

## Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Peserta Didik Kelas VIII pada MTS Marhalim Kabupaten Polewali Mandar

### *The Influence of Learning Media Based on the Canva Application in Improving the Moral Creed Learning Outcomes of Class VIII Students at MTS Marhalim, Polewali Mandar Regency*

Maryam<sup>1\*</sup>, Usman<sup>2</sup>, Ahdar<sup>3</sup>, Marhani<sup>4</sup>, Muh. Akib D<sup>5</sup>

<sup>1-5</sup>Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Pare-Pare

#### Article Info

##### Article history:

Received 16 August, 2023

Revised 06 December, 2023

Accepted 14 January, 2024

#### Kata Kunci:

Pengaruh;  
Aplikasi Canva;  
Hasil Belajar

#### Keywords

Influence;  
Canva App;  
Learning outcomes

#### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Desain Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Peserta Didik Kelas VIII pada MTs Marhalim Kabupaten Polewali Mandar. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai penelitian lapangan dengan menggunakan metode kuantitatif. Metode ini juga digunakan untuk penelitian pada populasi dan sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data, bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Hasil dari penelitian ini nantinya akan dipaparkan dengan mendeskripsikan hasil dari yang telah didapat melalui penelitian di lapangan. Lokasi yang menjadi tempat penelitian ini adalah MTs Marhalim yang berada di Jalan Poros Kampung Baru Desa Padang Timur Kecamatan Campalagian Kabupaten Polewali Mandar Provinsi Sulawesi Barat Hasil penelitian ini menunjukkan, (1) Media pembelajaran berbasis aplikasi canva dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran akidah akhlak (2) Berdasarkan data statistik hasil belajar peserta didik pada materi adab bersosial media pada pandangan Islam, sebelum perlakuan (*pretest*) kelas VIII pada Mts Marhalim Kabupaten Polewali Mandar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor *pre test* berada antara 40 sampai dengan 75, harga rata-rata (*mean*) sebesar 55,71, median 55,00, modus 55, dan standar deviasi 12,277. (3) Berdasarkan perhitungan *pretest* dan *posttest* maka terlihat bahwa nilai *posttest* mempunyai nilai rata-rata yang lebih tinggi, karena mempunyai selisih sebanyak 23,810. Hasil *pretest* adalah 85,71 > 61,90, ini berarti perbedaan dari hasil *post test* lebih besar dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi adab bersosial media pada pandangan Islam dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi canva pada materi adab bersosial media pada pandangan Islam di MTs Marhalim Kabupaten Polewali Mandar pada kelas VIII.

#### ABSTRACT

This research aims to determine the Canva Application-Based Learning Media Design in Improving the Moral Creed Learning Outcomes of Class VIII Students at MTs Marhalim, Polewali Mandar Regency. The type of research used in this research is quantitative research. Quantitative research can be interpreted as field research using quantitative methods. This method is also used for research on certain populations and samples, data collection using research instruments, data analysis, quantitative/statistical in nature, with the aim of testing predetermined hypotheses. The results of this research will later be presented by describing the results that have been obtained through research in the field. The location of this research is MTs Marhalim which is on Jalan Poros Kampung Baru, Padang Timur Village, Campalagian District, Polewali Mandar Regency, West Sulawesi Province. The results of this research show, (1) Learning media based on the Canva application can improve student learning outcomes in the subject of faith, morals (2) Based on statistical data on student learning outcomes on social media etiquette material from an Islamic perspective, before the treatment (*pretest*) for class VIII at Mts Marhalim, Polewali Mandar Regency. The research results showed that the *pre-test* score was between 40 and 75, the average value was 55.71, the median was 55.00, the mode was 55, and the standard deviation was 12.277. (3) Based on the *pretest* and *posttest* calculations, it can be seen that the *posttest* score has a higher average value, because it has a difference of 23.810. The *pretest* results were 85.71 > 61.90, this means the difference from the *post test* results is greater, so it can be concluded that there is an increase in student learning outcomes on social media adab material from an Islamic perspective by using learning media based on the Canva application on social media adab material. media on Islamic views at MTs Marhalim, Polewali Mandar Regency in class VIII.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



---

*Corresponding Author:*

Suharman

Universitas Islam Negeri Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda, Indonesia

\*Email: [suh703@umkt.ac.id](mailto:suh703@umkt.ac.id)

---

**LATAR BELAKANG**

Perkembangan IPTEK akan terjadi terus-menerus hingga semakin lama semakin meningkat dan berdampak pada kehidupan manusia. Perkembangan tersebut akan berpengaruh terhadap berbagai aspek, seperti ekonomi, industri, pemerintahan, kesehatan, sosial budaya, juga tak terkecuali aspek pendidikan. Meningkatnya sumber daya alam menjadikan adanya teknologi baru yang membuat teknologi terus berkembang sampai saat ini. Kondisi tersebut menjadikan aktivitas manusia semakin modern, cepat dan praktis.

Dengan munculnya kecanggihan teknologi yang begitu cepat, dunia pendidikan juga harus mengikuti agar ada mutu Pendidikan. Unsur penting dari sebuah pendidikan salah satunya adalah pendidik. Profesionalisme pendidik bukan hanya pada penguasaan mengajarkan peserta didik, namun penguasaan dalam mengendalikan informasi dan lingkungan antara lain tempat belajar, metode, media, sistem penilaian serta sarana dan prasarana untuk memudahkan proses pembelajaran supaya bertambah mudah. Pembelajaran yang maksimal akan terjadi bila didukung dengan motivasi belajar dan kreativitas pendidik. Pendidik yang memiliki kreativitas tinggi akan terus berusaha menjadikan proses belajar mengajar menjadi mengasyikkan bagi peserta didiknya. Pendidik bisa melakukan salah satu cara yakni dengan penggunaan media pembelajaran. Tidak dipungkiri bahwa melalui adanya media pembelajaran guru akan terbantu untuk memberikan pesan-pesan dari bahan pelajaran.

Dalam melakukan pembelajaran, media adalah suatu alat yang dapat digunakan guru. Agar peserta didik paham pada materi yang diajarkan, maka alat bantu berupa media pembelajaran digunakan karena tidak seluruh materi pelajaran bisa disampaikan secara verbal oleh guru. Media juga merupakan alat untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, dengan adanya media interaksi langsung antara peserta didik dan sumber belajar mungkin akan terjadi. Media sebagai alat bantu mengajar, berkembang sedemikian pesatnya sesuai dengan kemajuan teknologi. Ragam dan jenis media pun cukup banyak sehingga dapat dimanfaatkan sesuai dengan kondisi, waktu, keuangan maupun materi yang akan dicapai. Karakteristik dan kemampuan masing-masing media perlu mendapat perhatian dari pengajar sehingga mereka dapat memilih media yang sesuai dengan kondisi yang dihadapinya.

Perkembangan dunia pendidikan saat ini sudah mulai terlihat, di zaman yang serba canggih terhadap kehadiran teknologi saat ini menuntut pendidik untuk siap menghadapi generasi milenial yaitu generasi dimana mereka lebih cepat dari apa yang diajarkan terkait pemanfaatan teknologi. Salah satu pemanfaatan teknologi dalam pendidikan yaitu mencari materi pembelajaran yang dapat dengan mudah ditelusuri di internet, sehingga kemajuan teknologidan informasi telah mengubah cara orang dalam belajar. Kecanggihan teknologi memberikan tanggapan besar dalam memainkan peran penting mencerdaskan bangsa, sehingga teknologi harus dimanfaatkan semaksimal mungkin untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik.

Salah satu cara memanfaatkan sarana dan prasarana sekolah adalah mengembangkan media pembelajaran agar materi yang disampaikan oleh pendidik dapat dipahami dengan mudah oleh peserta didik. Berdasarkan hasil observasi awal terlihat bahwa teknologi seperti smartphone sudah sangat dekat dengan peserta didik serta menjadi kebutuhan yang selalu dibawa kemana-mana. Pendidik harus mampu memanfaatkan potensi yang dimiliki peserta didik dan situasi lingkungan sekolah dengan cara mengembangkan dan mengemas media pembelajaran menjadi lebih praktis dan efisien, sehingga memotivasi peserta didik belajar mandiri.

Penetrasi perangkat mobile sangat pesat dan lebih mudah dioperasikan dibandingkan komputer. Ini menunjukkan perkembangan Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) sudah merambah pada perangkat mobile. Ditandai dengan berkembangnya sistem operasi perangkat

mobile, seperti: android, ios, windows phone dan lain sebagainya. Pemanfaatan perangkat mobile sebagai media pembelajaran masih sangat minim.

Kemajuan teknologi susah dibendung, sehingga fenomena seperti ini harus dimanfaatkan pendidik sebaik-baik mungkin dalam menciptakan inovasi pembelajaran teknologi yang dekat dengan peserta didik. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi canva. Media yang bisa dibuat oleh guru melalui internet yakni media pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan aplikasi canva. Aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam menciptakan desain-desain yang menarik sebagai bahan ajar pada materi pelajaran terutama pelajaran akidah akhlak. Dan ternyata guru disekolah tersebut telah mengikuti webinar online yang membahas tentang aplikasi canva dan mereka pun telah mengerti penggunaan sederhana dari aplikasi tersebut. Mereka pun telah mencoba membuat sebuah desain namun desain yang mereka buat hanya sebatas foto peserta didik yang diedit dan dihiasi beberapa elemen sebagai bingkai dari foto tersebut, sebatas itu saja yang mereka lakukan. Dan sampai saat ini mereka belum mengaplikasikannya dalam proses pembelajaran karena belum ada yang mencoba membuat desain khusus untuk media pembelajaran. Elemen-elemen pendidikan yang ada pada aplikasi canva belum pernah digunakan padahal elemen-elemen itulah terciptanya sebuah desain yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Dengan begitu peserta didik bisa melihat materi yang diajarkan oleh guru berupa media gambar ataupun video kapanpun dan dimanapun peserta didik berada dan tanpa perlu khawatir ketinggalan. Penggunaan aplikasi canva ini juga diharapkan dapat menjadi sebuah solusi untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran sehingga media ini dapat digunakan untuk membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui desain media pembelajaran berbasis aplikasi canva dalam meningkatkan hasil belajar akidah akhlak peserta didik kelas VIII pada MTs Marhalim Kabupaten Polewali Mandar.

## **METODE**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai penelitian lapangan dengan menggunakan metode kuantitatif. Metode ini juga digunakan untuk penelitian pada populasi dan sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data, bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Hasil dari penelitian ini nantinya akan dipaparkan dengan mendeskripsikan hasil dari yang telah didapat melalui penelitian di lapangan. Penelitian dilakukan di MTs Marhalim yang beralamat di Jalan Poros Kampung Baru Desa Padang Timur Kecamatan Campalagian Kabupaten Polewali Mandar Provinsi Sulawesi Barat.

Adapun pendekatan penelitian yang dapat digunakan dalam melakukan penelitian dapat dibagi menjadi dua, yaitu pendekatan metodologis dan pendekatan keilmuan. Adapun jumlah sampel dalam penelitian sebanyak 21 orang. Sedangkan analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

## **HASIL DAN DISKUSI**

### **Media pembelajaran berbasis aplikasi canva pada mata pelajaran akidah akhlak**

Untuk selanjutnya peneliti akan memberikan gambaran hasil desain media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* pada mata pelajaran akidah akhlak dengan judul materi pelajaran yakni adab bersosial media pada pandangan Islam di kelas VIII MTs Marhalim Kecamatan Campalagian Kabupaten Polewali Mandar.



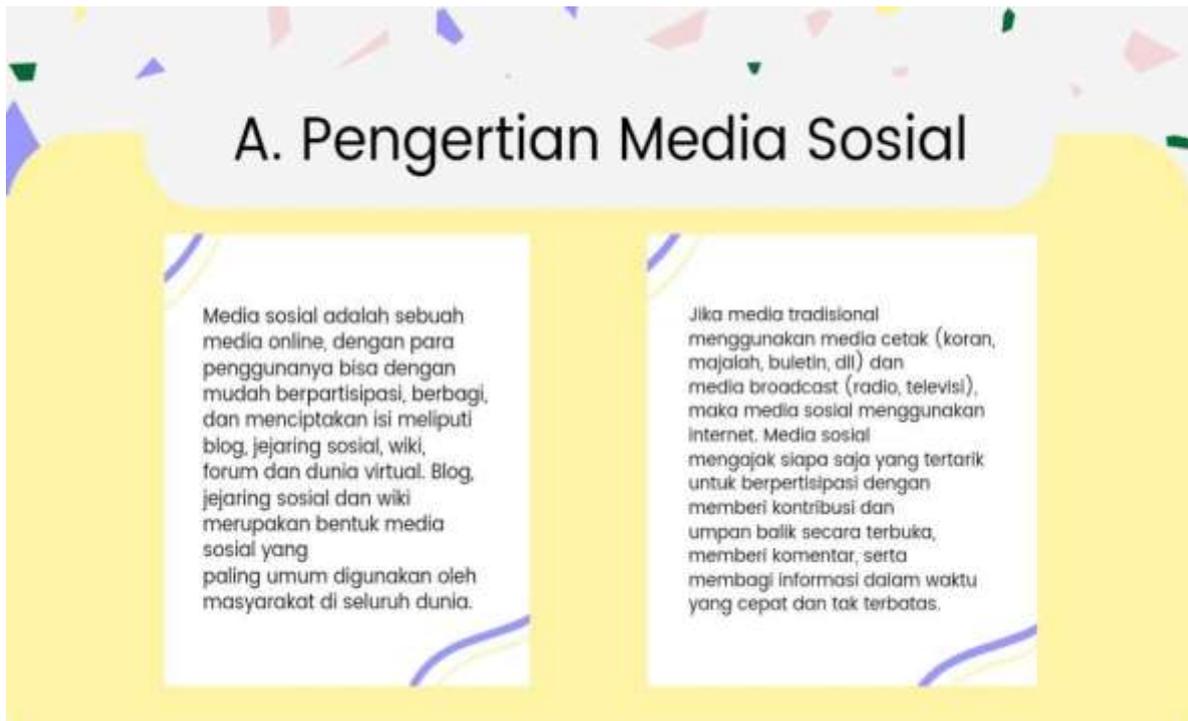
**Gambar 1.** Desain Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Mata Pelajaran Akidah Akhlak 1



**Gambar 2.** Desain Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Mata Pelajaran Akidah Akhlak 2



**Gambar 3.** Desain Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Mata Pelajaran Akidah Akhlak 3



**Gambar 4.** Desain Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Mata Pelajaran Akidah Akhlak 4



**Gambar 5.** Desain Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Mata Pelajaran Akidah Akhlak 5

**B. JENIS-JENIS MEDIA SOSIAL**

Andreas M. Kaplan dan Michael Haenlein membagi berbagai jenis media sosial ke dalam 6 (enam) jenis, yaitu :

**2. Blogs**

Merupakan salah satu bentuk media sosial yang paling awal yang tumbuh sebagai web pribadi dan umumnya menampilkan date-stamped entries dalam bentuk kronologis. Jenis blog yang sangat populer adalah blog berbasis teks.



**Gambar 6.** Desain Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Mata Pelajaran Akidah Akhlak

**B. JENIS-JENIS MEDIA SOSIAL**

Andreas M. Kaplan dan Michael Haenlein membagi berbagai jenis media sosial ke dalam 6 (enam) jenis, yaitu :

**3. Content communities**

Memiliki tujuan utama untuk berbagi konten media diantara para pengguna, termasuk didalamnya adalah teks, foto, video, dan powerpoint presentation. Para pengguna tidak perlu membuat halaman profil pribadi.



**Gambar 7.** Desain Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Mata Pelajaran Akidah Akhlak 8



**Gambar 9.** Desain Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Mata Pelajaran Akidah Akhlak 9

### **Hasil belajar akidah akhlak peserta didik kelas VIII pada MTs Marhalim Kabupaten Polewali Mandar**

Salah satu penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik adalah perhatian guru terhadap pengembangan media pembelajaran sangat rendah, karena guru kurang melakukan inovasi dan kreasi pada media pembelajaran. Dalam hal ini merupakan tantangan penggunaan multimedia pembelajaran, pengembangan kompetensi guru khususnya guru akidah akhlak sangat dibutuhkan saat ini, seperti upaya meningkatkan pemahaman peserta didik pada adab bersosial media pada pandangan Islam. Pengembangan kompetensi guru merupakan sebuah keniscayaan utamanya dalam sistem pendidikan itu sendiri, dengan peningkatan kompetensi guru sangat penting bagi pencapaian tujuan pendidikan dan peningkatan prestasi belajar peserta didik.

Hasil pengamatan yang dilakukan peneliti dalam proses pembelajaran yang tidak menggunakan multimedia dan menggunakan multimedia seperti LCD atau video. Terlihat pada guru dalam proses pembelajaran hanya memakai buku paket ilmu tajwid tanpa dibantu multimedia terlihat wajah peserta didik biasa-biasa saja dan kurang semangat dalam pembelajaran. Yang menggunakan multimedia terlihat peserta didik merasa senang, serius dan termotivasi mengikuti pembelajaran.

Pendidik merupakan salah satu faktor yang berperan dalam proses pembelajaran, gurulah yang dapat menentukan kualitas dan kuantitas pengajaran yang dilaksanakan. Oleh karena itu guru harus memikirkan dan membuat perencanaan dan sistem pengajaran secara seksama serta berusaha semaksimal mungkin agar peserta didiknya berminat juga tertarik dalam mempelajari pelajaran yang diberikan itu. Khusus terhadap proses pelaksanaan pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi canva perlu mendapat perhatian, khususnya bagi setiap guru yang mengajar, sebab penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, adalah suatu pelajaran pokok pada sekolah-sekolah umum yang tak kalah pentingnya bila dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya.

Berdasarkan data statistik hasil belajar peserta didik sesudah penggunaan multimedia berbasis aplikasi canva pada materi adab bersosial media pada pandangan Islam pada kelas VIII di MTs Marhalim Kabupaten Polewali Mandar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor posttest berada antara 75 sampai dengan 100, harga rata-rata (mean) sebesar 85,00. Hal ini menunjukkan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran pada pokok bahasan materi adab bersosial media pada pandangan Islam mengalami peningkatan dari proses pembelajaran sebelumnya. Sementara Kriteria Ketuntasan Minimal atau (KKM) yang ditentukan sebesar 70.

Penggunaan multimedia berbasis aplikasi *canva* juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal. Demikian juga bagi pelajar, dengan multimedia aplikasi *canva* diharapkan mereka akan lebih mudah untuk menentukan dengan apa dan bagaimana peserta didik untuk dapat menyerap informasi secara cepat dan efisien. Sumber informasi tidak lagi terfokus pada teks dari buku semata-mata tetapi lebih luas dari itu. Kemampuan teknologi multimedia yang telah terhubung internet akan semakin menambah kemudahan dalam mendapatkan informasi yang diharapkan.

Pemanfaatan multimedia berbasis audio visual pendidikan dan media pendidikan untuk kegiatan pendidikan perlu dalam rangka kegiatan belajar mengajar. Karena dengan pendekatan ilmiah, sistematis dan rasional, sebagaimana dituntut oleh teknologi pendidikan ini pulalah, tujuan pendidikan yang efektif dan efisien akan tercapai. Multimedia pendidikan mempunyai karakteristik tertentu yang sangat relevan bagi kepentingan pendidikan yang memungkinkan adanya penyebaran informasi secara luas, merata, cepat, seragam dan terintegrasi, sehingga dengan demikian pesan dapat disampaikan sesuai dengan isi yang dimaksud. Multimedia pendidikan dapat menyajikan materi secara logis, ilmiah dan sistematis serta mampu melengkapi, menunjang, memperjelas konsep-konsep materi pelajaran.

Media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* menjadi partner guru dalam rangka mewujudkan proses belajar mengajar yang efektif, efisien dan produktif sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan anak didik, selain itu juga dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar dengan menyajikan materi secara lebih menarik. Para ahli teknologi informasi berusaha terus untuk menemukan sumber-sumber energi yang baru, dengan mempergunakan hasil penemuan ilmiah yang telah digali oleh generasi-generasi terdahulu. Namun, tanpa dibekali kemampuan belajar, kemajuan di bidang teknologi ini tidak mungkin. Hal ini disebabkan masing-masing manusia mengalami banyak perkembangan di berbagai bidang kehidupan. Perkembangan ini dimungkinkan karena adanya kemampuan untuk belajar, yakni mengalami perubahan-perubahan, mulai saat lahir sampai mencapai umur tua.

Media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran yang berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada peserta didik untuk meningkatkan motivasi belajar, mempermudah, dan memperjelas konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, kongkrit, dan mudah dipahami. Media pembelajaran mempunyai fungsi dan manfaat yang cukup berarti bagi peserta didik di dalam proses pembelajaran.

### **Media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dapat meningkatkan hasil belajar akidah akhlak pada peserta didik kelas VIII pada MTs Marhalim Kabupaten Polewali Mandar**

Berdasarkan hasil perhitungan menunjukkan bahwa kelas VIII pada *pretest* dengan rata-rata mean 61,90 sedangkan pada *posttest* dengan rata-rata mean 85,71, artinya terjadi peningkatan sebesar 23,810. Apabila mean tes akhir (*post test*) lebih besar dari tes awal (*pre test*), maka terdapat pengaruh positif variabel bebas terhadap variabel terikat. Namun apabila mean dari (*post test*) sama dengan atau lebih kecil dari mean (*pre test*) maka tidak ada pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat.

Berdasarkan hasil di atas, dilihat dari rata-ratanya maka terlihat bahwa mempunyai nilai rata-rata yang lebih tinggi, karena mempunyai selisih sebanyak 23,810. Hasil *pretest* adalah  $85,71 > 61,90$ , ini berarti perbedaan dari hasil *post test* lebih besar. Berdasarkan hasil analisis *mean posttest* untuk kelas VIII diketahui bahwa *mean posttest* dan *mean pretest* adalah  $85,71 > 61,90$ . Dapat disimpulkan bahwa antara *mean posttest* dan *mean pretest* pada nilai akhir atau *posttest* ada perbedaan yaitu sebesar 23,810.

Nilai *mean posttest* diperoleh  $85,71 > 72,38$  dengan selisih 13,333. Dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan nilai akhir test tersebut. Nilai tersebut menunjukkan nilai akhir pada kelas yang diajar menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* di MTs Marhalim Kabupaten Polewali Mandar, lebih tinggi dibandingkan dengan nilai awalnya. Dapat diartikan bahwa nilai awal serta nilai akhir terdapat perbedaan sehingga ada pengaruh yang positif dari variabel bebas terhadap variabel terikat.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti bahwa penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi adab bersosial media pada pandangan Islam pada MTs Marhalim Kabupaten Polewali Mandar.

Berdasarkan hasil penelitian yang sebelumnya, yang berarti bahwa penerapan media

---

pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi adab bersosial media pada pandangan Islam pada MTs Marhalim Kabupaten Polewali Mandar.

Penelitian yang relevan yang dilakukan oleh Lesta Septia Sari, mahasiswa Program Pascasarja UIN Sunan Kalijaga Jogja, dengan judul tesis Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV. Penelitian yang dilakukan Lesta bermula pada saat pembelajaran yang diperlukan adanya penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* terhadap motivasi dan hasil belajar IPA oleh Garris Pelangi, mahasiswa UIN Syarif Hidayatullah Jakarta dengan judul tesis Pemanfaatan Aplikasi *Canva* sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. Penelitian ini membahas tentang pemanfaatan aplikasi *canva* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengandalkan beberapa literasi yang didapat dan dijabarkan dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Serta penelitian yang dilakukan Mardiah, mahasiswa IAIN Parepare dengan judul tesis Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Android untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Peserta Didik Madrasah Aliyah Ma'arif Qasimiyah Polewali Mandar. Penelitian ini membahas tentang media pembelajaran fiqih berbasis android pada materi pernikahan dalam Islam diproduksi dengan menggunakan *software Adobe flash Cs6* dengan menggunakan *air for android*. Penelitian pengembangan media pembelajaran ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* dengan mengadaptasi model 4D Thiagarajan.

## KESIMPULAN

Studi ini menyimpulkan bahwa ada pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran akidah akhlak.

Berdasarkan data statistik hasil belajar adab bersosial media pada pandangan Islam peserta didik sebelum perlakuan (*pretest*) kelas VIII pada MTs Marhalim Kabupaten Polewali Mandar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor pre test berada antara 40 sampai dengan 75, harga rata-rata (mean) sebesar 55,71, median 55,00, modus 55, dan standar deviasi 12,277.

Berdasarkan perhitungan *pretest* dan *posttest* maka terlihat bahwa nilai *posttest* mempunyai nilai rata-rata yang lebih tinggi, karena mempunyai selisih sebanyak 23,810. Hasil *pretest* adalah  $85,71 > 61,90$ , ini berarti perbedaan dari hasil *post test* lebih besar. Berdasarkan hasil analisis *mean posttest* untuk kelas VIII diketahui bahwa *mean posttest* dan *mean pretest* adalah  $85,71 > 61,90$ . Dapat disimpulkan bahwa antara *mean posttest* dan *mean pretest* pada nilai akhir atau *posttest* ada perbedaan yaitu sebesar 23,810. Nilai *mean posttest* diperoleh  $85,71 > 72,38$  dengan selisih 13,333. Dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan nilai akhir test tersebut. Nilai tersebut menunjukkan nilai akhir pada kelas yang diajar menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* di MTs Marhalim Kabupaten Polewali Mandar, lebih tinggi dibandingkan dengan nilai awalnya. Dapat diartikan bahwa nilai awal serta nilai akhir terdapat perbedaan sehingga ada pengaruh yang positif, yang berarti bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* pada materi adab bersosial media pada pandangan Islam di MTs Marhalim Kabupaten Polewali Mandar pada kelas VIII. Dalam output juga disertakan perbedaan rata-rata (mean) sebesar 11,944 yaitu selisih rata-rata *post test* hasil belajar peserta didik pada kelas VIII. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi adab bersosial media pada pandangan Islam dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* pada materi adab bersosial media pada pandangan Islam di MTs Marhalim Kabupaten Polewali Mandar pada kelas VIII.

## IMPLIKASI

Pendidik selalu mengembangkan kompetensi profesionalnya dalam menggunakan alat dan media pembelajaran yang semakin canggih seperti video, TV *smart* serta *e-learning*. Karena semua alat dan media pembelajaran tersebut sudah tersedia, tinggal bagaimana pendidik dapat mengelola dan mendayagukannya.

Tenaga pengajar hendaknya dapat mengimplementasikan penggunaan multimedia pada kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan metode- metode dan setting kelas yang bervariasi serta menggunakan modul, sehingga dapat menimbulkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran.

Semua pendidik diharapkan mampu menggunakan multimedia berbasis online, apalagi setelah

beberapa tahun lalu negeri ini dilanda pandemic. Sehingga makin banyak aplikasi pembelajaran berbasis online yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Farid. "Meningkatkan minat membaca siswa sekolah dasar dengan metode glenn doman berbasis multimedia." *Jurnal Penelitian Pendidikan* 27.1 2010.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosuder Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Arya, Gede Putu. *Media dan Multimedia Pembelajaran* Yogyakarta: CV Budi Utama, 2017.
- Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Pers, 2002.
- Aziz, Muhammad Khoirun. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI" 2015.
- Budiman, Haris. "Penggunaan Media Visual dalam Proses Pembelajaran", *Al- Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 7:1, November 2017.
- Bungin, M. Burhan. *Metodologi Penelitian Kuantitatif "Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik serta Ilmu Sosial Lainnya"*
- Danim, Sudarwan. *Media Komunikasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 1995. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia. Cet. II*; Jakarta: Bali Pustaka, 1990.
- Djamarah, Syaiful Bahri, Azwan Zein, *Strategi Belajar Mengajar* Jakarta: Rineka Cipta, 2006
- Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan* Jakarta: Rajawali Pers, 2013. Falahuddin, Iwan. "Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran." *Jurnal Lingkaran Widyaiswara* 1.4, 2014
- Febrin, Bealla. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Metode Bermain Peserta Didik kelas 3 SDN 2 Pusporenggo Kec. Musuk, Kab. Boyolali" *Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganesha*, 2:1, Januari, 2015.
- H. Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*
- Haris, Budiman. "Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan."