



Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam

Achmad Syarifudin

STIT Iqra' Kapuas Hulu, Indonesia

E-mail: achsy888ok@gmail.com

Abstrack

The research aims to determine how much influence the application of learning media based on the Canva application has on the Islamic Religious Education learning outcomes of class VII students at SMP Negeri 2 Putussibau. The research method uses quantitative with an experimental approach as a Quasi-Experimental with Nonequivalent Control Group Design. The subjects of this research consisted of 2 classes, namely class VIIA as the control class and class VIIB as the experimental class, totaling 58 people. Sampling was done by purposive sampling or based on specific objectives for equality between the two types. The data collection techniques used are observation, tests, and documentation. The results of this research are that the research learning outcomes in the experimental class obtained an average of 85.68, while the control class obtained an average of 79.31. Based on the hypothesis test, the value of count was $4.584 > \text{Table } 2.003$, so it could be said that there was a significant influence by implementing learning media based on the Canva application compared to using Microsoft PowerPoint learning media.

Keyword: Instructional Media; Canva App; Islamic Religious Education learning outcomes

Abstrak

Tujuan dari penelitian untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas VII SMP Negeri 2 Putussibau. Metode penelitian menggunakan kuantitatif dengan jenis pendekatan eksperimen dengan bentuk *Quasi Experimental* dengan *Nonequivalent Control Group Design*. Subjek dari penelitian ini terdiri dari 2 kelas yaitu kelas VIIA sebagai kelas kontrol dan kelas VIIB sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 58 orang. Pengambilan sampel dilakukan dengan *purposive sampling* atau berdasarkan tujuan tertentu untuk kesetaraan kedua kelas. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini adalah hasil belajar penelitian pada kelas eksperimen memperoleh rata-rata 85,68 sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata 79,31. Berdasarkan uji hipotesis didapatkan nilai $t_{hitung} 4,584 > t_{tabel} 2,003$ maka dapat dikatakan terdapat pengaruh signifikan dengan menerapkan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dibandingkan dengan penggunaan media pembelajaran *microsoft power point*.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Aplikasi Canva; hasil belajar Pendidikan Agama Islam

Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Pendidikan di Indonesia adalah salah satu fondasi memajukan bangsa Indonesia. Dalam era globalisasi dewasa ini, mutu pendidikan sangat memengaruhi kemampuan dan daya saing sebuah bangsa. Peningkatan mutu pendidikan haruslah dilakukan dengan menggerakkan seluruh komponen yang menjadi subsistem dalam suatu sistem mutu pendidikan (Direktorat Tenaga Kependidikan, 2008; Husaini & Barus, 2020).

Upaya untuk meningkatkan kualitas sumberdaya manusia (SDM) melalui pendidikan telah menjadi salah satu isu pokok yang dihadapi semua negara (Yasin, 2021). Berbeda dengan era sebelumnya, dalam era ini eksistensi dan pertarungan masa depan sebuah bangsa tidak lagi ditentukan oleh ketersediaan sumberdaya alam yang melimpah (natural resources) tapi sangat tergantung pada kualitas sumberdaya manusia (human resources) yang dihasilkan melalui pendidikan (Musthofa, 2007).

Pendidikan yang berkualitas adalah usaha yang dapat mensejahterakan dan membudayakan seseorang. Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa (Widiandari & Hamami, 2022). Selain itu, tujuan pendidikan nasional adalah untuk membuat seseorang beriman dan memiliki keterampilan, pengetahuan serta bertanggung jawab. Hal ini tentu memberikan makna bahwa tujuan pendidikan yaitu memanusiakan manusia sehingga pendidikan perlu diperhatikan. Hal ini juga menandakan bahwa negara Indonesia sesungguhnya telah serius dalam mencapai tujuan pendidikan sebuah kebijakan. Selama ini kebijakan di Indonesia telah banyak mengalami perubahan (Aziz, Setiawan, Hariadi, & Setianingsih, 2022). Hal ini menyebabkan guru harus selalu mampu beradaptasi dalam setiap keadaan. Guru dituntut inovatif dalam menciptakan kegiatan pembelajaran sehingga tujuan kegiatan pembelajaran tercapai. Saat ini guru juga dituntut untuk mampu menggunakan teknologi.

Perkembangan yang semakin pesat pada era saat ini menyebabkan ilmu pengetahuan dan teknologi mampu dipadupadankan sehingga mulai banyak sekali media-media pembelajaran yang menggunakan teknologi (Miasari, Pratiwi, & Purwoto, 2022). Teknologi telah menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari, sehingga mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran (Musfirah & Hadi, 2023). Kemampuan memanfaatkan teknologi dan komunikasi dapat menunjang kemampuan guru untuk memilih dan mengembangkan media pembelajaran (Ritonga & Halimah, 2023). Hal ini menyebabkan guru harus mampu merancang dan menggunakan teknologi sebagai sarana belajar.

Selain itu kegiatan pembelajaran di sekolah diwajibkan untuk memfasilitasi siswa dalam belajar dengan menggunakan sumber atau media belajar yang relevan. Saat ini guru dituntut sebagai fasilitator bagi siswa (Hudayati, Andayani, & Junaidi, 2021). Kegiatan pembelajaran yang baik untuk siswa di sekolah mampu pengembangan potensi anak (Dadi, Redhana, & Juniartina, 2019). Guru memiliki peran memberikan kegiatan pembelajaran bermakna bagi siswa sesuai tuntutan kurikulum. Sistem pendidikan dalam kegiatan pembelajaran dapat terbentuk melalui proses interaksi yang interaktif sehingga menciptakan kegiatan belajar yang kondusif (Setiawan & Kumala, 2020). Kegiatan pembelajaran yang sesuai dapat meningkatkan pengetahuan serta keterampilan siswa agar mampu berpikir dengan kreatif. Selain itu, pembelajaran yang baik juga dapat menuntut siswa untuk berpikir kreatif agar siswa dapat membangun pemahamannya sendiri dengan baik (A. P. Astuti et al., 2019). Pembelajaran di abad 21 juga menuntut kecakapan 4 C yang meliputi keterampilan berpikir kreatif, kritis, komunikatif, serta kolaborasi (Hidayatullah, Wiljeng, Nurhasanah, Gusemanto, & Makhrus, 2021) Pembelajaran berbasis teknologi juga berhubungan dengan

pembelajaran abad 21. Berbagai jenis sumber ataupun media pembelajaran sangat penting digunakan untuk melengkapi kegiatan pembelajaran.

Namun pada kenyataannya, terdapat beberapa guru yang kesulitan untuk menggunakan teknologi dalam kegiatan pembelajaran secara tepat guna. Hal ini sesuai dengan temuan penelitian sebelumnya yang mengungkapkan bahwa masih banyak guru yang kurang cakap dalam menciptakan kegiatan pembelajaran berbasis teknologi (E. Dewi, 2019). Temuan lainnya juga mengungkapkan bahwa kendala yang sering dihadapi guru yaitu kurang mampu menciptakan media sebagai sumber belajar siswa berbasis digital (N. L. P. . Dewi & I.W, 2021). Temuan selanjutnya penggunaan media saat proses pembelajaran belum diterapkan secara maksimal, dan belum berdampak positif (Rohayati et al., 2022).

Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 2 Putussibau pada siswa kelas VII ditemukan bahwa guru kurang mampu memanfaatkan teknologi. Dalam kegiatan pembelajaran guru masih kesulitan dalam menjelaskan materi dengan efektif kepada siswa. Pembelajaran yang digunakan oleh guru juga masih belum berbasis digital. Media yang biasanya digunakan oleh guru dalam mengajar terkadang tidak cocok diberikan kepada siswa. Ketidaksesuaian media pembelajaran yang digunakan oleh guru akan membuat siswa merasa bingung ataupun siswa menjadi sulit menangkap materi pembelajaran yang disajikan pada media. Media yang tidak sesuai juga dapat memperlambat kegiatan belajar. Hal ini tentu membuat siswa kesulitan dalam memahami materi dan siswa kurang aktif belajar sehingga nilai siswa dibawah KKM. Berdasarkan hasil analisis data ditemukan bahwa 20 siswa (34,48%) belum memenuhi KKM. Permasalahan ini tentu akan berdampak pada kognitif siswa yang tidak berkembang dengan optimal terutama dalam pembelajaran PAI. SMP Negeri 2 Putussibau menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran PAI sebagai dasar dalam menilai pencapaian kompetensi siswa adalah 75. Hal ini menyatakan bahwa penilaian berdasarkan pada acuan pencapaian kompetensi yang telah ditetapkan. Siswa dinyatakan tuntas jika hasil belajar mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Berikut data hasil belajar siswa pada materi Materi Al-Qur'an dan Sunah Sebagai Pedoman Hidup semester ganjil kelas VII SMP Negeri 2 Putussibau Tahun Ajaran 2023/2024 berdasarkan KKM.

Tabel 1. Hasil Belajar PAI Siswa Materi Al-Qur'an dan Sunah Sebagai Pedoman Hidup

No.	Kelas	Jumlah Siswa	KKM		KKM	
			<75	%	≥75	%
			Jumlah Siswa		Jumlah Siswa	
1.	VII A	29	11	37.93	18	62.07
2.	VII B	29	9	31.03	20	68.97
	Total	58	20	34.48	38	65.52

Berdasarkan tabel 1 di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa dalam memahami materi Al-Qur'an dan Sunah Sebagai Pedoman Hidup masih sangat rendah karena siswa yang mencapai KKM hanya 38 orang (65,52%) dari jumlah keseluruhan 58 orang. Hal ini berdampak kepada kemampuan siswa untuk belajar pada mata pelajaran PAI, dan juga terhadap hasil akhirnya yaitu berupa nilai. Kesulitan siswa dalam memahami materi

disebabkan oleh kurang bervariasinya guru dalam menggunakan media pembelajaran yang sebenarnya bisa dikembangkan dalam proses pembelajaran.

Solusi yang dapat digunakan oleh guru untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan menggunakan media berbasis digital yang sesuai. Hal ini disebabkan karena keberhasilan kegiatan belajar bergantung pada guru memberikan fasilitas yang memudahkan siswa belajar (Bustanil, Asrowi, & Ardianto, 2019). Media berbasis digital akan memberikan dampak positif terhadap kegiatan belajar. Media pembelajaran yang baik dapat dijadikan solusi guru dalam menjelaskan materi pembelajaran dengan mudah kepada siswa. Penggunaan media yang tepat mampu memudahkan siswa dalam menyerap materi pembelajaran. Selain itu media pembelajaran juga mampu membuat kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan (Ilmiani et al., 2020).

Penggunaan media dalam pembelajaran atau menuntut ilmu selaras dengan Firman Allah SWT Q.S. An-Nahl ayat 78:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Terjemah Kemenag 2019

“Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun dan Dia menjadikan bagi kamu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani agar kamu bersyukur.”

Isi kandungan ayat tersebut merujuk pada alat-alat pokok yang digunakan guna meraih pengetahuan. Yang alat pokok pada objek yang bersifat material adalah mata dan telinga, sedangkan pada objek immaterial adalah akal dan hati. Dari penjelasan tersebut maka dalam meraih ilmu pengetahuan harus mengoptimalkan pemberian Allah berupa penglihatan, pendengaran, dan hati nurani. Pada ayat tersebut terdapat dua jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu media visual dan audio.

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

ادْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجِدْ لَهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Terjemah Kemenag 2019

“Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah) dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat 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.

Hasil belajar menjadi fokus perhatian karena merupakan indikator yang secara langsung akan memperlihatkan bagaimana kualitas keluaran produk kurikulum yang diterapkan. Keberhasilan dalam belajar dapat mencerminkan inteligensi atau merupakan cerminan untuk menilai kapasitas kecerdasan siswa. Semakin tinggi tingkat inteligensi seseorang maka tidak menutup kemungkinan akan semakin tinggi keberhasilan belajar yang dicapai. Pada dasarnya inteligensi mempunyai hubungan yang sangat besar terhadap keberhasilan orang tersebut dalam mempelajari sesuatu (Putra & Idawati, 2017).

Media pembelajaran merupakan alat bantu bagi guru yang bisa digunakan saat proses belajar mengajar berlangsung. Dengan media pembelajaran guru bisa menyampaikan materi ajarnya lebih tervisualisasikan (Pratama, Alamsyah, Siburian, Marhento, & Jupriadi, 2023). Salah satu dari banyaknya media pembelajaran yang menarik dengan berbagai macam ilustrasinya adalah media pembelajaran *canva*. *Canva* merupakan aplikasi editor yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran (Melinda & Saputra, 2021). *Canva* salah satu aplikasi desain *online* yang menyediakan berbagai macam templates atau *tools design* untuk dimanfaatkan dalam membuat media pembelajaran (Rahmatullah & Andi, 2020).

Kelebihan dari aplikasi *canva* yaitu: 1) melalui web ini pengguna dapat membuat beragam jenis media seperti sertifikat, template video, infografis, poster, slide presentasi dan media lainnya. 2) web atau aplikasi ini memberikan sejumlah template bebas akses dan tanpa berbayar sehingga pengguna dapat langsung menggunakannya sebagai dasar dari desain media yang akan dibuatnya, sehingga lebih efisien sebab pengguna mungkin hanya melakukan perubahan pada warna, gambar, tulisan, atau ukuran sebagaimana yang diinginkan. 3) web atau aplikasi ini dapat diakses kapan saja dan dimana saja, tidak perlu laptop atau komputer serta web ini mudah diakses berbagai kalangan (Prihartini & Sriyanto, 2023).

Penggunaan aplikasi *canva* juga dapat mengoptimalkan pembelajaran sehingga siswa tidak mudah merasa bosan. Tampilan yang menarik pada aplikasi *canva* memberikan daya tarik tersendiri bagi siswa. Selain itu, penggunaan aplikasi *canva* juga sesuai dengan kebiasaan siswa yang sudah terbiasa menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. (Kurnia, & Suparyati, 2023). Oleh karena itu, siswa tidak merasa asing ketika variasi penggunaan bahan ajar yang melibatkan teknologi. Dengan menggunakan media pembelajaran *canva*, siswa dapat lebih fokus memperhatikan pembelajaran karena tampilannya yang lebih menarik (Rahmayanti & Jaya, 2020).

Terkait dengan latar belakang di atas, untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran meningkatkan hasil belajar dan mencari solusi atas permasalahan yang terjadi, maka dilakukan penelitian mengenai pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* terhadap hasil belajar PAI Siswa Kelas VII di SMP Negeri 2 Putussibau. Digunakannya media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* untuk mendorong motivasi belajar sehingga pembelajaran di kelas akan lebih menarik, menyenangkan dan memperoleh hasil yang maksimal.

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* terhadap hasil belajar PAI siswa Kelas VII di SMP Negeri 2 Putussibau. Dengan harapan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dapat menjadi acuan untuk digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran agar terciptanya pembelajaran yang efektif dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini ialah pendekatan kuantitatif dengan desain *Quasi Experimental Nonequivalent Control Group Design* (Hardani et al., 2020). Penelitian ini membahas hubungan antara variabel terikat dan variabel bebas yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva*. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Putussibau, beralamat di Jl. Bandara Pangsuma Kelurahan Kedamin Hulu Kecamatan Putussibau Selatan. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah perlakuan yang diberikan pada sampel penelitian yaitu kelas VII SMP Negeri 2 Putussibau, penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* pada kelas eksperimen dan penggunaan media pembelajaran dengan *microsoft power point* pada kelas kontrol. Sedangkan yang menjadi variabel terikat adalah hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 2 Putussibau. Pengambilan sampel ini dilakukan dengan *purposive sampling* atau berdasarkan tujuan tertentu untuk kesetaraan kedua kelas. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes, dan dokumentasi. Pengambilan kesimpulan dilakukan dengan menggunakan nilai *post-test* di akhir pembelajaran.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 2 Putussibau Tahun Ajaran 2023/2024 yang berjumlah 58 orang, antara lain sebagai berikut:

Tabel 2. Matriks Populasi Penelitian

No.	Kelas	JK		Jumlah Siswa
		Lk	Pr	
1.	VII A	17	12	29
2.	VII B	20	9	29
Jumlah		37	21	58

Sampel merupakan bagian tertentu yang dipilih dari populasi. Untuk sampling pada penelitian ini digunakan rumus slovin, yaitu:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

n = Ukuran sampel

N = Ukuran populasi

e = Persentase ketidakteelitian karena kesalahan pengambilan sampel yang masih dapat diinginkan sekitar 2%.

Berdasarkan matriks populasi pada tabel 2, maka sampel penelitian dapat dihitung sebagai berikut:

$$n = N / 1 + Ne^2$$

$$n = 58 / 1 + 58.(0,02)^2$$

$$n = 58 / 1 + 58.(0,0004)$$

$$n = 58 / 1 + 0,0232$$

n = 56,68
n = 57

Adapun banyak sampel yang diambil dari masing-masing kelas dapat dilihat pada tabel matriks populasi dan sampel penelitian di bawah ini.

Tabel 3. Matriks Sampel Penelitian

No.	Kelas	Jumlah Populasi	Proporsi Sampel	Jumlah Sampel
1.	VII A	29	$29/58 \times 57 = 28,5$	29
2.	VII B	29	$29/58 \times 57 = 28,5$	29
Jumlah				58

Dari tabel 3 di atas, dapat diketahui bahwa sampel keseluruhan berjumlah 58 orang dari 2 kelas yang berbeda.

Instrumen Penelitian

Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan instrumen yang disebar kepada kepada ahli media, ahli materi, ahli desain, praktisi, dan uji coba perorangan dan kelompok kecil dan kepada siswa untuk *post-test* diakhir pembelajaran. Sumber data primer dikumpulkan sendiri oleh peneliti langsung dari sumber pertama atau tempat objek penelitian dilakukan.

Teknik Analisis Data

Uji Keabsahan Data

Uji Validitas Instrumen

Suatu instrumen dinyatakan telah memiliki validitas (kesahihan) atau ketepatan yang baik jika instrumen tersebut benar-benar mengukur apa yang seharusnya hendak diukur (Sudrajat, 2020). Validasi media pembelajaran dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya media yang digunakan, validasi yang dilakukan berupa validasi isi yang dianalisis dengan rumus Aiken:

$$V = \frac{\sum s}{n(c - 1)}$$

- V = Indeks validitas V Aiken
- s = r - lo
- r = Angka yang diberikan oleh validator
- lo = Angka penilaian terendah
- n = Jumlah rater
- c = Banyaknya kategori yang dapat dipilih rater

Uji Reliabilitas Instrumen

Keterandalan (reliabilitas) menunjukkan tingkat keterandalan atau kemampuan suatu tes (*the level of consistency*), yakni derajat sejauh mana suatu tes mampu menghasilkan skor-skor secara konsisten (Inanna, et al., 2021). Reliabilitas instrumen media diperoleh setelah mendapatkan hasil validitas media, analisis reliabilitas dicari dengan rumus alpha sebagai berikut (Sudrajat, 2020):

$$r_{11} = \left[\frac{n}{n - 1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma_t^2} \right]$$

- r = Nilai reliabilitas yang dicari
 n = Jumlah item pertanyaan yang diuji
 $\Sigma\sigma_b^2$ = Jumlah skor varian tiap item
 $l\sigma_t^2$ = Varian total

Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif dilakukan untuk melihat data yang didapatkan dari kedua kelas sampel yang disajikan, untuk dihitung *standar deviasi* dan koefisien variasi dari data yang didapatkan.

Mean

$$M_e = \frac{\Sigma x}{n}$$

- Σx = Jumlah semua nilai data
 n = Banyak data

Varians

$$S^2 = \frac{\sum_{i=1}^n (X_i - \bar{X})^2}{n - 1}$$

- S^2 = Varians sampel
 X_i = Data ke-i
 \bar{X} = Rata-rata sampel
 n = Banyak sampel

Standar Deviasi

$$SD = \sqrt{\frac{\sum_{i=1}^n (X_i - \bar{X})^2}{n - 1}}$$

- SD = Standar deviasi
 X_i = Data ke-i
 \bar{X} = Rata-rata sampel
 n = Banyak sampel

Analisis Induktif

Uji Normalitas

Normalitas merupakan pengujian tentang kenormalan suatu distribusi data. Data yang berdistribusi normal berarti mempunyai sebaran yang normal, maka data tersebut dianggap bisa mewakili populasi (Sudrajat, 2020). Data yang didapatkan dari penelitian ini merupakan nilai hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 2 Putussibau pada mata pelajaran PAI. Uji ini dilakukan untuk mengetahui sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak.

$$Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{S}$$

- X_i = Data / nilai
- \bar{X} = Rata-rata (mean)
- S = Standar deviasi

Dasar pengambilan keputusan uji normalitas adalah sebagai berikut:

- a) Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka nilai residual berdistribusi normal.
- b) Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka nilai residual tidak berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan suatu prosedur uji statistik yang dimaksudkan untuk memperlihatkan dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama (Nuryadi, et al., 2020). Uji homogenitas dilakukan dengan uji *Levene* yang dibantu *software program IBM V.25*.

Dasar pengambilan keputusan uji homogenitas adalah sebagai berikut:

- a) Jika nilai signifikansi *based on mean* $> 0,05$, maka varians data tersebut homogen.
- b) Jika nilai signifikansi *based on mean* $< 0,05$, maka varians data tersebut tidak homogen.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji t (*t-test*). Penggunaan uji ini bertujuan untuk menguji signifikansi perbedaan dua buah nilai rata-rata (mean) data yang berasal dari dua kelompok sampel yang *independent* (Sudrajat, 2020). Data yang akan dianalisis diperoleh dari nilai hasil belajar pada saat *post-test* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan rumus sebagai berikut:

$$t\text{-test} = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\left(\frac{SD_1^2}{N_1 - 1}\right) + \left(\frac{SD_2^2}{N_2 - 1}\right)}}$$

- X_1 = Rata-rata distribusi sampel 1
- X_2 = Rata-rata distribusi sampel 2
- SD_1^2 = Nilai varians distribusi sampel 1
- SD_2^2 = Nilai varians distribusi sampel 2
- N_1 = Jumlah individu sampel 1
- N_2 = Jumlah individu sampel 2

Terkait teknis, peneliti menggunakan *software program IBM V.25*. Perhitungan statistik uji t menggunakan *independent* sampel test. Hal ini dilakukan agar memudahkan peneliti dalam mengolah data hasil penelitian.

H_0 = Tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar PAI siswa dengan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dan dengan penggunaan media pembelajaran *microsoft power point*.

H_a = Ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar PAI siswa dengan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dan dengan penggunaan media pembelajaran *microsoft power point*.

Harga t_{hitung} dibandingkan dengan t_{tabel} , yang terdapat dalam tabel distribusi t.

- a) Hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) di tolak apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$.
- b) Hipotesis (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima apabila $t_{hitung} \geq t_{tabel}$.

Menentukan Besar Pengaruh

Untuk mengetahui besarnya pengaruh terhadap hasil belajar siswa dapat dihitung menggunakan rumus:

$$Y = \frac{X_1 - X_2}{X_2} \times 100\%$$

- Y = Besarnya pengaruh
- X₁ = Nilai rata-rata kelas eksperimen
- X₂ = Nilai rata-rata kelas kontrol

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada dua kelas yaitu, kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah penelitian dilakukan, diperoleh hasil penelitian yaitu hasil belajar peserta didik dalam ranah kognitif. Hasil belajar diperoleh setelah proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* pada kelas eksperimen dan menggunakan media pembelajaran *microsoft power point* pada kelas kontrol. Sebelum proses pembelajaran dilaksanakan, peneliti melakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen yang digunakan, sebagai berikut:

Uji Validitas Instrumen

Hasil uji para ahli terhadap instrumen penelitian media pembelajaran dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Hasil Validitas Ahli Materi

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Instrumen Penilaian Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Ahli Materi

No.	Aspek	Mean Skor		V = $\frac{\Sigma s}{n(c-1)}$
		Ahli 1	Ahli 2	
1.	Materi	4.11	3.67	0.72
2.	Kebahasaan	4.00	4.25	0.78
3.	Penyajian	4.00	3.00	0.63
	Mean (M _e)	4.04	3.64	0.71
	Mean (M _e) Ahli 1 dan 2	3.84		

Dengan perolehan nilai rata-rata validitas ahli materi di atas, apabila nilai tersebut diinterpretasikan pada tabel kevalidan dan nilai validitas, instrumen media pembelajaran dapat dinyatakan valid ($3,00 \leq 3,84 \leq 4,00$) dan berada pada kriteria validitas tinggi ($0,60 \leq 0,71 \leq 0,80$).

Hasil Validitas Ahli Media

Tabel 5. Hasil Uji Validitas Instrumen Penilaian Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Ahli Media

No.	Aspek	Mean Skor		V = $\frac{\Sigma s}{n(c-1)}$
		Ahli 1	Ahli 2	
1.	Tampilan	3.86	3.71	0.70
2.	Kesesuaian Desain Ilustrasi	3.50	3.50	0.63
3.	Kemudahan Penggunaan	3.75	3.75	0.69
	Mean (M _e)	3.70	3.65	0.67
	Mean (M _e) Ahli 1 dan 2	3.68		

Dengan perolehan nilai rata-rata validitas ahli media di atas, apabila nilai tersebut diinterpretasikan pada tabel kevalidan dan nilai validitas, instrumen media pembelajaran dapat dinyatakan valid ($3,00 \leq 3,68 \leq 4,00$) dan berada pada kriteria validitas tinggi ($0,60 \leq 0,67 \leq 0,80$).

a. Hasil Validitas Ahli Desain

Tabel 6. Hasil Uji Validitas Instrumen Penilaian Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Ahli Desain

No.	Aspek	Mean Skor		V = $\frac{\sum s}{n(c-1)}$
		Ahli 1	Ahli 2	
1.	Tampilan	3.89	3.67	0.69
2.	Kesesuaian Desain Ilustrasi	4.17	3.50	0.63
	Mean (Me)	4.03	3.58	0.66
	Mean (Me) Ahli 1 dan 2	3.81		

Dengan perolehan nilai rata-rata validitas ahli desain di atas, apabila nilai tersebut diinterpretasikan pada tabel kevalidan dan nilai validitas, instrumen media pembelajaran dapat dinyatakan valid ($3,00 \leq 3,81 \leq 4,00$) dan berada pada kriteria validitas tinggi ($0,60 \leq 0,66 \leq 0,80$).

Hasil Validitas Ahli Praktisi

Tabel 7. Hasil Uji Validitas Instrumen Penilaian Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Ahli Praktisi

No.	Aspek	Mean Skor		V = $\frac{\sum s}{n(c-1)}$
		Ahli 1	Ahli 2	
1.	Materi	3.67	3.56	0.65
2.	Kebahasaan	3.75	4.00	0.72
3.	Penyajian	3.50	4.50	0.75
4.	Tampilan	3.86	3.71	0.70
5.	Kesesuaian Konsep Desain	3.50	3.50	0.63
6.	Kemudahan Penggunaan	4.25	3.75	0.75
7.	Desain Media	4.00	3.89	0.74
8.	Kesesuaian Desain Ilustrasi	4.17	4.00	0.77
	Mean (Me)	3.84	3.86	0.71
	Mean (Me) Ahli 1 dan 2	3.85		

Dengan perolehan nilai rata-rata validitas ahli praktisi di atas, apabila nilai tersebut diinterpretasikan pada tabel kevalidan dan nilai validitas, instrumen media pembelajaran dapat dinyatakan valid ($3,00 \leq 3,85 \leq 4,00$) dan berada pada kriteria validitas tinggi ($0,60 \leq 0,71 \leq 0,80$).

Hasil Validitas Ahli Praktisi

Tabel 8. Hasil Uji Validitas Instrumen Penilaian Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Uji Coba Perorangan / Kelompok Kecil

No.	Aspek	Mean Skor										V = $\frac{\sum s}{n(c-1)}$
		Rsp 1	Rsp 2	Rsp 3	Rsp 4	Rsp 5	Rsp 6	Rsp 7	Rsp 8	Rsp 9	Rsp 10	
1.	Tampilan	3.71	3.86	3.57	3.57	3.86	3.71	3.86	3.86	3.71	3.71	0.69
2.	Kemudahan Penggunaan	3.67	3.67	4.00	3.67	3.67	3.67	3.67	3.67	3.33	4.00	0.68
3.	Kualitas Materi	3.80	3.80	4.00	4.00	3.80	4.00	3.80	4.00	3.80	3.60	0.72
Mean (Me)		3.73	3.77	3.86	3.75	3.77	3.79	3.77	3.84	3.62	3.77	0.69
Mean (Me) Keseluruhan		3.77										

Dengan perolehan nilai rata-rata validitas uji coba perorangan di atas, apabila nilai tersebut diinterpretasikan pada tabel kevalidan dan nilai validitas, instrumen media pembelajaran dapat dinyatakan valid ($3,00 \leq 3,77 \leq 4,00$) dan berada pada kriteria validitas tinggi ($0,60 \leq 0,69 \leq 0,80$).

Hasil Validitas Media

Tabel 9. Hasil Uji Validitas Instrumen Penilaian Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva

No.	Penilai	Rata-rata Aspek	V = $\frac{\sum s}{n(c-1)}$
1.	Ahli Materi	3.84	0.71
2.	Ahli Media	3.68	0.67
3.	Ahi Desain	3.81	0.66
4.	Ahli Praktisi	3.85	0.71
5.	Uji Coba Perorangan / Kelompok Kecil	3.77	0.69
Mean (Me)		3.79	0.69

Dengan perolehan nilai rata-rata validitas untuk setiap penilai di atas, apabila nilai tersebut diinterpretasikan pada tabel kevalidan dan nilai validitas, instrumen media pembelajaran dapat dinyatakan valid ($3,00 \leq 3,79 \leq 4,00$) dan berada pada kriteria validitas tinggi ($0,60 \leq 0,69 \leq 0,80$).

Uji Reliabilitas Instrumen

Untuk perhitungan analisis reliabilitas dibantu dengan *software IBM V.25* untuk menghitung dan mencari nilai *Cronbach's Alpha*. Dari hasil perhitungan diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 10. Output Reliabilitas Cronbach's Alpha Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.536	15

Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan bantuan *software IBM V.25*, bahwa instrumen penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* diperoleh dengan koefisien *Alpha Cronbach* diketahui bahwa $r_{hitung} = 0,536$, jadi instrumen tersebut dapat dikatakan cukup reliabel.

Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif dilakukan untuk mengetahui keadaan data yang didapatkan dari kedua kelas sampel. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa nilai *post-test* yang diberikan kepada kedua kelompok sampel dengan perlakuan berbeda. Deskripsi data penelitian mengungkapkan nilai rata-rata (\bar{X}), simpangan baku (S), varians (S^2), modus, dan mean. Setelah dilaksanakan pemberlakuan yang berbeda, yang pada media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka terdapat perbedaan nilai pengaruh *canva* dari kedua kelompok sampel. Perbedaan nilai pengaruh *canva* antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol dapat digambarkan dengan histogram hasil analisis deskriptif data nilai rata-rata kedua kelas sampel dengan berbantuan *software IBM V.25*. Berikut ini perbedaan nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* hasil belajar PAI.

Tabel 11. Rata-Rata Pre-Test Hasil Belajar PAI Siswa
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean
Pre_Test Kelas Eksperimen	29	70.00	85.00	78.9655
Pre_Test Kelas Kontrol	29	70.00	85.00	77.7586
Valid N (listwise)	29			

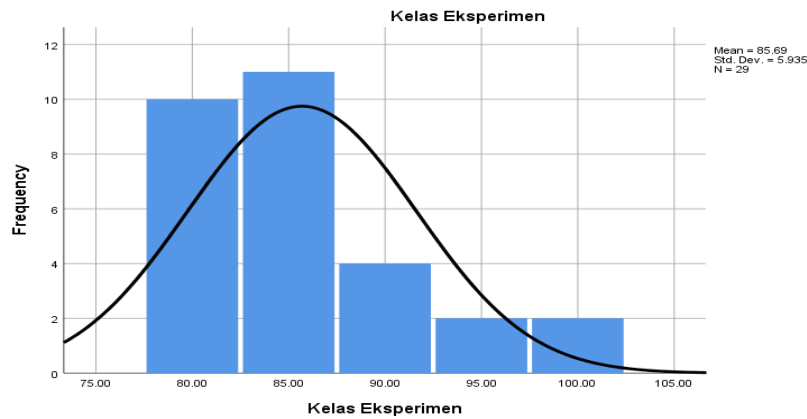
Tabel 12. Rata-Rata Post-Test Hasil Belajar PAI Siswa
Descriptive Statistics

	N	Minimu m	Maximu m	Mean
Post_Test Kelas Eksperimen	29	80.00	100.00	85.6897
Post_Test Kelas Kontrol	29	70.00	85.00	79.3103
Valid N (listwise)	29			

Tabel 13. Hasil Analisis Deskriptif Hasil
Post-Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

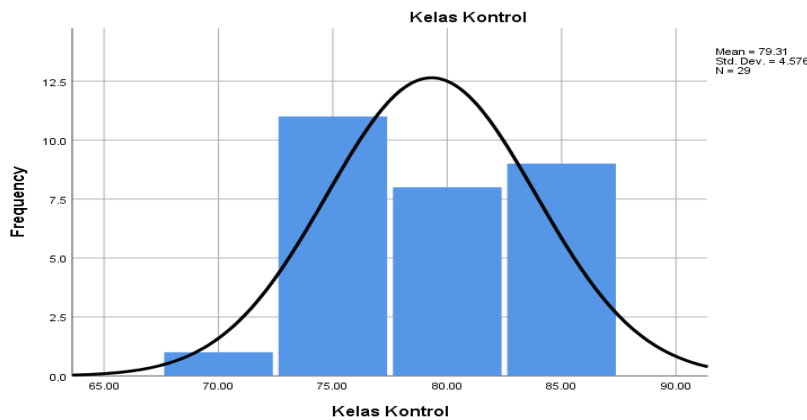
		Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
N	Valid	29	29
	Missing	0	0
Mean		85.6897	79.3103
Std. Error of Mean		1.10206	.84966
Median		85.0000	80.0000
Mode		85.00	75.00
Std. Deviation		5.93479	4.57558
Variance		35.222	20.936
Range		20.00	15.00
Minimum		80.00	70.00

Maximum	100.00	85.00
Sum	2485.00	2300.00



Gambar 1. Histogram Kelas Eksperimen

Pada gambar 1, dinyatakan bahwa nilai rata-rata (mean) di peroleh sebesar 85,68 yang lebih besar dari pada nilai median dan modus masing-masing sebesar 85,00. Grafik ini berarti condong ke kanan, maka kurva ini termasuk mesokurtik jika ditinjau dari jenis kurvanya yaitu kurva yang mempunyai puncak *relative* sama tinggi dengan kurva normal. Hal ini menyatakan bahwa distribusi mempunyai *skewness* positif dan hasil belajar cenderung meningkat.



Gambar 2. Histogram Kelas Kontrol

Pada gambar 2, dinyatakan bahwa nilai rata-rata (mean) sebesar 79,31 yang ternyata lebih kecil daripada nilai tengah sebesar 85,00 dan nilai yang terbanyak yaitu sebesar 75,00. Ini berarti grafik condong ke kiri. Berdasarkan jenis kurvanya maka kurva ini termasuk kurva mesokurtik yaitu kurva yang puncaknya relatif sama tinggi dengan kurva normal. Hal ini menyatakan bahwa distribusi mempunyai *skewness* positif dan hasil belajar cenderung meningkat.

Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* terhadap hasil belajar PAI kelas VII SMP Negeri 2 Putussibau.

Analisis Induktif
Uji Normalitas

Tabel 14. Hasil Analisis Normalitas
Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Post_Test Kelas Eksperimen	.270	29	.200*	.825	29	.084
PAI	Post_Test Kelas Kontrol	.241	29	.099	.836	29	.137

a. Lilliefors Significance Correction

Pada uji normalitas ini yang menggunakan uji Lilliefors diperoleh nilai signifikansi untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar $0,270 > 0,05$ dan $0,241 > 0,05$, sehingga kedua kelas sampel dinyatakan berdistribusi normal. Dengan demikian, salah satu syarat (tidak mutlak) dari uji *independent sample t-test* sudah terpenuhi.

Uji Homogenitas

Tabel 15. Hasil Analisis Homogenitas
Test of Homogeneity of Variance

		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	.419	1	56	.520
PAI	Based on Median	.141	1	56	.709
	Based on Median and with adjusted df	.141	1	45.962	.709
	Based on trimmed mean	.151	1	56	.699

Berdasarkan output di atas diketahui nilai signifikansi (Sig) *Based on Mean* adalah sebesar $0,520 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians kelompok *post-test* kelas eksperimen dan *post-test* kelas kontrol adalah sama atau homogen. Dengan demikian, syarat (tidak mutlak) dari uji *independent sample t-test* sudah terpenuhi.

1) Uji Hipotesis

Tabel 16. Hasil Analisis Hipotesis
Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar PAI	Equal variances assumed	.419	.520	4.584	56	.943	6.37931	1.39157	3.59166	9.16696

Equal variances not assumed			4.584	52.596	.939	6.37931	1.39157	3.58767	9.17095
-----------------------------	--	--	-------	--------	------	---------	---------	---------	---------

Berdasarkan output di atas diketahui nilai signifikansi (Sig) *Based on Mean* adalah sebesar $0,520 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians kelompok *post-test* kelas eksperimen dan *post-test* kelas kontrol adalah sama atau homogen. Dengan demikian, syarat (tidak mutlak) dari uji *independent sample t-test* sudah terpenuhi.

Penentuan Besarnya Pengaruh

$$\begin{aligned}
 Y &= \frac{X_1 - X_2}{X_2} \times 100\% \\
 &= \frac{85,68 - 79,31}{79,31} \times 100\% \\
 &= 8,04\%
 \end{aligned}$$

Dengan demikian penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* pada kelas eksperimen berpengaruh sebesar 8,04% terhadap hasil belajar PAI siswa kelas VII SMP Negeri 2 Putusibau.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* terhadap hasil belajar PAI siswa kelas VII SMP Negeri 2 Putussibau. Ada perbandingan hasil belajar antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dengan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan *microsoft power point*. Hasil analisis membuktikan kalau $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,584 > 2,003$) sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima dengan kesimpulan ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar PAI siswa dengan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dan dengan penggunaan media pembelajaran *microsoft power point*. Pemanfaatan *canva* sebagai alat bantu pembelajaran dapat menjadi panduan bagi para pengajar dalam upaya menciptakan pembelajaran yang lebih produktif. Harapannya, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa di masa mendatang. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mendalami pengetahuan tentang penggunaan *canva* sebagai media pembelajaran dan terus menggali referensi terbaru untuk meningkatkan kualitas penelitian yang akan dilakukan.

Daftar Pustaka

- Aziz, F. Z., Setiawan, F., Hariadi, D., & Setianingsih, F. N. (2022). Transformasi Kebijakan Kurikulum Pendidikan di Indonesia Sebagai Landasan Pengelolaan Pendidikan. *Attractive: Innovative Education Journal*, 4(2), 217–228. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.51278/aj.v4i2.438>
- Bustanil, S. M., Asrowi, & Ardianto, D. T. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Tutorial di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(2), 119–134.
- Dadi, I. ., Redhana, I. ., & Juniartina, P. . (2019). Analisis Kebutuhan untuk Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Mind Mapping. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia*, 2(2), 70–79. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jppsi.v2i2.19375>

- Dewi, E. (2019). Potret Pendidikan di Era Globalisasi Teknosentrisme Dan Proses Dehumanisasi. *Sukma: Jurnal Pendidikan*, 3(1), 93–116. <https://doi.org/https://doi.org/10.32533/03105.2019>
- Dewi, N. L. P. ., & I.W, S. (2021). Learning Multimedia Based on RPG Maker MV Material for Circumference and Area of Flat Shapes for Elementary School Students. *Journal of Education Technology*, 5(3), 365-374. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.23887/jet.v5i2.34462>
- Direktorat Tenaga Kependidikan. (2008). Penilaian Kinerja Guru Direktorat. In *Direktorat Tenaga Kependidikan*. Jakarta: Peningkatan Mutu Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Departemen Pendidikan Nasional 2008. <https://doi.org/10.1088/0031-9155/48/8/305>
- Hardani, Andraini, H., Ustiawaty, J., Utami, E. ., Istimomah, R. R., Fardani, R. A., & Sukmana, D. J., & Auliya, N. H., (2020). (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta.: CV. Pustaka Ilmu Group.
- Hidayatullah, Z., Wiljeng, I., Nurhasanah, H., Gusemanto, T. G., & Makhrus, M. (2021). Synthesis of the 21st Century Skills (4C) Based Physics Education Research In Indonesia. *JIPF (Jurnal Ilmu Pendidikan Fisika)*, 6(1), 88–97. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26737/jipf.v6i1.1889>
- Hidayati, N., Andayani, Y., & Junaidi, E. (2021). Pengaruh Persepsi Guru Tentang TIK Terhadap Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran IPA SMA/MA Se-Kecamatan Gerung. *Chemistry Education Practice*, 4(1), 84–89. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/cep.v4i1.2233>
- Husaini, & Barus, J. (2020). Implementasi Manajemen Pengembangan Mutu Perguruan Tinggi Agama Islam Negeri di Provinsi Aceh. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(2).
- Miasari, R., Pratiwi, C., & Purwoto. (2022). Teknologi Pendidikan sebagai Jembatan Reformasi Pembelajaran di Indonesia Lebih Maju. *Jurnal Manajemen Pendidikan Al-Hadi*, 2(1), 53–61. <https://doi.org/https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/JMPD/article/view/6390>
- Musfirah, & Hadi, M. S. (2023). Peningkatan Kemampuan Peserta Didik SD dengan Menggunakan Media Canva di SD Muhammadiyah Kademangan. (*JIMPS*)*Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 2731–2737. <https://doi.org/https://doi.org/10.24815/jimps.v8i3.26059>
- Musthofa, Y. (2007). *7 EQ Untuk Anak Usia Dini Dalam Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Sketsa.
- Pratama, R., Alamsyah, M., Siburian, M. F., Marhento, G., & Jupriadi, J. (2023). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Madrasah Aliyah pada Mata Pelajaran IPA. *EduBiologia: Biological Science and Education Journal*, 3(1), 41–46. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30998/edubiologia.v3i1.16070>
- Putra, P., & Idawati. (2017). Telaah Kurikulum dalam Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist di Madrasah Ibtidaiyah. *JIP: Jurnal Ilmiah PGMI*, 3(2), 108–119. Retrieved from <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/jip>
- Rahmatullah, I., & Andi, T. A. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 2(2). Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPE/article/view/30179>
- Ritonga, M. M. N., & Halimah, S. (2023). Analisis Kemampuan Guru PAI dalam Merancang Media Pembelajaran Berbasis Digital di MAN 1 Medan. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 29–32. <https://doi.org/https://doi.org/10.54371/ainj.v4i1.234>
- Setiawan, D. A., & Kumala, F. N. (2020). Multimedia Interaktif Tipe Adobe Flash CS6 Berbasis

Kurikulum 2013 dalam Meningkatkan Literasi Verbal Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(1), 32–49. <https://doi.org/https://doi.org/10.29407/jpdn.v6i1.14358>

- Widiandari, F., & Hamami, T. (2022). Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam dalam Pendekatan Humanistik di Indonesia. *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 14(3), 164–174. <https://doi.org/https://doi.org/10.47498/tadib.v14i2.1562>
- Yasin, I. (2021). Problem Kultural Peningkatan Mutu Pendidikan di Indonesia: Perspektif Total Quality Management. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 239–246. <https://doi.org/https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.87>