikan menjadi salah satu kebutuhan paling mendasar dalam kehidupan manusia, dikarenakan kualitas sumber daya suatu bangsa dapat ditentukan oleh tingkat pendidikannya. Di Indonesia sendiri saat ini sedang menggunakan kurikulum 2013, dimana kurikulum ini menekankan kepada guru untuk tidak menyampaikan materi saja, akan tetapi juga mampu mengembangkan potensi siswa secara lebih optimal.¹ Kurikulum 2013 ini menekankan kepada guru agar mampu membuat proses pembelajaran lebih

¹ Safani Amri, *Pengembangan dan Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013*, Presentasi Pustaka, Jakarta, 2013, 30.

menarik dan bermakna. Selain itu juga menekankan agar guru dapat mengontrol kelas secara efektif.

Menggunakan media pembelajaran yang tepat merupakan salah satu hal terpenting yang dapat dilakukan guru. Dengan menggunakannya akan memudahkan guru mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran merupakan kewajiban mutlak seorang guru. Pemilihan penggunaan media pembelajaran pada sekolah atau yayasan salah satunya dipengaruhi oleh kemajuan pengetahuan dan teknologi yang berkembang. Selain itu, Pada era globalisasi ini yang menjadi salah satu tantangan besar untuk guru adalah agar mampu memainkan peran penting untuk mencerdaskan siswa sesuai dengan perkembangan zaman.

Di era globalisasi ini, kemajuan teknologi mempengaruhi berbagai aspek kehidupan yang tentu saja menciptakan kreasi baru diberbagai bidang. Salah satunya adalah bidang pendidikan dengan ditandai pengenalan gagasan pembelajaran elektronik serta penggunaan media pembelajaran berbasis IT.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat sesuai materi pembelajaran tentu saja akan memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Kemp & Dayto media pembelajaran itu sendiri memiliki tiga tujuan dalam pengalaman pendidikan secara spesifik,:(1) pembelajaran menjadi lebih menarik, sehingga akan menumbuhkan motivasi dan minat belajar, (2) Bahan pembelajaran lebih berbeda sehingga siswa akan lebih mudah untuk memahami, dan (3) Penggunaan media pembelajaran yang dipakai guru lebih beragam, sehingga siswa tidak akan mudah bosan.²

Pentingnya penggunaan media pembelajaran juga telah dijelaskan dalam firman Allah SWT berfirman dalam Q.S. An-Nahl: 125 yang artinya sebagai berikut:

Artinya: “*Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat*

² Arsyad, *Media Pembelajaran*, Rajawali Press, Bandung, 2013, 23.

petunjuk".

Isi kandungan ayat tersebut menjelaskan bahwasanya penggunaan media dalam proses pembelajaran harus memperhatikan pada aspek pesan yang akan disampaikan dimana seorang guru harus membawa siswa kearah positif dan menggunakan bahasa yang santun dalam pembelajaran. Jika diitemukan sanggahan dalam pembelajaran, seorang guru harus mampu memberikan penjelasan dengan menggunakan bahasa yang santun dan tepat agar siswa dapat menerima penjelasan tersebut dengan baik.

Salah satu yang menjadi perhatian khusus guru adalah memastikan bahwa materi yang disajikan benar-benar menarik dan bermanfaat dengan memiliki dan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan isinya salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Penggunaan media pembelajaran interaktif siswa diharapkan dapat memperhatikan objek dan materi yang ditunjukkan. Selain itu, siswa disini diharapkan mampu berinteraksi selama proses pembelajaran.

Untuk mengembangkan media pembelajaran yang interaktif, peneliti dapat memanfaatkan beberapa aplikasi online yang tersedia secara gratis digoogle playstore, salah satunya adalah aplikasi *canva*. Aplikasi *canva* merupakan program perencanaan berbasis web yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran. Canva memiliki beberapa fitur yang dapat digunakan guru untuk membuat media pembelajaran, seperti presentasi, video, pamphlet, poster dan lain sebagainya.³ Dalam penelitian ini, Desain presentasi inilah yang akan digunakan oleh peneliti. Salah satu kelebihan canva adalah peggunaannya sangat mudah sekalipun dilakukan oleh pemula. Pengguna tidak perlu menginstal aplikasi *canva* pada laptop atau komputer, karena aplikasi *canva* ini berbasis *web/cloud*, dan dapat diakses baik untuk pengguna Android maupun Iphone sehingga tetap dapat membuat media pembelajaran tanpa harus membaya laptop atau komputer kemana-mana.

Canva adalah satu aplikasi gratis dan mudah digunakan, sehingga baik guru maupun siswa dapat menggunakan aplikasi ini. Dengan *Canva* guru dapat

³ Susi Agustina, *Penerapan Media Pembelajaran QR Code Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akutansi*, Nalar Pendidikan, Universitas Negeri Makasar, 2021, 3.

membuat desain sesuai keinginan dengan menggunakan template yang telah disediakan tanpa harus mendesain dari awal. *canva* juga menyediakan template kosong untuk guru yang ingin mendesain sendiri. Untuk mempercantik presentasi dapat memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia di *canva*. Desain yang telah dibuat akan secara otomatis tersimpan di web *canva* sehingga tidak perlu khawatir hasil presentasi yang dibuat akan hilang. Guru akan dapat berkomunikasi secara efektif dengan siswa dengan membuat materi pembelajaran menggunakan aplikasi *canva* ini. Hal ini akan memudahkan siswa untuk memahami materi dan membuatnya lebih menarik, yang sesuai dengan tingkat berpikir siswa dan akan membantu mereka memahaminya dengan cepat. Selain itu, aplikasi *canva* ini dapat digunakan kapan saja dan dari mana saja.⁴

Di SMPN 1 Ngraho yang terletak di Jl. Raya No. 613 Ngraho-Bojonegoro, Desa Tanggungan Kecamatan Ngraho Kabupaten Bojonegoro, penggunaan media interaktif aplikasi *canva* belum diterapkan oleh guru Pendidikan Agama Islam (PAI) yang ada di sekolah tersebut, hal ini dikarenakan masih minimnya pengetahuan guru dalam merancang pembelajaran menggunakan aplikasi *canva*.⁵

Tugas guru dalam pembelajaran interaktif sangat besar dalam menentukan hasil pembelajaran. Guru diharapkan mampu menentukan pendekatan yang sesuai dengan karakter siswa dan materi. Kekurangan dari metodologi yang digunakan oleh guru pada umumnya adalah standarisasi. Upaya untuk menggarap hakikat belajar siswa hendaknya dilakukan dengan berbagai cara, antara lain memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai target pembelajaran yang ingin dicapai dan sifat lingkungan belajarnya.

Semua mata pelajaran yang diajarkan, termasuk Pendidikan Agama Islam dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif yang dibuat dengan aplikasi *canva*. Melalui bimbingan, pengajaran, praktik, pengamatan, dan pembiasaan, mata pelajaran Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk membantu siswa mengenal, memahami, dan menghayati dasar-dasar pandangan hidup.

⁴ Nur Fadilah Bakri, dkk., *Pelatihan Pembuatan Materi Presentasi dan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Kepada Guru di Kota Medan dan Jayapura Secara Online*, Ilmiah Pro Guru, 2021, 2.

⁵ Hasil Observasi pada Tanggal 14 April 2022 di SMPN Ngraho

Dalam proses pembelajaran guru memberikan pengantar pembelajaran terkait dengan materi yang akan disampaikan, kemudian dilanjutkan dengan metode ceramah dalam penyampaian pembelajaran dan menggunakan beberapa media untuk menjelaskannya seperti buku paket, LKS (lembar kerja siswa), dan papan tulis. Selain itu, guru pendidikan agama islam juga pernah mengikuti workshop pembuatan materi pembelajaran menggunakan *canva* dan sangat tertarik dalam menerapkannya dalam proses pembelajaran.⁶

Menurut hasil pengamatan peniliti, media pembelajaran telah digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di SMPN 1 Ngraho, khususnya yang berkaitan dengan Pendidikan Agama Islam. Sementara guru Pendidikan Agama Islam belum memanfaatkan aplikasi canva untuk memasukkan media interaktif ke dalam media pembelajaran. Selain itu, beberapa siswa mengklaim bahwa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kurang menarik dan sulit untuk dipahami, membuat mereka takut untuk menghadapinya.⁷ alasan ini adalah salah satu penyebab hasil belajar yang didapat buruk dan kurang sesuai dengan nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) sekolah tersebut.

Berdasarkan deskripsi yang telah dijelaskan dan untuk meningkatkan presentase hasil belajar siswa, serta dapat menarik antusiasme siswa serta mempermudah dalam mendapatkan sumber pengetahuan atau materi, maka peneliti mencoba melakukan penelitian eksperimen memanfaatkan aplikasi *canva*.

Karena adanya permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *Canva* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Ngraho”.

Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil pendekatan kuantitatif. Pendekatan ini berfokus pada aspek pengukuran data secara obyektif pada fenomena sosial.⁶ Pendekatan ini adalah pendekatan yang sistematis dan

⁶ Sandu Siyoto, *Dasar Metodologi Penelitian*, Literasi Media Publishing, Yogyakarta, 2015, 18.

menggunakan perhitungan berupa angka yang bersifat statistik dan bertujuan menguji hipotesis yang ditetapkan. Peneliti menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan tujuan untuk mengetahui hubungan antara satu variabel dengan variabel lainnya.

Peneliti melakukan penelitian eksperimental sebagai metode penyelidikannya. Penggunaan kondisi terkontrol dalam penelitian eksperimental adalah metode untuk menentukan bagaimana perlakuan tertentu mempengaruhi perlakuan lainnya terkendalikan.⁷ Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen quasi (*Quasi Experimental Design*). Desain penelitian yang dikenal dengan quasi eksperimental design dilakukan dengan melakukan eksperimen pada kelas eksperimen. Kelas eksperimen menerima perlakuan tertentu dalam kondisi yang dapat dikontrol. Oleh karena itu, keberadaan kelas lain yang tidak dikenai eksperimen dan berpartisipasi dalam pengumpulan observasi merupakan syarat untuk penelitian eksperimen ini. Hasil kelas yang mendapat perlakuan dan kelas yang tidak mendapat perlakuan dapat diketahui dengan pasti karena ada kelas lain atau kelas banding.

Sebelum pembelajaran dimulai, peneliti memberikan pretest, yang juga disebut tes awal, kepada subjek penelitian untuk mendapatkan nilai awal siswa. Kemudian digunakan media pembelajaran interaktif canva di kelas eksperimen, sedangkan media konvensional digunakan di kelas kontrol. Materi pembelajaran yang sama digunakan untuk tes di kedua kelas. Setelah itu, pada akhir penelitian, juga diberikan posttest, dan hasil posttest ini akan dianalisis untuk sampai pada kesimpulan peneliti.⁸

Pembahasan

Penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *canva*

Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat siswa terhadap materi pembelajaran, membuat pemahaman menjadi menarik, dan

⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, dan Penelitian Pendidikan)*, Alfabeta, Bandung, 2019, 127.

⁸ I Putu Ade Andre Payadnya dan I Gusti Agung Ngurah Trisna Jayantika, *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik Dengan SPSS*, Deepublish, Sleman, 2018, 10.

mampu meningkatkan konsentrasi belajar. Hal ini dibuktikan dengan paparan hasil kelas eksperimen setelah diberik perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif canva menunjukkan nilai rata-rata 42,34. Sementara itu, kelas kontrol yang menggunakan media konvensional menunjukkan nilai rata-rata 75,15. Dari hasil tersebut ditunjukkan bahwasanya penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi canva mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun Paparan hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut:

Tabel 1.1
Deskriptif statistik hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Posttest Eksperimen	32	70	95	82,34	6,954
Posttest Kontrol	32	60	90	75,16	7,126
Valid N (listwise)	32				

Penggunaan media pembelajaran interaktif canva menjadikan siswa lebih fokus terhadap penyampaian materi. Media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi canva juga menambah semangat dan motivasi siswa selama pembelajaran berlangsung dan menjadikan pembelajaran menjadi tidak bosan serta tidak mengantuk sehingga dapat meningkatkan kefahaman siswa.⁹ Pernyataan ini sejalan dengan teori Sanjaya dan Wina bahwasanya dengan pemanfaatan media dapat membangun energi dan inspirasi siswa untuk belajar. Selain itu, dengan penggunaan media pembelajaran interaktif, minat siswa terhadap materi pembelajaran dapat diperluas.¹⁰

Hal ini juga disampaikan oleh guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam setelah mengamati pembelajaran pada kelas eksperimen. Proses pembelajaran lebih kondusif dikarenakan titik fokus perhatian siswa adalah pada

⁹ Wawancara dengan Syacilla Vanessa, 21 Juni di SMPN 1 Ngraho.

¹⁰ Wina Sanjaya, Media Komunikasi Pembelajaran, Kencana Prenada Media Group, Jakarta, 2014

media pembelajaran yang ditampilkan dan materi yang diperkenalkan.¹¹ Hal ini sesuai dengan teori Arsyad Azhar bahwasanya media pembelajaran dapat menjelaskan penyajian pesan dan informasi sehingga dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa.¹² Hal ini juga dibuktikan dengan hasil *posttest* siswa pada 1.1 di atas.

Pengaruh media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *canva* terhadap hasil belajar siswa

Melalui berbagai interaksi aktif dan pengalaman belajar, tujuan proses belajar mengajar terutama untuk menumbuhkan aktivitas dan kreativitas siswa yang mana peran guru sangat menentukan keberhasilan pembelajaran. Untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, penggunaan aplikasi canva untuk membuat media pembelajaran interaktif membutuhkan ketekunan, kesabaran, dan perencanaan yang matang berdasarkan kebutuhan dan usia siswa.

Dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di SMPN 1 Ngraho penting untuk memahami faktor pendukung, baik internal maupun eksternal individu, khususnya di bidang Pendidikan Agama Islam. Dalam upaya mendukung perubahan belajar siswa, guru Pendidikan Agama Islam di kelas bertanggung jawab untuk mengkondisikan lingkungan belajar. Oleh karena itu, peneliti membagi kegiatan pembelajaran menjadi tiga tahap yaitu, pretest, treatment, dan posttest.

Sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif canva, peneliti menggunakan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Berikut pemaparan data hasil analisis deskriptif hasil pretest siswa kelas VII SMPN 1 Ngraho:

Tabel 1.2
Deskriptif statistik hasil *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol
Descriptive Statistics

N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
---	---------	---------	------	----------------

¹¹ Wawancara dengan Rahmat, 21 Juni di SMPN 1 Ngraho.

¹² Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2015, 29.

Pretest Eksperimen	32	40	85	64,53	11,098
Pretest Kontrol	32	45	80	64,38	7,699
Valid N (listwise)	32				

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh hasil bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki rata-rata yang sama. Kelas eksperimen memperoleh 64,53 dan kelas kontrol sebesar 64,38. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa kedua kelas memiliki kemampuan yang sama pada hasil *pretest*.

Setelah itu, peneliti menggunakan kelas kontrol sebagai perbandingan hasil belajar siswa dengan kelas eksperimen. Berdasarkan hasil posttest pada tabel 1.1, hasil posttest kelas eksperimen diperoleh rata-rata 82,34 dan 75,16 untuk kelas kontrol dengan jumlah siswa perkelas sebanyak 32 siswa. Terdapat selisih nilai sebesar 7,18. Berdasarkan hasil ini, nilai posttest kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran interaktif canva lebih tinggi dari pada nilai posttest kelas kontrol yang menggunakan media konvensional.

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji independent sample test, uji parametrik ini digunakan karena data yang diambil bukan berasal dari data yang berpasangan. Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh atau tidak dari penggunaan media pembelajaran interaktif canva terhadap hasil belajar siswa. Adapun hasil uji hipotesis tersebut, dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1.3

Hasil uji hipotesis menggunakan *independent samples test*

		t-test for Equality of Means						95% Confidence Interval of the Difference		
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	,072	,790	4,083	62	,000	7,188	1,760	3,669	10,706
	Equal variances not assumed			4,083	61,963	,000	7,188	1,760	3,669	10,706

Penerapan Hukum Islam dalam Memenuhi Perkembangan Sosial masyarakat

Dengan meminjam kerangka penelitian ilmu hukum secara umum, serta diilhami oleh definisi al-ghazali mengenai objek ilmu syariah dan tesisnya tentang pemanfaatan antara *wahyu* dan *ra'yu* penelitian hukum Islam secara garis besar kiranya dapat dibedakan menjadi dua yaitu penelitian hukum Islam deskriptif dan penelitian normatif.

Dalam penelitian hukum Islam deskriptif pendekatan yang sering digunakan adalah pendekatan dengan ilmu-ilmu sosial. Sehingga dalam penelitian hukum yang sosiologis, hukum dikonsepkan sebagai pranata sosial yang secara riil dikaitkan dengan variabel-variabel sosial yang lain. Apabila hukum sebagai gejala sosial yang empiris sifatnya, dikaji sebagai variabel bebas atau sebab (independent variabel) yang menimbulkan pengaruh dan akibat pada berbagai aspek kehidupan sosial, kajian itu merupakan kajian hukum yang sosiologis (*socio legal research*). Namun, jika hukum dikaji sebagai variabel tergantung atau akibat (dependent variabel) yang timbul sebagai hasil dari berbagai kekuatan dalam proses sosial, kajian itu merupakan kajian sosiologi hukum (*sociology of law*).¹³

Penelitian normatif hukum Islam dalam metodologi klasik umumnya bersifat *sui generis*, dalam arti penyelidikan mengenai norma-norma hukum Islam lebih banyak dilihat dari segi ajaran normatif dan karenanya terfokus pada teks-teks (al-Qur'an dan hadis). Berdasarkan tesis al-Gazzali tentang pemanfaatan *wahyu* dan *ra'yu* (yang meliputi rasio dan pengalaman) manusia dan pandangannya bahwa ilmu hukum Islam menyelidiki tingkah laku, kiranya penelitian normatif hukum Islam ini dapat dikembangkan tidak hanya melalui teks-teks saja (bersifat *sui generis*), tetapi juga dapat dipadukan dengan pengalaman sehingga menjadi penelitian *sui generis-kum-empiris*, yang berarti norma-norma hukum tidak hanya dicari dalam teks-teks syari'ah belaka, tetapi juga di dalam kehidupan manusia dan perilaku masyarakat itu sendiri.¹⁴

¹³ Amiruddin dan Zainal Asikin, *Pengantar Metode Penelitian Hukum* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada,2004).115.

¹⁴ Syamsul Anwar, *Metodologi Hukum Islam*; kumpulan makalah tidak diterbitkan.51.

Pemaduan ini dilakukan dengan membuat hubungan dialektis antara teks – teks syari’ah dan pengalaman eksistensial manusia, dimana teks – teks itu menjadi sumber yang memberikan pengarahan tingkah laku dalam kehidupan. Akan tetapi

Berdasarkan hasil uji hipotesis di atas, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,00 yang mana $0,00 < 0,05$, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwasanya terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran interaktif canva terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam kelas VII di SMPN 1 Ngraho.

Kesimpulan

Adapun kesimpulan dari penellitian yang telah diselesaikan adalah Penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *canva* berupa video pembelajaran mampu menjadikan siswa menjadi lebih fokus dalam memahami materi yang disampaikan dan proses pembelajaran berjalan lebih kondusif.

Terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *canva* terhadap hasil belajar siswa. sebagaimana hasil uji hipotesis didapat nilai signifikansi $0,005 < 0,05$ sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal ini juga dibuktikan dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media interaktif canva dengan rata-rata sebesar 82,34 lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa yang menggunakan media konvensional dengan rata-rata sebesar 75,16.

Daftar Pustaka

- Abidin, Zaenal Abidin. (2012). *Prinsip-prinsip Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Agustina, Susi. (2021). *Penerapan Media Pembelajaran QR Code Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akutansi*. Universitas Negeri Makassar: Nalar Pendidikan.
- Amin, A. Rifki. (2015). *Pengembangan Pendidikan Agama Islam*. Yogyakarta: LKIS Pelangi Aksara.
- Amri, Safani. (2013). *Pengembangan dan Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Presentasi Pustaka.

- Anwar, Syaiful. (2014). *Design Pendidikan Agama Islam Konsepsi dan Aplikasinya dalam Pelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Idea Press.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Cet. Ke-13. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo.
- Bakri, Nur Fadilah, dkk. (2021). *Pelatihan Pembuatan Materi Presentasi dan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Kepada Guru di Kota Medan dan Jayapura Secara Online*. Ilmiah Pro Guru.
- Buna'i. (2019). *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Surabaya: CV Jakad Media Publishing.
- Daryanto. (2014). *Pendekatan Pembelajaran Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media.
- Departemen Agama RI, *Al-Qura'n dan Terjemahnya*. Bandung: Diponegoro.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Mahfud, Abdul Muji, dkk. (2015). *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Multietnik*. Yogyakarta: Deepublish.
- Mahmun, Nunu. (2012). *Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*, Jurnal Pemikiran Islam.
- Majid, Abdul, Dian Andriyani. (2006). *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi Konsep dan Implementasi Kurikulum 2004*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Minarti, Sri. (2016). *Ilmu Pendidikan Islam Fakta Teoritis-Filosofis dan Aplikatif-Normatif*. Jakarta: Amzah.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Musfiqon, HM. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*, Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Nurjaman, Asep. (2020). *Peningkatan Kemampuan Berpiikr Kritis dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Implementasi Desain Pembelajaran ASSURE*. Indramayu: CV. Adanu Abimata.
- Putu, I Ade Andre Payadnya dan I Gusti Agung Ngurah Trisna Jayantika. (2018). *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik Dengan SPSS*. Sleman: Deepublish.
- Rahmat. (2022). Penggunaan Media Pembeajaran dan kendalanya. SMPN Ngraho. 14 April 2022.

- Ramli, M. (2015). *Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an dan Al-Hadits*. Ittihad Jurnal Kopertais, Volume 123 No. 23.
- Sanjaya, Wina. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Siyoto, Sandu. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Smaldini, Sharon E., dkk. (2012). *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*, Jakarta: Fajar Interpratama Offset.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta.
- Surjono, Herman Dwi. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: UNY Press.
- Rahmat. (2022). Penggunaan Media Pembeajaran dan kendalanya. SMPN Ngraho. 14 April 2022.
- Ramli, M. (2015). *Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an dan Al-Hadits*. Ittihad Jurnal Kopertais, Volume 123 No. 23.
- Vanessa, Syacilla. (2022). *Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Aplikasi Canva setelah diberlakukannya perlakuan*, SMPN Ngraho, 21 Juni 2022.

Copyright © 2022 ***Jurnal Salimiya***: Vol. 3, No. 4, Desember 2022, e-ISSN: 2721-7078

Copyright rests with the authors

Copyright of Jurnal Salimiya is the property of Jurnal Salimiya and its content may not be copied or emailed to multiple sites or posted to a listserv without the copyright holder's express written permission. However, users may print, download, or email articles for individual use.

<https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/salimiya>