

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu usaha atau kegiatan yang dilakukan secara sadar, teratur dan terencana melalui perubahan atau pengembangan tingkah laku yang diinginkan. Kegiatan belajar mengajar terdiri dari dua komponen utama: guru dan peserta didik, sekolah sebagai lembaga formal merupakan sarana untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut. Pembelajaran dalam pendidikan formal melibatkan perubahan positif sehingga pada akhirnya diperoleh keterampilan, kemampuan, dan pengetahuan baru peserta didik.

Sesuai firman Allah SWT dalam Q.S. An-Nahl/44, guru harus dibimbing selangkah demi selangkah dengan menggunakan sumber-sumber ajaran agama dalam melaksanakan tugasnya sebagai pendidik, yaitu:

وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Terjemahannya:

Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”<sup>1</sup>.

Tujuan pendidikan nasional harus menjadi rujukan wajib para penyelenggara pendidikan dari semua jenis dan jenjang pendidikan, karena sudah menjadi amanat yang tercantum dalam Undang-undang Sisdiknas no 20 tahun 2003.<sup>2</sup>

Seiring dengan semakin meningkatnya perkembangan dan kemajuan ilmu

---

<sup>1</sup>Kementrian Agama RI, surah An-nahl ayat 44, *Al-qur'an Tajwid dan Terjemahannya*.

<sup>2</sup>Tajuddin Nur, “*Rumusan Tujuan Pendidikan Nasional Pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003*” Jurnal ISSN No. 01. 2018, h. 123.

pengetahuan dan teknologi di bidang pembelajaran, maka di masa depan teknologi pendidikan akan semakin berkembang dan menguat sebagai bidang keilmuan dan profesi yang bermanfaat bagi pendidikan. Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran.<sup>3</sup> Sekarang telah ada berbagai teknologi digital yang dapat digunakan untuk menambah dan meningkatkan strategi pekerjaan, pembelajaran dan kesehatan masyarakat.<sup>4</sup>

Pesatnya dunia digital dan internet tersebut, tentu juga berimbas pada segala bidang diantaranya adalah bidang pendidikan sekolah menengah. Memberikan materi bagaimana penggunaan Aplikasi Canva dalam membuat slide presentasi untuk menambah kreativitas bagi peserta didik Sekolah menengah di SMP Negeri 5 DUA PITUE.<sup>5</sup> Aplikasi Canva adalah program desain online, dimana pada media tersebut telah tersedia beragam desain grafis seperti presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, editing foto dan

---

<sup>3</sup>Haris Budiman, “Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan” Jurnal Pendidikan Islam, 8. (Mei) 2017, h. 75.

<sup>4</sup>Rita Komalasari, “Manfaat Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Masa Pandemi Covid 19” Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi, No. 1 (Juni) 2020, h. 38.

<sup>5</sup>Gytha nurhana Dhea Praadha Gitama, dkk, “kegiatan sosial meningkatkan kreativitas anak-anak dalam berkomunikasi melalui persentasi menggunakan canva” Jurnal Pengabdian Universitas Catur Insan Cendekia No. 3, 2022 h. 3.

*facebook cover*.<sup>6</sup> Beberapa studi literatur menjelaskan bahwa penggunaan berbagai media termasuk aplikasi berbasis internet saat ini telah mendukung peningkatan belajar peserta didik. Diantaranya yaitu penelitian tentang penggunaan aplikasi *Canva for education* memberikan dampak yang signifikan bagi pelajar.<sup>7</sup>

Pemanfaatan Aplikasi Canva merupakan salah satu media pembelajaran visual yang sederhana untuk mempermudah cara belajar peserta didik, media ini dibuat dengan biaya yang relatif murah, mudah dipahami dan dimengerti, namun sangat diperlukan sebagai alat bantu yang dapat merangsang kreativitas belajar peserta didik. Melalui Aplikasi Canva ini peserta didik diharapkan lebih mudah menuangkan ide dan gagasan yang ingin mereka sampaikan.<sup>8</sup> Pasalnya, banyak fitur yang tersedia, seperti Pemuatan “*Drag and drop*” sekarang memungkinkan pengguna untuk mendaftar dengan mudah. Peserta didik juga dapat berkolaborasi dalam proses desain, dan memungkinkan mereka bekerja secara berkelompok.

Dengan Canva, guru juga bisa memakai templat dengan warna menarik dan tambahan *font* lainnya untuk memperindah latar belakang video pada saat ditampilkan. Begitu juga dengan poster, infografis, resume, lembaran, dan lain sebagainya yang dapat dipakai dan digunakan. Kembali lagi, tidak hanya guru yang dapat menggunakannya, peserta didik pun boleh karena itu, guru dapat

---

<sup>6</sup>Rahma Elvira Tanjung, dkk. “*Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika*” Jurnal vokasional Teknik Elektronika dan Informatika No. 2. (Juni) 2019, h. 80.

<sup>7</sup>Neli Rahmaniah, dkk. “*Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Inovasi Pembelajaran Mahasiswa Pgmi Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran Di Era Kurikulum Merdeka*” Jurnal JMIE 6(1), 2022, h, 136.

<sup>8</sup>Lailan Puspita Ayu, dkk, “*Kemampuan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Pembelajaran Menulis Puisi*” Jurnal ISSN No. 4. (Oktober) 2023, h, 1631.

memberi pengajaran menggunakan aplikasi Canva ini kepada peserta didiknya, bila mana guru disuruh untuk membuat suatu video, presentasi, poster, dan lain sebagainya yang berisi penjelasan, tutorial ataupun yang lainnya, peserta didik diharapkan bisa mengoperasikan dan membuat suatu desain yang menarik. Keuntungan yang didapat adalah, selain mendapat ilmu dalam pembelajaran, peserta didik juga belajar untuk terampil, kreatif, dan inovatif dalam mengembangkan suatu pelajaran atau materi yang di ampu.<sup>9</sup>

## **B. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang masalah di atas sekiranya masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan aplikasi Canva untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran PAI di kelas VII SMP Negeri 5 Dua Pitue?
2. Adakah peningkatan kreativitas peserta didik terhadap penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran PAI di kelas VII SMP Negeri 5 Dua Pitue?

## **C. Hipotesis**

Hipotesis merupakan dugaan sementara atau jawaban sementara terhadap rumusan masalah atau pertanyaan penelitian yang masih harus diuji kebenarannya.<sup>10</sup> Dinyatakan sementara karena yang diberikan hanya jawaban berdasarkan teori yang relevan, bukan berdasarkan fakta empiris.

---

<sup>9</sup>Garris Pelangi, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Mediapembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia jengsma/Ma" Jurnal Sasindo Unpam No. 2. (Desember) 2020, h. 89.

<sup>10</sup>M. Zaki, ddk. "Kajian tentang Perumusan Hipotesis Statistik Dalam Pengujian Hipotesis Penelitian" Jurnal JIIP No. 2. (Maret) 2021, h. 116.

Dalam penelitian tindakan kelas, hipotesis seringkali berkaitan dengan perkiraan hasil dari suatu intervensi atau tindakan yang dilakukan dalam proses pembelajaran di kelas. Misalnya, hipotesis dalam penelitian ini: "Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Dikelas VII SMP Negeri 5 Dua Pitue".

Jadi, hipotesis adalah sebuah pernyataan prediktif yang digunakan untuk menguji dan mengevaluasi kebenaran atau kevalidan suatu pernyataan dalam suatu penelitian atau percobaan.

#### **D. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup penelitian**

##### **1. Definisi Operasional**

Definisi operasional adalah definisi yang dirumuskan oleh peneliti mengenai istilah-istilah yang ada dalam masalah peneliti dengan tujuan menyamakan persepsi (pandangan) antara peneliti dengan orang-orang yang terkait dengan peneliti. Berikut beberapa definisi operasional, sesuai dengan judul peneliti yaitu "Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran PAI Kelas VII SMP Negeri 5 Dua Pitue".

##### **a. Media Pembelajaran**

Kata media itu sendiri, berasal dari bahasa latin yaitu medist yang secara harfiah berarti "tengah" atau "pengantar". Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik terkait dengan pembelajaran sehingga mudah dipahami. Salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar ialah media pembelajaran.

Dalam pembelajaran guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran.<sup>11</sup>

Media pembelajaran memiliki kekuatan-kekuatan yang positif dan sinergi yang mampu merubah sikap dan tingkah laku mereka ke arah perubahan yang kreatif dan dinamis. Peran media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam pendidikan di mana dalam perkembangannya saat ini media pembelajaran bukan lagi dipandang sekedar alat bantu tetapi merupakan bagian yang integral dalam sistem pendidikan dan pembelajaran Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses pembelajaran.<sup>12</sup>

#### b. Aplikasi Canva

Canva adalah situs komunikasi visual yang membantu para penggunanya membuat rencana inventif di web. Kemudahan yang disediakan oleh aplikasi Canva seperti mudah untuk diakses oleh siapapun dan kapanpun, memiliki tampilan yang menarik, serta dapat dipertimbangkan saat memilih Canva sebagai media pembelajaran. Selanjutnya, aksesibilitas aplikasi Canva juga membuat peserta didik lebih mudah menggunakan media pada proses pembelajaran. Saat ini Canva dapat diakses pada versi Android maupun iOS.<sup>13</sup>

---

<sup>11</sup>Amelia Putri Wulandari, ddk. “Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar” Jurnal E-ISSN No. 2. (Januari) 2023, h.2.

<sup>12</sup>Abdul Wahid, “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar” Jurnal ISTIQRA No. 2. 2018, h.3.

<sup>13</sup>Ahmad Ruslan, ddk. “Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Di Abad 21

Canva sebagai salah satu item media pembelajaran dalam penelitian ini diharapkan dengan tujuan agar peserta didik dapat memperoleh dan menguasai materi pembelajaran dimana saja dan dapat meningkatkan kreativitas yang dimiliki oleh peserta didik.

## 2. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup pada penelitian ini terfokus pada Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran PAI Kelas VII SMP Negeri 5 Dua Pitue”. Berikut penulis gambarkan melalui tabel berikut:

**Tabel 1. 1 Ruang Lingkup Penelitian**

No.	Variabel	Ruang Lingkup Penelitian
1.	Aplikasi Canva	Media pembelajaran
		Pelajaran Agama Islam
2.	Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.	Nama-nama para malaikat beserta Tugasnya.
3.	Kreativitas Peserta didik	Kreativitas yang dapat dimiliki dan dikembangkan oleh peserta didik di dalam konteks pendidikan. Ini mencakup beragam bentuk ekspresi kreatif, pemecahan masalah, ide-ide baru, dan inovasi yang muncul

		<p>dari proses belajar mereka.</p> <p>Berikut adalah beberapa aspek dari ruang lingkup kreativitas peserta didik.</p>
--	--	---

## **E. Tujuan Dan Kegunaan Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran pendidikan agama Islam (PAI) di kelas VII SMP Negeri 5 Dua Pitue?
- b. Untuk mengetahui peningkatan Kreativitas belajar peserta didik melalui penggunaan aplikasi canva dalam pembelajaran PAI di kelas VII SMP Negeri 5 Dua Pitue?

### **3. Kegunaan Penelitian**

#### **a. Bagi Peneliti**

Memberikan pengalaman langsung dan mengetahui kualitas akan pengembangan pembelajaran pendidikan agama islam dengan menggunakan aplikasi canva pada kelas VII SMP Negeri 5 Dua Pitue.

#### **b. Bagi Sekolah**

Sedangkan bagi sekolah yaitu menjadikan aplikasi Canva ini sebagai media pembelajaran dalam program peningkatan mutu pendidikan sekolah dan kinerja guru.

c. Bagi Pendidik

Khususnya bagi guru PAI kelas VII SMP Negeri 5 Dua Pitue, aplikasi Canva ini dapat digunakan sebagai salah satu media untuk membuat bahan ajar atau referensi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan Kreativitas belajar peserta didik agar proses pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan.

d. Bagi Peserta didik

Memperoleh informasi tentang penggunaan aplikasi canva dalam proses pembelajaran PAI dan memudahkan peserta didik khususnya di kelas VII SMP Negeri 5 Dua Pitue dalam memahami materi dalam bentuk video.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Hubungan dengan Penelitian Sebelumnya**

Berikut ini adalah kajian kajian dari laporan hasil-hasil penelitian sebelumnya yang sesuai dengan masalah atau tema pokok yang peneliti ajukan:

1. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Afdhaluzzikri (1702120248) Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Prodi Pendidikan Teknologi Informasi Pada Tahun 2022. Pada penelitiannya yang berjudul “Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II Jenjang Sekolah Dasar Negeri Reusak Kabupaten Aceh Barat”. Adapun kesimpulan dari Penelitian yang telah dilaksanakan di SDN Reusak pada tanggal 23 s/d 28 Mei 2022. Subjek penelitian yang diambil adalah peserta didik kelas II yang berjumlah 15 orang dan 1 guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pada penelitian ini peneliti menggunakan angket yang disebarakan kepada siswa dan wawancara langsung dengan cara mengajukan sejumlah pertanyaan kemudian dijawab dengan terstruktur (tertutup dan bebas).<sup>14</sup> Penelitian ini memiliki persamaan menganalisa tentang Model pembelajaran menggunakan Media Aplikasi Canva. Sedangkan perbedaan penelitian ini terdapat pada jenis

---

<sup>14</sup>Muhammad Afdhaluzzikri, *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II Jenjang Sekolah Dasar Negeri Reusak Kabupaten Aceh Barat*. (Skripsi Sarjana, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Teknologi Informasi, Banda Aceh, 2022), h. 3.

penelitiannya yaitu jenis penelitian kualitatif dan penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas) .

2. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Sony Junaedi Fakultas Bahasa dan Budaya Universitas 17 Agustus 1945 Semarang pada tahun 2021. Pada penelitiannya yang berjudul “Aplikasi canva sebagai media pembelajaran daring untuk meningkatkan kemampuan kreativitas mahasiswa pada mata kuliah *english for information communication and technology*”. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan Aplikasi Canva sebagai media daring berhasil meningkatkan kemampuan kreativitas mahasiswa dan juga sangat membantu mahasiswa dalam mengerjakan tugas karena aplikasi ini memberikan beragam pilihan yang mudah dikerjakan pada mata kuliah *English For Information Communication and Technology* hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan *prosentase* skor motivasi belajar, hasil belajar dan kreatifitas mahasiswa pada tiap siklusnya.<sup>15</sup> Penelitian ini memiliki persamaan menganalisa tentang Model pembelajaran menggunakan Media Aplikasi Canva dan jenis penelitiannya menggunakan penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Sedangkan perbedaan penelitian ini terdapat pada Subjek penelitiannya.

## **B. Kajian Teori**

### **1. Aplikasi Canva**

Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam

---

<sup>15</sup>Sony Junaed, “Aplikasi canva sebagai media pembelajaran daring untuk meningkatkan kemampuan kreativitas mahasiswa pada mata kuliah *english for information communication and technology*” Jurnal Bangun Rekaprima No. 2. (Oktober) 2021, h. 88.

peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, info grafis, spanduk, selebaran, sertifikat, ijazah, kartu undangan, kartu nama, kartu ucapan terima kasih, kartu pos, logo, label, penanda buku, buletin, sampul CD, sampul buku, wallpaper desktop, template, editing foto, gambar mini youtube, cerita instagram, kiriman twitter, dan sampul facebook. Jenis-jenis presentasi yang terdapat pada canva antara lain seperti presentasi kreatif, pendidikan, sederhana, bisnis, pemasaran, penjualan, arsitektur, periklanan, teknologi. Dalam penelitian ini, Penggunaan Aplikasi Canva menyediakan beragam jenis desain. Dalam mendesain, guru cukup memasukan teks, gambar, dan memilih jenis desain grafis, template serta nomor halaman yang telah disediakan sesuai dengan yang diinginkan. Canva ini telah hadir ditengah ramainya dunia teknologi.

Dalam penggunaan media pembelajaran, konten audio visual menjadi bagian terpenting saat penyampaian atau presentasi materi. Sedangkan untuk menciptakan konten audio visual dibutuhkan keahlian tersendiri dalam mendesain media pembelajaran yang menarik. Hal ini menjadi peluang bagi pendidik untuk memanfaatkan teknologi yang dapat membantu meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran, serta memberi keramahan maupun kemudahan dalam proses pembuatan video dengan menggunakan aplikasi Canva. Software ini dapat digunakan secara gratis, meskipun ada beberapa template yang berbayar berbasis online.

Namun hal ini tidak menjadi kendala, dikarenakan banyak template yang menarik dan dapat digunakan secara gratis. Dengan desain yang beragam dan menarik dari Canva membuat proses pembelajaran menjadi tidak monoton dan

membosankan. Memberikan pembaharuan proses pembelajaran dengan mendesain media berbantuan Canva dalam upaya menciptakan pembelajaran yang kreatif, inovatif dan mandiri. Canva dapat memberikan tampilan yang berbeda dari pembelajaran biasanya, sehingga berdampak meningkatkan Kreativitas belajar peserta didik. Penyajian informasi atau literatur secara visual melalui Canva berperan penting dalam membangun proses kognitif seseorang untuk memahami konsep dan membantu mengingat materi pembelajaran.<sup>16</sup>

Canva memudahkan guru dan siswa dalam melakukan kegiatan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas dan manfaat lainnya, merangsang minat belajar siswa melalui penyajian media pembelajaran dan materi pembelajaran yang menarik. Canva didirikan oleh Melanie Perkins pada tahun 2012. Adapun kelebihan dan kekurangan Aplikasi Canva sebagai berikut:

a. Kelebihan Canva diantaranya:

- 1) Memiliki aragam desain grafis, animasi, template, dan nomor halaman yang menarik.
- 2) Dapat meningkatkan kreativitas pendidik dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, serta memuat fitur drag dan drop.
- 3) Dapat menghemat waktu dalam mendesain media pembelajaran yang praktis.
- 4) Peserta didik dapat mempelajari kembali materi melalui media pembelajaran Canva yang telah diberikan oleh pendidik.

---

<sup>16</sup>Dyan Yuliana, dkk, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif" JUKANTI No. 2. (Nopember) 2023, h. 250.

- 5) Memiliki resolusi gambar yang baik dan slide media Canva dapat dicetak dengan otomatisnya pengaturan ukuran cetakan.
  - 6) Dapat melakukan kolaborasi dengan pendidik lain dalam mendesain media dan membuat tim desain Canva untuk saling berbagi media pembelajaran.
  - 7) Serta dapat mendesain media pembelajaran kapanpun, tidak hanya menggunakan laptop tetapi juga dapat menggunakan ponsel.<sup>17</sup>
- b. Kekurangan Aplikasi Canva itu sendiri ialah Aplikasi Canva mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil, Beberapa fitur baru bisa didapat dengan akun premium, Desain video cenderung memakan waktu yang lama untuk diunduh dan Belum ada fitur insert tabel untuk melancarkan slide presentasi meningkatkan profesionalisme guru. Sedangkan bagi siswa diharapkan dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

## 2. Kreativitas

Terdapat beberapa teori tentang kreativitas yang telah dikembangkan oleh para ahli. Salah satu teori yang terkenal adalah teori *divergen/convergen* oleh J.P. Guilford. Teori ini mencakup kemampuan untuk berpikir secara divergen (menghasilkan berbagai ide) dan kemampuan untuk berpikir secara konvergen (menganalisis dan memilih ide terbaik).

Teori sistem kreativitas oleh Mihaly Csikszentmihalyi menekankan pengalaman aliran (*flow*) sebagai kunci kreativitas, di mana seseorang merasa sepenuhnya terlibat dan terfokus dalam suatu aktivitas. Amabile mengusulkan

---

<sup>17</sup>Dyan Yuliana, dkk, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif" JUKANTI No. 2. (November) 2023, h. 251.

teori komponen kreativitas yang mencakup tiga elemen utama: keterampilan domain, keterampilan kreatif, dan faktor intrinsik dan ekstrinsik yang mempengaruhi motivasi individu.

Pemahaman tentang teori-teori ini membantu mendekati kreativitas sebagai suatu fenomena yang kompleks, melibatkan interaksi antara faktor internal dan eksternal yang memengaruhi kemampuan individu untuk menghasilkan ide-ide baru dan inovatif. Kreativitas menjadi hal penting yang dimiliki seseorang. Para peneliti dan ahli pendidikan berpendapat bahwa setiap individu memiliki potensi kreatif dan pendidikan bertanggungjawab untuk menjaga hal tersebut. Pendidikan memiliki peran strategis dalam pengembangan dan keberlangsungan individu yang kreatif.

Perkembangan kreativitas peserta didik dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik seperti, bakat, minat, kemampuan kecerdasan dan sikap. Sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar siswa, seperti: lingkungan sekolah, dan lingkungan keluarga.<sup>18</sup>

Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang ditandai dengan orisinalitas dan relatif. Kreativitas yang ada pada individu itu digunakan untuk menghadapi berbagai permasalahan yang ada ketika berinteraksi dengan lingkungannya dan mencari berbagai alternatif pemecahannya sehingga dapat tercapai penyesuaian diri secara adekuat.

---

<sup>18</sup>Luthfil Hakim Hasan, “*Peran Pendidik/Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Peserta Didik*” *Jurnal Pendidikan Islam* No. 1. (April) 2020, h. 2.

Berpikir kreatif adalah gagasan yang menghadirkan sesuatu yang baru (inovasi). Proses berpikir yang mendasari inovasi produk sama dengan proses berpikir yang mendasari aktivitas sehari-hari (berpikir biasa). Dan orang yang kreatif adalah orang yang menciptakan inovasi.

Kreativitas dapat dibagi menjadi dua bidang: kreativitas verbal dan kreativitas grafis. Kreativitas verbal adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang didapati dari kemungkinan jawaban terhadap satu masalah dan diungkap secara verbal. Kreativitas grafis, di sisi lain, adalah kemampuan untuk menghasilkan ide dan konsep baru melalui gambar yang diciptakan.

### **3. Pendidikan Agama Islam (PAI)**

Pendidikan Agama Islam adalah bimbingan yang diberikan oleh seseorang kepada seseorang agar dia dapat berkembang secara maksimal sesuai dengan ajaran Islam. Bila diringkas, Pendidikan Agama Islam adalah bimbingan terhadap seseorang agar dia menjadi muslim semaksimal mungkin.<sup>19</sup> Pendidikan agama Islam adalah pendidikan yang dipahami dan dikembangkan dari ajaran dan nilai-nilai fundamental yang terkandung dalam Al- Qur'an dan sunnah. Pendidikan Agama Islam adalah pengembangan potensi manusia menuju pembentukan manusia sejati yang berkepribadian Islami (kepribadian yang sesuai dengan nilai-nilai Islam).<sup>20</sup> Pendidikan Agama Islam juga merupakan proses mempersiapkan manusia untuk hidup sempurna dan bahagia, cinta tanah air, dan sehat jasmani,

---

<sup>19</sup>Eka Dudy Meinura, "Konsep Pendidikan Islam dalam Perspektif Ahmad Tafsir" Jurnal Jendela Pendidikan No. 2. (Agustus) 2022, h. 415.

<sup>20</sup>Syamsul Huda Rohmadi, "Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam" Jurnal Araska No. 2. (2012), h. 143.

sempurna akhlak (akhlak), teratur dalam pikiran, halus dalam perasaan, cakap dalam pekerjaannya, manis dalam berbicara, baik lisan. dan secara tertulis. serta suatu usaha sadar untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran islam secara menyeluruh (*kaffah*), lalu menghayati tujuan yang pada akhirnya dapat mengamalkan dan menjadikan islam sebagai pandangan hidup.

Pendidikan Agama Islam merupakan bagian integral dari sistem pendidikan nasional, yang juga memiliki tanggung jawab dalam mengevaluasi segala hal yang belum sesuai dengan perkembangan zaman, terutama dalam bidang pendidikan dan Pendidikan Islam merupakan aspek Islam secara keseluruhan. Hal ini disebabkan karena tujuan pendidikan Islam tidak lepas dari tujuan hidup manusia dalam Islam, yaitu menghasilkan pribadi hamba Allah yang selalu bertakwa dan meraih kehidupan yang bahagia Dunia dan bahkan di akhirat. Pendidikan Islam pada dasarnya berlandaskan ajaran Islam dan landasan seluruh instrumen kebudayaan. Landasan pertama dan terpenting bagi pembentukan dan pengembangan pendidikan Islam tentunya adalah Al-Qur'an dan Sunnah Nabi Muhammad SAW.

Pendidikan agama Islam berusaha untuk memelihara dan menanamkan nilai-nilai Islam pada peserta didik, dalam proses pembelajaran pendidikan agama Islam relevan yaitu kata pendidikan agama bukan pengajaran terhadap agama. Karena pendidikan tidak hanya transfer pengetahuan dan informasi tentang agama, tetapi juga proses pembentukan karakter siswa yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT, dapat menjalankan ajaran agama Islam secara kaaffah (utuh)

untuk menjadi Muslim sejati. Memahami dan mampu mengamalkan ajaran agama dengan benar, benar dan konsisten.<sup>21</sup>

Pendidikan agama Islam sebagai ikhtiar yang bermanfaat untuk mempersiapkan yang beriman, memahami, menghayati dan mengamalkan nilai-nilai Islam. Selain itu agama dalam masyarakat Indonesia selain dari kata agama, dikenal juga kata din berasal dari bahasa Arab dan kata religi berasal dari bahasa Eropa. Agama dari kata Sankrit. Satu pendapat mengatakan bahwa kata itu tersusun dari dua kata, a = tidak, gam = pergi, jadi tidak pergi, tetap di tempat, diwarisi turun-temurun.

#### **4. Materi- Materi Pembelajaran PAI**

##### **a. Pengertian pembelajaran PAI**

Merupakan suatu usaha pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik untuk menyiapkan peserta didik agar mampu meyakini, memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran Agama Islam. Kata pembelajaran tidak bisa lepas dari kata belajar, Kedua kata ini, merupakan komponen utama dalam suatu pendidikan. Secara nasional pendidikan diartikan sebagai tindakan yang disusun terencana dalam menciptakan peserta didik yang produktif dalam mengembangkan potensinya sehingga berguna bagi bangsa, agama dan negara (Republik Indonesia, 2003: 4). Menurut Gagne dan Briggs belajar adalah hasil ransangan dan respon yang secara terus menerus diberikan penguatan (*Reinforcement*). Reinforcement dimaksud yaitu bagaimana pola tingkah laku seseorang mampu untuk di kuatkan dalam proses pembelajaran sehingga mencapai hasil yang lebih

---

<sup>21</sup>Difa Zalsabella P, dkk. "Pentingnya Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Nilai Karakter dan Moral Anak di Masa Pandemi" JIE No. 1. (Juli) 2023, h. 46.

baik. Dalam proses belajar tentu ada target yang ingin dicapai sebagaimana dalam buku Nana Sudjana yang dikutip oleh Fredy Kustanto menjelaskan bahwa ada beberapa aspek yang hendak dicapai dalam proses belajar yakni aspek kognitif, efektif, dan psikomotorik.<sup>22</sup>

Makhluk Allah yang diberi kewajiban dalam mencari ilmu adalah manusia. Yang mana ilmu tersebut berguna untuk bekal kehidupannya di dunia maupun diakhirat. Sebagaimana firman Allah dalam Q.S Al-Mujadalah/11 yaitu:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ (١١)

Terjemahannya:

Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat.<sup>23</sup>

Setelah manusia memiliki ilmu pengetahuan mereka berkewajiban untuk mengamalkan/mengajarkan ilmu yang sudah mereka peroleh. Dalam mengamalkan atau mengajarkan ilmu tersebut, hendaknya seorang guru memiliki wawasan tentang sistem pembelajaran. Salah satunya yakni metode pembelajaran.

## b. Materi-Materi Pembelajaran PAI

### a) Semester Ganjil

BAB I Al-Qur'an Dan Sunah Sebagai Pedoman Hidup.

BAB II Meneladan Nama Dan Sifat Allah Untuk Kebaikan Hidup.

BAB III Menghadirkan Salat Dan Zikir Dalam Kehidupan.

---

<sup>22</sup>Muhammad Fadhil Alghi Fari Majid, *ddk*. "Penerapan Teori Belajar Behavioristik Dalam Pembelajaran PAI" Jurnal Ilmiah Bimbingan dan Konseling No. 3, April 2020, h. 97.

<sup>23</sup>Kementrian Agama RI, surah Al-Mujadalah ayat 11, al-qur'an *Tajwid* dan *Terjemahannya*.

BAB IV Mengagungkan Allah Swt. Dengan Tunduk Pada Perintah-Nya.

BAB V Damaskus: Pusat Peradaban Timur Islam (661-750 M).

b) Semester Genap

BAB VI Alam Semesta Sebagai Tanda Kekuasaan Allah Swt.

BAB VII Mawas Diri Dan Introspeksi Dalam Menjalani Kehidupan.

BAB VIII Menghindari Gibah Dan Melaksanakan Tabayun.

BAB IX Rukhşah: Kemudahan Dari Allah Swt Dalam Beribadah Kepada-Nya.

BAB X Andalusia: Kota Peradaban Islam Di Barat (756-1031 M).

### **C. Kerangka Berpikir Penelitian**

Kerangka berpikir adalah penjelasan sementara yang menjadi objek permasalahan dan berkaitan dengan judul calon peneliti yaitu Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran PAI Kelas VII SMP Negeri 5 Dua Pitue.

Kerangka pikir digunakan sebagai dasar untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian yang diangkat atau dapat pula diartikan sebagai gambaran besar alur logika berjalannya sebuah penelitian.

Kerangka pikir tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Landasan

Penelitian ini terdiri dari dua landasan yakni normatif dan yuridis yang masing-masing terdapat dalam Al-Qur'an surah An-Nahl ayat 44, serta Undang-Undang No 20 Tahun 2003.

## 2. Peserta Didik

Peserta didik dimana subjek penelitiannya adalah siswa kelas VII sebanyak 19 orang.

## 3. Media Penggunaa Aplikasi Canva

Aplikasi Canva ini merupakan objek kajian utama dalam penelitian ini, dimana penerapannya di lakukan pada siklus II pertemuan 1 dan 2 dengan menggunakan alat *LCD proyektor* dan laptop.

## 4. Kreativitas

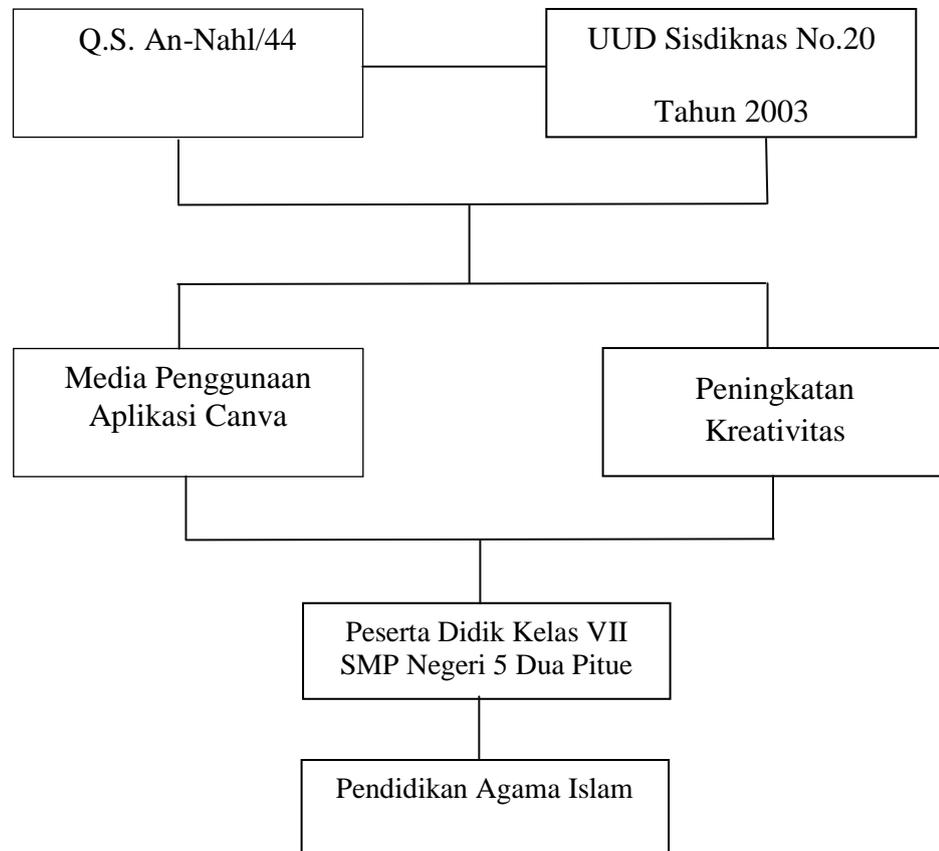
Penggunaan Aplikasi Canva diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar peserta didik khususnya di kelas VII SMP Negeri 5 Dua Pitue.

## 5. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk memahami ajaran-ajaran Islam, nilai-nilai moral, etika, serta praktik-praktik keagamaan dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan utamanya adalah untuk membentuk karakter yang baik, meningkatkan pemahaman tentang Islam, serta mengajarkan prinsip-prinsip hidup yang sesuai dengan ajaran Islam. Dalam pendidikan agama Islam, siswa diajarkan tentang ajaran dasar Islam seperti iman, ibadah, akhlak, serta pandangan Islam terhadap kehidupan sosial, ekonomi, dan politik. Materi-materi tersebut diajarkan melalui berbagai metode pembelajaran seperti pembacaan kitab suci Al-Quran, hadis, diskusi, dan praktik ibadah.

Berikut adalah skema kerangka pikir dari penelitian yang akan dilaksanakan:

## Bagian 1 : Kerangka Pikir Penelitian



## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. *Setting* Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah “Penelitian Tindakan Kelas” yang berasal dari bahasa Inggris *Classroom Action Research*. Secara sederhana dapat dikatakan *Classroom Action Research* adalah kegiatan penelitian untuk mendapatkan kebenaran dan manfaat praktis dengan cara melakukan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif. Metode penelitian ini umumnya dilakukan oleh guru di dalam kelasnya untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran.

Penelitian tindakan kelas ditandai dengan adanya tindakan khusus untuk memperbaiki proses pembelajaran yang berlangsung antara pendidik dan peserta didik di dalam kelas. Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan di Kelas VII SMP Negeri 5 Dua Pitue. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan setelah proposal ini diselesaikan dalam sebuah seminar. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Pertemuan ini akan diberikan waktu belajar selama dua jam, dan di setiap akhir kegiatan akan dilakukan penilaian terhadap hasil belajar dan kreativitas peserta didik dalam menggunakan aplikasi Canva.

#### **B. *Persiapan* Penelitian**

Sebelum penelitian ini dilaksanakan, dibuat berbagai input instrumental yang digunakan untuk memberikan perlakuan dalam PTK, yaitu pelaksanaan pembelajaran, kompetensi dasar dan perangkat pembelajaran.

### C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah peserta didik Kelas VII SMP Negeri 5 Dua Pitue, yang terdiri dari 19 peserta didik.

**Tabel 3. 1 Nama siswa kelas VII SMP Negeri 5 Dua Pitue.**

NO.	Nama Siswa	Laki-Laki	Perempuan
1.	Alif Reski	✓	
2.	Axel Arhas	✓	
3.	Fatmawati		✓
4.	Feirul Perdana	✓	
5.	Firsya Jihan Fausiah		✓
6.	Isra Mulya Aziz		✓
7.	Muh. Faizail	✓	
8.	Muh. Kautsar	✓	
9.	Muh. Raihan	✓	
10.	Muh. Rezky	✓	
11.	Muhammad Rifqy	✓	
12.	Nur Azizah		✓
13.	Nur Khariyah		✓
14.	Nurul		✓
15.	Putri Mangkawali R		✓
16.	Resky		✓
17.	Riska		✓
18.	Siska		✓
19.	Sukri	✓	

### D. Sumber Data

Sumber data utama dalam penelitian ialah peserta didik dan hasil belajar peserta didik, untuk mendapatkan hasil belajar dan Aktivitas belajar peserta didik dapat dilihat dari peningkatan kreativitas belajar peserta didik terhadap penggunaan Aplikasi Canva dalam pembelajaran PAI.

## E. Alat dan Teknik Pengumpulan Data

### 1. Alat Pengumpulan Data

- a. Observasi, yaitu mengumpulkan data tentang aktivitas peserta didik dalam pembelajaran dengan melibatkan 2 pengamat, yaitu guru dan peneliti.
- b. Tes, menggunakan butir soal instrumen *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik.

### 2. Teknik Pengumpulan Data

- a. Observasi, menggunakan lembar observasi untuk meninjau tingkat aktivitas peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung.

**Tabel 3. 2 Lembar Observasi Peserta Didik Kelas VII.**

No.	Aktivitas Mengajar	Nilai			
1.	Peserta didik menjawab salam dan bersiap memulai pembelajaran.				
2.	Peserta didik bersemangat untuk mengikuti pembelajaran.				
3.	Peserta didik aktif saat mengajukan pertanyaan tentang hal yang belum dimengerti.				
4.	Kreativitas peserta didik saat menggunakan Aplikasi Canva.				
5.	Ketertiban saat mengikuti proses pembelajaran.				

No.	Aktivitas Mengajar	Nilai			
6.	Memahami intruksi yang diberikan guru.				
7.	Peserta didik mengerjakan tugas secara berkelompok.				
8.	Peserta didik merespon arahan dari pendidik.				
9.	Peserta didik mengucapkan salam.				
	Jumlah				
	Rata-rata				

Keterangan :

1 = Kurang sekali,	(0-20% )
2 = Kurang,	(20-40%)
3 = Cukup,	(40-60%)
4 = Baik,	(60-80%)
5 = Sangat Baik,	(80-100%)

- b. Tes, digunakan untuk mendapatkan data tentang perbedaan hasil belajar peserta didik dengan penggunaan Aplikasi Canva. Bentuk tes yang digunakan adalah tes pilihan ganda, dengan menggunakan butir soal instrumen *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur pengetahuan dan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran.

#### F. Indikator Kinerja

Indikator keberhasilan yang diukur dalam penelitian ini adalah: peningkatan nilai hasil Aktivitas belajar setelah menggunakan Aplikasi Canva,

yang dilihat dari hasil belajar peserta didik pada siklus I ke siklus II.

### **G. Analisis Data**

Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus penelitian dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan teknik persentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan analisis meliputi yaitu:

#### 1. Penerapan Aplikasi Canva

Dengan menganalisis tingkat keberhasilan, penerapan penggunaan Aplikasi Canva untuk meningkatkan Kreativitas belajar peserta didik kemudian dikategorikan dalam klarifikasi:

- |    |             |                       |
|----|-------------|-----------------------|
| a. |             | kurang sekali (0-20%) |
| b. | Kurang      | (20-40%)              |
| c. | Cukup       | (40-60%)              |
| d. | Baik        | (60-80%)              |
| e. | Baik sekali | (80-100%)             |

#### 2. Peningkatan Kreativitas Peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam:

Dengan menganalisis tingkat kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam kemudian dikategorikan dalam klarifikasi:

- |    |               |           |
|----|---------------|-----------|
| a. | sangat rendah | (0-49%)   |
| b. | Rendah        | (49-69%)  |
| c. | Sedang        | (70-79%)  |
| d. | Tinggi        | (80-89%)  |
| e. | Sangat Tinggi | (90-100%) |

## H. Prosedur Penelitian

### 1. Siklus I

#### a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan hal-hal yang dibutuhkan dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas yaitu menyediakan Aplikasi Canva serta memperkenalkan Aplikasi Canva kepada peserta didik dan kolaborator. Mempersiapkan metode pengajaran, lalu membuat lembar observasi untuk mengamati proses pelaksanaan pembelajaran dan menyusun alat evaluasi.

#### b. Tahap pelaksanaan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melaksanakan skenario pembelajaran. Dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Pendahuluan yaitu guru menjelaskan pentingnya menggunakan Media Aplikasi Canva dalam proses pembelajaran.
- 2) Guru menampilkan Aplikasi Canva dalam proses belajar mengajar.
- 3) Peserta didik diminta mempelajari cara penggunaan Aplikasi Canva.
- 4) Guru bersama peserta didik merangkum pelajaran dan guru mengadakan evaluasi sesi tanya jawab untuk mengetahui prestasi belajar peserta didik.

#### c. Tahap observasi

Observasi dilakukan selama kegiatan berlangsung, mengamati kegiatan peserta didik pada saat proses pembelajaran, melihat keaktifan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

#### d. Tahap refleksi

Refleksi ini merupakan kegiatan belajar mengajar yang telah mengalami

perubahan dari kegiatan pembelajaran sebelumnya yang dianggap dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik ke siklus berikutnya.

## 2. Siklus II

### a. Tahap perencanaan

Tahap ini peneliti merumuskan perencanaan siklus II sama dengan perencanaan siklus I dengan memperhatikan beberapa kekurangan yang dialami peserta didik pada siklus I.

### b. Tahap pelaksanaan

Pada Siklus II, pendidik memberikan pengajaran sesuai dengan bahan ajar yang akan diajarkan. Kemudian pendidik menerapkan metode pengajaran dengan penggunaan Aplikasi Canva sesuai dengan materi yang diajarkan guna meningkatkan kreativitas dan pengetahuan peserta didik.

### c. Tahap Observasi

Tahap observasi hampir sama dengan yang dilakukan sebelumnya. Kemudian melakukan evaluasi dalam hal ini sesi tanya jawab kepada peserta didik pada akhir siklus, untuk mengetahui peningkatan kreativitas dan pengetahuan peserta didik.

### d. Tahap refleksi

Tahap refleksi ini dilakukan pada akhir siklus, hasil yang diperoleh pada tahap observasi dikumpulkan kemudian dianalisis, dengan hasil aktivitas belajar. Dari hasil yang diperoleh, peneliti dapat menarik kesimpulan tentang penggunaan penggunaan Aplikasi Canva yang dilakukan secara bersiklus.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **a. Deskripsi Objek Penelitian**

##### **1. Sejarah SMP Negeri 5 Dua Pitue.**

SMP Negeri 5 Dua Pitue adalah sebuah sekolah yang Alamatnya di JL. Pendidikan No 7 Barukku, Batu, Kec. Pitu Riase, Kab. Sidenreng Rappang, Sulawesi Selatan.. SMP Negeri ini mengawali perjalanannya pada tahun 1992. Pada saat ini SMP Negeri 5 Dua Pitue menggunakan kurikulum belajar SMP 2013. SMP Negeri Ini Memiliki sosok kepala sekolah yang bernama Sulaiman, S.Pd., M.Si. dan operator sekolah Bakhtiar, S.Pd. NPSN dari sekolah ini adalah 40305482 dengan kode pos 91691. Luas tanah sekolah ini adalah 22.900 m<sup>2</sup>.

##### **2. Visi Misi SMP Negeri 5 Dua Pitue**

###### **a. Visi**

“MEWUJUDKAN SEKOLAH BERMUTU DENGAN LANDASAN AGAMA DAN BUDAYA YANG BERWAWASAN LINGKUNGAN”.

###### **b. Misi**

- 1) Menumbuh kembangkan penghayatan dan pengamalan ajaran agama yang dianut.
- 2) Melaksanakan pembelajaran berbasis lingkungan yang efektif dan efisien.
- 3) Melaksanakan manajemen sekolah yang peduli lingkungan.
- 4) Mendorong peserta didik untuk hidup bersih, sehat cinta lingkungan dan mampu mengolah limbah menjadi barang yang bernilai dan bermanfaat.
- 5) Meningkatkan hubungan dan menumbuh kembangkan kesadaran

masyarakat dalam memajukan pendidikan yang peduli lingkungan.

- 6) Menata lingkungan yang asri dan artistik sebagai bentuk pencegahan terjadinya bencana dan kerusakan lingkungan.

### 3. Daftar Pendidik Dan Tenaga Pendidikan

**Tabel 4. 1 Daftar Pendidik dan Tenaga Pendidikan**

No.	Nama Guru	Mata Pelajaran	Wali Kelas
1.	A Marlina, A.Md, S.Pd.	Seni dan Budaya	
2.	Abdul Rahman, A.Ma.Pd.		
3.	Achmad, A.Md.		
4.	Andi Samsidar, S.S., S.Pd.	Bahasa Indonesia	VII
5.	Bakhtiar		
6.	Diana	Prakarya, Muatan Lokal Bahasa Daerah	
7.	Hana Lestari, S.E., S.Pd.	Informatika, Muatan Lokal Bahasa Daerah	
8.	Hasdin, S.Pd.		
9.	Ibrahim Lambakeng	Bahasa Inggris	
10.	Jusmiati, S.Ag, M.Si.	Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	
11.	Masda, S.Pd.	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	IX
12.	Miswati, S.Pd., M.Si.	Matematika (Umum), Gaya Hidup Berkelanjut.	VIII
13.	Muh Ilyas, S.Pd., M.Pd.	Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)	
14.	Naharuddin		
15.	Nurul Annisa A		
16.	St. Aridah, S.Pd.	Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	
17.	Sulaeman, S.Pd., M.Si.		
18.	Yahri, , S.Pd.	Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan	

## 4. Daftar jumlah Siswa SMP Negeri 5 Dua Pitue

**Tabel 4. 2 Daftar Pendidik dan Tenaga Pendidikan**

No.	Tingkat Kelas	Jumlah Siswa
1.	VII	18
2.	VIII	21
3.	IX	14
<b>Total</b>		<b>53</b>

## b. Hasil Penelitian

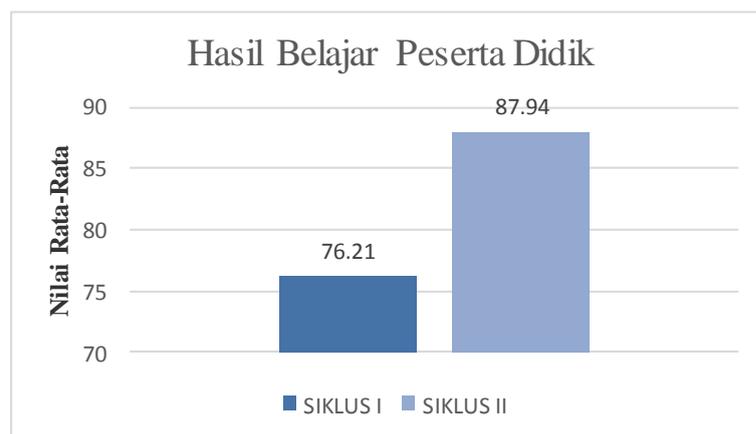
1. Bagaimana penggunaan aplikasi Canva untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran PAI di kelas VII SMP Negeri 5 Dua Pitue.

Penelitian ini telah dilaksanakan di SMP Negeri 5 Dua Pitue pada tanggal 04 Maret s/d 04 April 2024. Subjek penelitian yang diambil adalah peserta didik kelas VII yang berjumlah 19 orang dan 1 guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Pelaksanaan penelitian dengan jenis penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dengan menggunakan siklus didalamnya, yang diawali dengan pendahuluan, perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi Canva dilakukan pada siklus II dengan Menggunakan *Laptop* dan *Hp* peserta didik, yang menampilkan materi nama-nama Malaikat beserta tugas-tugasnya dalam bentuk sebuah *power Point* yang telah diedit menggunakan Aplikasi Canva.

2. Adakah peningkatan kreativitas peserta didik terhadap Penggunaan Aplikasi Canva dalam pembelajaran PAI Kelas VII SMP Negeri 5 Dua Pitue.

Pembelajaran menggunakan Aplikasi Canva sangat efektif diterapkan di sekolah, sebagai salah satu penunjang keberhasilan pembelajaran tidak lepas dari pemilihan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Dengan penggunaan Aplikasi Canva dapat membangun suasana yang nyaman, tidak membosankan, dan dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat pada hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan setelah penerapan penggunaan Aplikasi Canva dari siklus I dengan nilai 76,21 yang meningkat pada siklus II sebesar 84,94. Dilihat pada diagram berikut ini:

**Gambar 4. 1 Aktivitas Belajar Siklus I dan Siklus II**



Peneliti juga menggunakan lembar observasi untuk mengukur aktivitas belajar peserta didik dari siklus I sebesar 42,3% meningkat pada siklus II sebesar 82,6%. Berikut tahap-tahap yang dilakukan penelitian yang dilakukan:

### **Deskripsi Persiklus**

1. Pendahuluan
4. Meminta izin kepada kepala sekolah untuk melakukan penelitian di SMP Negeri 5 Dua Pitue.
5. Wawancara dengan guru mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam mengenai pengalamannya selama mengajar dikelas VII serta menentukan jadwal penelitian.
6. Melakukan Observasi
7. Pelaksanaan siklus

#### **SIKLUS I**

1. Perencanaan

Sebelum melaksanakan penelitian peneliti dan guru membuat perencanaan untuk melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi Canva dan menyepakati 2 kali pertemuan pada siklus I yaitu pada tanggal 06 Februari dan 13 Februari 2024. Adapun hal-hal yang perlu dipersiapkan sebelum melakukan penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Memilih fitur Canva apa saja yang akan diajarkan.
- b. Mempelajari terlebih dahulu fitur-fitur Canva serta berbagai template yang dapat digunakan sebagai dasar untuk materi pengajaran Pendidikan Agama Islam.

- c. Siapkan lembar observasi pada setiap pertemuan.
- d. Menyusun tes belajar.

## 2. Pelaksanaan

### Pertemuan I

#### a. Kegiatan Awal

Pertemuan pertama pada siklus 1 dilaksanakan pada hari Selasa, 06 Februari 2024, diawali dengan mempelajari tentang nama-nama malaikat beserta tugasnya. Setelah pembahasan materi tersebut dilanjutkan dengan pengenalan kepada peserta didik mengenai apa itu Aplikasi Canva dan apa saja kegunaannya?. Hal-hal yang peneliti lakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Mengucapkan salam dan memperkenalkan diri seraya memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai seluruh rangkaian penelitian ini merupakan tugas akhir peneliti sebagai syarat menyelesaikan program sarjana, agar peserta didik tidak merasa kebingungan.
- 2) Membaca do'a sebelum pembelajaran dimulai yang dipimpin oleh ketua tingkat, kemudian menunjuk satu peserta didik membacakan ayat Suci Al-Qur'an.
- 3) Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran serta kompetensi yang ingin dicapai.
- 4) Kemudian peserta didik diarahkan untuk mendownload Aplikasi Canva.

#### b. Kegiatan Inti

Hal-hal yang dilakukan peneliti pada kegiatan inti yaitu:

- 1) Menjelaskan materi nama-nama malaikat beserta tugasnya.

- 2) Peneliti menjelaskan pengertian Aplikasi Canva, menampilkan beberapa fitur-fitur atau templet yang ada di Aplikasi Canva tersebut, menggunakan Laptop dikarekan LCD yang ada disekolah mengalami kerusakan sehingga tidak dapat digunakan.
  - 3) Memberikan kesempatan peserta didik untuk bertanya.
  - 4) Peneliti bertanya kepada peserta didik tentang apa saja yang belum dimengerti.
- c. Kegiatan akhir

Peneliti menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dilakukan.

#### Pertemuan II

- a. Kegiatan Awal

Siklus I, pertemuan kedua dilaksanakan pada hari selasa, 13 Februari 2024. Pada pertemuan kali ini, peneliti masih melanjutkan pembahasan materi nama-nama malaikat beserta tugasnya. Sebelum memulai pembelajaran peneliti menanyakan kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya, proses pembelajaran kegiatan awal pada pertemuan kedua sama dengan proses pembelajaran pertama.

- b. Kegiatan inti

Proses pembelajaran ini sama pada pertemuan sebelumnya yaitu masih melanjutkan pembahasan mengenai materi nama-nama malaikat beserta tugasnya yang di paparkan menggunakan buku cetak bahan ajar PAI. Kemudian dilanjutkan dengan pembahasan manfaat dan kekurangan Aplikasi Canva. Pertemuan kedua ini sudah mulai teratur karena peserta didik sudah aktif dan mulai merespon serta

mengajukan pertanyaan yang belum dipahami.

c. Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir proses pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka dengan menunjuk salah satu kepada peserta didik berdiri dan menyimpulkan materi dari pertemuan pertama dan kedua. Kemudian peneliti mengambil alih dan menjelaskan kesimpulan dari pertemuan pertama dan kedua. Kemudian peneliti mengucapkan salam untuk menutup pembelajaran.

3. Tahap Observasi

Pelaksanaan pengamatan ini dilakukan oleh observer yaitu guru dan peneliti sendiri, untuk mengetahui aktivitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung sebelum penerapan penggunaan Aplikasi Canva. Berikut data yang diperoleh menggunakan rumus frekuensi dan persentase berikut:

$$p = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$N$

Keterangan  $P$  : Angka persentase

$F$  : Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

$N$  : Jumlah frekuensi/banyaknya individu

**Tabel 4. 3 Lembar Hasil Aktivitas Belajar Peserta Didik Siklus I**

No	Aktivitas Mengajar	Persentase keaktifan (%)		Jumlah	Rata-rata %
		I	II		
1	Peserta didik menjawab salam dan bersiap memulai pembelajaran.	71	80	151	75
2	Peserta didik bersemangat mengikuti	45	60	105	52

No	Aktivitas Mengajar	Persentase keaktifan (%)		Jumlah	Rata-rata %
		I	II		
	pembelajaran.				
3	Peserta didik aktif saat mengajukan pertanyaan tentang hal yang belum di mengerti.	15	15	30	15
4	Kreativitas peserta didik saat menggunakan Aplikasi Canva.	40	60	100	50
5	Ketertiban saat mengikuti proses pembelajaran.	60	60	120	60
6	Peserta didik merespon arahan dari peserta didik.	32	32	64	32
7	Peserta didik bersemangat untuk mengerjakan tugas secara berkelompok.	12	32	44	22
8	Peserta didik merespon dengan baik arahan dari guru.	35	35	70	35
9	Peserta didik Mengucapkan salam.	72	92	164	82
TOTAL					42,3%

Keterangan : Kurang sekali (0-20%)

Kurang (20-40%)

Cukup (40-60%)

Baik (60-80%)

Baik sekali (80-100%)

Berdasarkan data pada tabel diatas terlihat bahwa rata-rata persentase Aktivitas belajar peserta didik sebelum peneran penggunaan Aplikasi Canva

dikelas VII yaitu 42,3% dengan kriteria Cukup berkisar antara 20-60%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan metode ceramah pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan materi nama-nama malaikat beserta tugasnya masih cukup.

Pertemuan ke dua pada siklus I peneliti juga memberikan tes (*pre-tes*) kepada peserta didik untuk mengetahui sampai dimanakah hasil belajar peserta didik dengan menggunakan rumus frekuensi dan persentase yaitu:

$$p = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan  $P$  : Angka persentase

$F$  : Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

$N$  : Jumlah frekuensi/banyaknya individu

Berikut gambaran hasil nilai tes (*pre-tes*) digambarkan pada tabel berikut:

**Tabel 4. 4 Hasil Tes (Pre-Test) Pada Siklus I**

No.	Kriteria	Jumlah peserta didik	Frekuensi	Persentase %	Keterangan
1.	0-49	19	0	0	Sangat rendah
2.	50-69	19	4	21,05	Rendah
3.	70-79	19	10	52,63	Sedang
4.	80-89	19	3	15,78	Tinggi
5.	90-100	19	2	10,52	Sangat Tinggi
Total				100	

Berdasarkan data pada tabel tersebut, dapat di jelaskan bahwa:

- a. Peserta didik dengan hasil 0-49 dengan kriteria sangat rendah tidak ada, dengan persentase 0%.
- b. Peserta didik dengan hasil belajar 50-69 dengan kriteria rendah sebanyak 4 orang dengan persentase 21,05%.
- c. Peserta didik dengan hasil belajar 70-79 dengan kriteria sedang sebanyak 10 orang dengan persentase 52,63%.
- d. Peserta didik dengan hasil belajar 80-89 dengan kriteria sedang sebanyak 3 orang dengan persentase 15,78%.
- e. Peserta didik dengan hasil belajar 90-100 dengan kriteria sedang sebanyak 2 orang dengan persentase 10%.

#### 4. Tahap Refleksi

Hasil dari data yang diperoleh selama proses pembelajaran digunakan sebagai bahan dalam menentukan refleksi pada permasalahan yang di temukan untuk mencarikan solusi dan memperbaiki metode-metode yang digunakan selama proses pembelajaran pada siklus berikutnya. Adapun beberapa kekurangan pada siklus I yaitu sebagai berikut:

- a. Kurangnya keterampilan peserta didik dalam bertanya atau mengkritik.
- b. Kurangnya keaktifan peserta didik dalam bertanya.
- c. Peserta didik dalam menyimpulkan materi pembelajaran sangat minim.
- d. Peserta didik kurang menyimak penjelasan dari penddik.

## SIKLUS II

### 1. Perencanaan

Berdasarkan hasil obeservasi yang dilakukan pada siklus I, peneliti mengatur pelaksanaan yang akan dilaksanakan pada siklus berikutnya dengan melihat refleksi pada siklus sebelumnya untuk perbaikan di siklus II. Adapun tahap perencanaan pada siklus II yaitu:

- a. Menyiapkan beberapa desain-desain templet PPT.
- b. Memperlajari terlebih dahulu sebelum memulai pembelajaran.
- c. Menyiapkan lembar observasi.
- d. Menyusu tes belajar pada silkus II.

### 2. Pelaksanaan

#### Pertemuan I

#### a. Kegiatan awal

Pertemuan pertama pada siklus II dilaksanakan hari selasa, 20 Februari 2024, dengan melanjutkan pembelajaran materi nama-nama malaikat beserta tugasnya dan bagaimana cara menggunakan Aplikasi Canva. Proses pembelajaran pada siklus II hampir sama dengan Siklus I. Langkah-langkah yang dilakukan yaitu:

- 1) Mengucapkan salam.
- 2) Membaca do'a sebelum pembelajaran dimulai yang dipimpin oleh ketua tingkat, kemudian menunjuk satu peserta didik membacakan ayat Suci Al-Qur'an.
- 3) Peneliti menyampaikan kepada peserta didik mengenai proses

pembelajaran yang akan diterapkan berbeda dengan pertemuan sebelumnya, dimana sekarang belajar tentang penggunaan Aplikasi Canva.

- 4) Sebelum memulai pembelajaran peneliti melakukan apersepsi untuk merefresh kembali ingatan sebelumnya mengenai materi yang telah dipelajari.

b. Kegiatan inti

- 1) Peneliti menyiapkan alat yang akan digunakan yaitu *Laptop*.
- 2) Peneliti menjelaskan materi yang sebelumnya untuk mengingat kembali materi yang telah dipelajari.
- 3) kemudian peneliti menjelaskan bagaimana cara menggunakan Aplikasi Canva serta menampilkan beberapa contoh desain-desain templet PPT yang mudah untuk digunakan oleh peserta didik.
- 4) Peneliti memberikan kesempatan peserta didik untuk memberi tanggapan atau pertanyaan tentang apa saja yang belum mereka pahami.

c. Kegiatan akhir

Memberikan tugas kelompok kepada peserta didik untuk membuat desain *PowerPoint* sendiri dengan materi nama-nama malaikat beserta tugasnya dengan menggunakan Aplikasi Canva. Serta peneliti menekankan kepada peserta didik untuk menyelesaikan tugas tersebut. Kemudian peneliti mengucapkan salam untuk menutup pembelajaran.

## Pertemuan II

### a. Kegiatan awal

Pertemuan 2 pada siklus ini dilakukan pada selasa 27 Februari 2024, dengan materi yang masih sama dengan pertemuan sebelumnya yaitu masih dengan pembahasan pembuatan ppt menggunakan Aplikasi Canva.

### b. Kegiatan inti

- 1) Peneliti memeriksa tugas kelompok peserta didik apakah sudah mampu untuk membuat PPt sendiri.
- 2) Peneliti mempersilahkan kepada masing-masing kelompok untuk naik mempersentasikan hasil desain mereka.
- 3) Peneliti memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memberikan tanggapannya mengenai desain yang telah mereka buat sendiri.
- 4) Peneliti memberikan pertanyaan kepada peserta didik.

### c. Kegiatan akhir

- 1) Peneliti menjelaskan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari.
- 2) Peneliti menyampaikan kepada peserta didik bahwa ini adalah pertemuan trakhir peneliti mengajar disekolah.
- 3) Peneliti berfoto serta wawancara kepada peserta didik dan guru kelas VII.
- 4) Pembelajaran ditutup dengan salam.

### 3. Tahap observasi

Proses pengamatan selama proses pembelajaran pada siklus II dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui sejauh manakah kreativitas pembelajaran peserta didik dengan menggunakan Aplikasi Canva dengan dibantu oleh guru PAI.

Adapun data yang diperoleh sebagai berikut:

**Tabel 4. 5 Lembar Hasil Aktivitas Belajar Peserta Didik Siklus II**

No	Aktivitas Mengajar	Persentase keaktifan (%)		Jumlah	Rata-rata %
		I	II		
1	Peserta didik menjawab salam dan bersiap memulai pembelajaran.	100	100	200	100
2	Peserta didik bersemangat mengikuti pembelajaran.	90	100	190	95
3	Peserta didik aktif saat mengajukan pertanyaan tentang hal yang belum di mengerti.	85	90	175	87
4	Kreativitas peserta didik saat menggunakan Aplikasi Canva.	100	100	200	100
5	Ketertiban saat mengikuti proses pembelajaran.	80	90	170	85
6	Peserta didik merespon arahan dari peserta didik.	90	90	180	90
7	Peserta didik bersemangat untuk mengerjakan tugas secara berkelompok.	85	90	175	87
8	Peserta didik merespon dengan baik arahan dari guru.	80	85	165	82
9	Peserta didik Mengucapkan salam.	100	100	200	100
TOTAL					82,6%

Keterangan : Kurang sekali (0-20%)  
 Kurang ( 20-40%)  
 Cukup (40-60%)  
 Baik ( 60-80%)  
 Baik sekali (80-100%)

Berdasarkan data pada tabel diatas terlihat bahwa rata-rata persentase aktivitas belajar peserta didik setelah penerapan penggunaan Aplikasi Canva dikelas VII yaitu 82,6% dengan kriteria baik sekali berkisar antara 80-100%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi Canva sangat efektif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Pertemuan 2 pada siklus II peneliti juga memberikan tes (*post-test*) kepada peserta didik untuk mengetahui efektifitas pembelajaran dengan menggunakan media Aplikasi Canva. Adapun data hasil tes peserta didi dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4. 6 Hasil Tes (Pre-Test) Pada Siklus II**

No.	Kriteria	Jumlah peserta didik	Frekuensi	Persentase %	Keterangan
1.	0-49	19	0	0	Sangat rendah
2.	50-69	19	0	0	Rendah
3.	70-79	19	3	15,78	Sedang
4.	80-89	19	11	57,89	Tinggi
5.	90-100	19	5	26,31	Sangat Tinggi
Total				100	

Berdasarkan data pada tabel tersebut, dapat di jelaskan bahwa:

- a. Peserta didik dengan hasil belajar 0-49 dengan kriteria sangat rendah tidak ada dengan prsentase 0%
- b. Perserta didik dengan hasil belajar 50-69 dengan kriteria rendah tidak ada dengan persentase 0%.
- c. Perserta didik dengan hasil belajar 70-79 dengan kriteria sedang sebanyak 3

orang dengan persentase 15,78%.

- d. Peserta didik dengan hasil belajar 80-89 dengan kriteria tinggi sebanyak 11 orang dengan persentase 57,89%.
- e. Peserta didik dengan hasil belajar 90-100 dengan kriteria sangat tinggi sebanyak 5 orang dengan persentase 26,31%

#### 4. Tahap Refleksi

Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari pelaksanaan siklus I dan siklus II dimana pada siklus I belum terjadi peningkatan karna belum diterapkan penggunaan Aplikasi Canva, sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan hasil nilai setelah diterapkan penggunaan aplikasi Canva.

Adapun persentase aktifitas belajar peserta didik secara keseluruhan dari siklus 1 dan 2 yaitu:

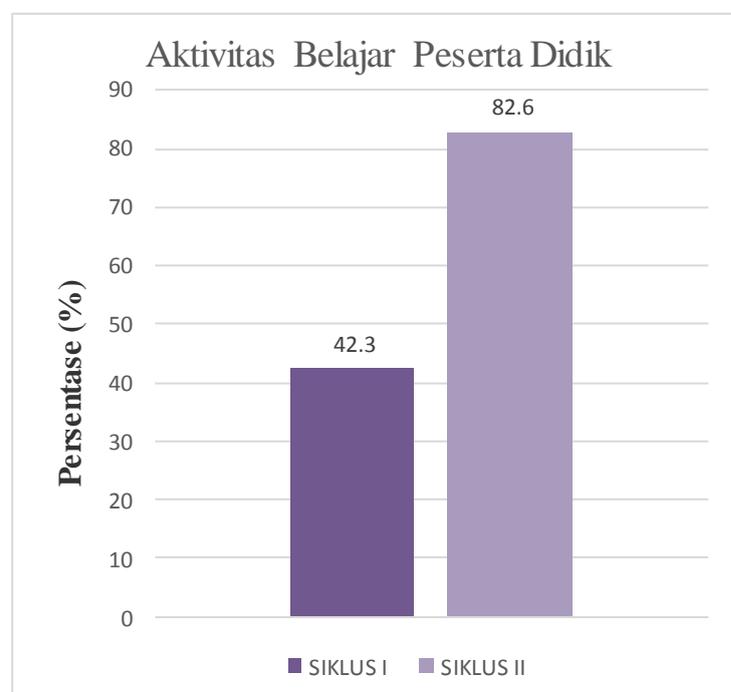
**Tabel 4. 7 Aktifitas Belajar Peserta Didik**

No	Siklus I	Siklus II
1	75	100
2	52	95
3	15	87
4	50	100
5	60	85
6	32	90
7	22	87
8	35	82
9	82	100
Persentase %	42,3%	82,6%

Berdasarkan tabel diatas data persentase aktivitas belajar peserta didik pada siklus I dan siklus II yaitu:

- 1) Pada siklus I aktivitas belajar peserta didik sebelum penerapan Aplikasi Canva ialah 42,3% dengan kriteria cukup.
- 2) Pada pelaksanaan siklus II aktivitas belajar peserta didik setelah penggunaan Aplikasi Canva sebesar 82,6% dengan kriteria baik sekali.

**Gambar 4. 2 Aktivitas Belajar Peserta Didik Siklus I dan Siklus II**



Gambar menjelaskan bahwa perolehan persentase aktivitas belajar siklus I sebanyak 42,3% sedangkan pada siklus II sebanyak 82,6%.

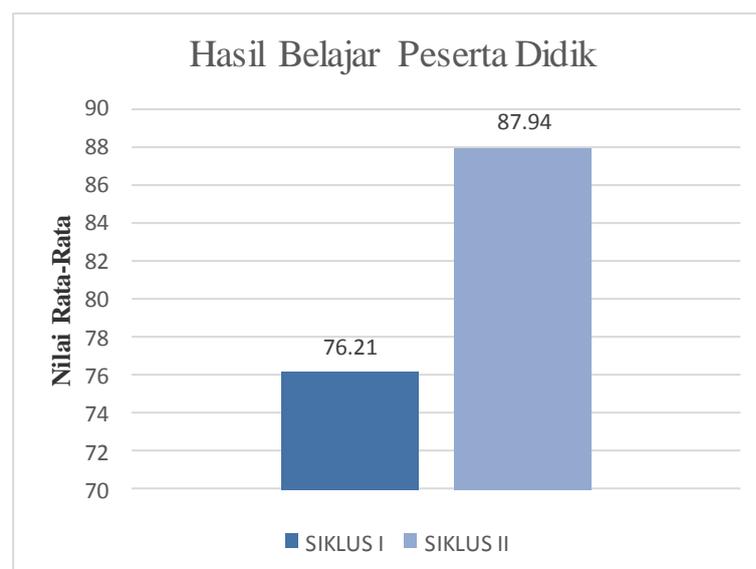
Adapun rata-rata hasil belajar peserta didik secara keseluruhan dari siklus I dan Siklus Ii adalah sebagai berikut:

**Tabel 4. 8 Hasil Belajar Peserta Didik**

No	Siklus	Rata-rata Perolehan
1	Siklus I	76,21
2	Siklus II	84,94

Dari tabel di atas dijelaskan bahwa:

- 1) Pelaksanaan siklus I belum diterapkan penggunaan Aplikasi Canva, metode yang digunakan metode ceramah dan peserta didik hanya membaca materi nama-nama Malaikat beserta tugasnya dari buku PAI, dengan perolehan rata hasil belajar senilai 76,21.
- 2) Pelaksanaan siklus II peneliti telah menerapkan penggunaan Aplikasi Canva pada proses pembelajaran dan memperoleh nilai hasil belajar sebesar 84,94.

**Gambar 4. 3 Aktivitas Belajar Siklus I dan Siklus II**

Berdasarkan gambar I.3 bahwa perolehan nilai rata-rata peserta didik pada siklus I sebesar 76,21 sedangkan pada siklus II sebesar 82,94. Dengan demikian penggunaan Aplikasi Canva dapat meningkatkan kreativitas belajar peserta didik khususnya kelas VII SMP 5 Negeri Dua Pitue.

Pemilihan metode dalam pembelajaran sangat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik seperti fakta yang peneliti temukan di sekolah. Dengan penerapan penggunaan Aplikasi Canva pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sangat efektif digunakan terlebih sekarang adalah zaman milenial yang tidak lepas dari teknologi tanpa terkecuali di kampung yang terisolir dari jaringan sekalipun.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

1. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran PAI Kelas VII SMP Negeri 5 Dua Pitue dapat dilihat dari siklus I (42,3%) sampai pada siklus II (82,6%). Pembelajaran dengan menggunakan penggunaan Aplikasi Canva sangat efektif diterapkan di sekolah, dengan Penggunaan Aplikasi Canva dapat membangun suasana yang nyaman dan tidak membosankan bagi peserta didik. Hal ini terlihat pada hasil belajar peserta didik yang mengalami peningkatan setelah penerapan Penggunaan Aplikasi Canva dari siklus I dengan nilai 76,21% meningkat pada siklus II sebesar 87,94% dengan demikian penggunaan Aplikasi Canva dapat meningkatkan kreativitas belajar peserta didik khususnya kelas VII SMP 5 Negeri Dua Pitue.
2. Penggunaan Aplikasi Canva juga memberikan perubahan aktivitas belajar peserta didik misalnya dari yang malu bertanya menjadi aktif dalam mengkritik materi yang diajarkan, hal ini terlihat pada perolehan nilai aktivitas belajar peserta didik yang meningkat dimana peneliti dan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sebagai observer di kelas melihat perubahan dari sikap dan perolehan nilai rata-rata yang di capai dari siklus I dan Siklus II.

## **B. Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah tercapai, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

### 1) Untuk Guru

Pembelajaran dengan menggunakan metode yang tepat dapat mempengaruhi keberhasilan suatu pembelajaran, begitupun sebaliknya apabila penggunaan metode dalam pembelajaran tidak sesuai dengan materi atau bahkan hanya menggunakan satu metode saja atau yang banyak kita jumpai pada pembelajaran disekolah yaitu metode ceramah, maka akan membuat peserta didik jenuh dan bosan dengan kegiatan yang sama setiap hari hanya mendengar guru berbicara di depan. Oleh karena itu, pendidik harus kreatif dalam memilih metode dan menguasai berbagai macam metode pembelajaran berbasis elektronik.

### 2) Untuk Peneliti Selanjutnya

Pada penelitian selanjutnya yang ingin mengembangkan penelitian penggunaan Aplikasi Canva diharapkan mampu menghasilkan penelitian yang jauh lebih baik lagi dan selektif dalam memilih film yang akan ditampilkan sehingga sesuai dengan materi yang di ajarkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Wahid, "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar" Jurnal ISTIQRA No. 2. 2018.
- Ahmad Ruslan, ddk. "Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Di Abad 21 Refleksi Edukatika" Jurnal Ilmiah Kependidikan No. 2. (Juni) 2023.
- Amelia Putri Wulandari, ddk. "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar" Jurnal E-ISSN No. 2. (Januari) 2023.
- Difa Zalsabella P, dkk. "Pentingnya Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Nilai Karakter dan Moral Anak di Masa Pandemi" JIE No.1. (Juli) 2023.
- Dyan Yuliana, dkk, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif" JUKANTI No. 2. (Nopember) 2023.
- Eka Dudy Meinura, "Konsep Pendidikan Islam dalam Perspektif Ahmad Tafsir" Jurnal Jendela Pendidikan No. 2. (Agustus) 2022.
- Garris Pelangi, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia jengangsma/Ma" Jurnal Sasindo Unpam No. 2. (Desember) 2020.
- Gytha nurhana Dhea Praadha Gitama, dkk, "kegiatan sosial meningkatkan kreativitas anak-anak dalam berkomunikasi melalui persentasi menggunakan canva" Jurnal Pengabdian Universitas Catur Insan Cendekia No. 3, 2022.
- Haris Budiman, "Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan" Jurnal Pendidikan Islam, 8. (Mei) 2017.
- Kementrian Agama RI, surah Al-Mujadalah ayat 11, al-qur'an Tajwid dan Terjemahannya
- Kementrian Agama RI, surah An-nahl ayat 44, Al-qur'an Tajwid dan Terjemahannya.
- Lailan Puspita Ayu, dkk, "Kemampuan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Pembelajaran Menulis Puisi" Jurnal ISSN No. 4. (Oktober) 2023, h, 1631.
- Luthfil Hakim Hasan, "Peran Pendidik/Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas

- M. Zaki, ddk. "Kajian tentang Perumusan Hipotesis Statistik Dalam Pengujian Hipotesis Penelitian" Jurnal JIIP No. 2. (Maret) 2021.
- Muhammad Afdhaluzzikri, Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II Jenjang Sekolah Dasar Negeri Reusak Kabupaten Aceh Barat.(Skripsi Sarjana, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Teknologi Informasi, Banda Aceh, 2022.
- Muhammad Fadhil Alghi Fari Majid, ddk. "Penerapan Teori Belajar Behavioristik Dalam Pembelajaran PAI" Jurnal Ilmiah Bimbingan dan Konseling .
- Neli Rahmaniah, dkk. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Inovasi Pembelajaran Mahasiswa Pgmi Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran Di Era Kurikulum Merdeka" Jurnal JMIE 6(1), 2022.
- Peserta Didik" Jurnal Pendidikan Islam No. 1. (April) 2020.
- Rahma Elvira Tanjung, dkk. "Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika" Jurnal vokasional Teknik Elektronika dan Informatika No. 2. (Juni) 2019.
- Rita Komalasari, "Manfaat Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Masa Pandemi Covid 19" Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi, No. 1 (Juni) 2020.
- Sony Junaed, "Aplikasi canva sebagai media pembelajaran daring untuk meningkatkan kemampuan kreativitas mahasiswa pada mata kuliah english for information communication and technology" Jurnal Bangun Rekaprima No. 2. (Oktober) 2021.
- Syamsul HudaRohmadi, "Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam" Jurnal Araska No. 2. 2012.
- Tajuddin Nur, "Rumusan Tujuan Pendidikan Nasional Pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003" Jurnal ISSN No. 01.2018.

