

**PENGARUH EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN CANVA
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS VIII PADA MATA
PELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI MTSN 6 SLEMAN YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Studi Islam
Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Untuk memenuhi salah
satu syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



*Acc untuk munaqasah
skripsi*

8/7 - 2024

[Signature]
Burhanudin

Oleh:

Farihatus Sa'diyah

20422132

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA

2024

**PENGARUH EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN CANVA
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS VIII PADA MATA
PELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI MTSN 6 SLEMAN YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Studi Islam
Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Untuk memenuhi salah
satu syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Disusun Oleh:

Farihatas Sa'diyah

20422132

Dosen Pembimbing:

Burhan Nudin, S.Pd.I., M.Pd.I

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA

2024

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Farihatus Sa'diyah
NIM : 20422132
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Agama Islam
Judul Penelitian : Pengaruh Efektivitas Media Pembelajaran *Canva* Terhadap
Minat Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran
Akidah Akhlak di MTsN 6 Sleman Yogyakarta

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya sendiri dan tidak ada hasil karya orang lain kecuali yang diacu dalam penulisan dan dicantumkan dalam daftar pustaka. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka penulis bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib yang berlaku di Universitas Islam Indonesia.

Demikian, pernyataan ini penulis buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Yogyakarta, 8 Juli 2024

Yang Menyatakan,



Farihatus Sa'diyah

LEMBAR PENGESAHAN



FAKULTAS
ILMU AGAMA ISLAM

Gedung K.H. Wahid Hasyim
Kampus Terpadu Universitas Islam Indonesia
Jl. Kaliurang km 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 898444 ext. 4511
F. (0274) 898463
E. fiail@uii.ac.id
W. fiail.uii.ac.id

PENGESAHAN

Tugas Akhir ini telah diujikan dalam Sidang Munaqasah Program Sarjana Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Program Studi Pendidikan Agama Islam yang dilaksanakan pada:

Hari : Selasa
Tanggal : 6 Agustus 2024
Judul Tugas Akhir : Pengaruh Efektivitas Media Pembelajaran Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTsN 6 Sleman Yogyakarta
Disusun oleh : FARIHATUS SA'DIYAH
Nomor Mahasiswa : 20422132

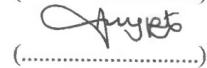
Sehingga dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

TIM PENGUJI:

Ketua/Pembimbing : Burhan Nudin, S.Pd.I., M.Pd.I.


(.....)

Penguji I : Drs. Nanang Nuryanta, M.Pd


(.....)

Penguji II : Lukman, S.Ag, M.Pd.


(.....)

Yogyakarta, 8 Agustus 2024




Dr. Drs. Asmuni, MA

REKOMENDASI PEMBIMBING

Yang bertandatangan dibawah ini, Dosen Pembimbing Skripsi :

Nama : Farihatus Sa'diyah

NIM : 20422132

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Ilmu Agama Islam

Judul Penelitian : Pengaruh Efektivitas Media Pembelajaran *Canva* terhadap
Minat Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran
Akidah Akhlak di MTsN 6 Sleman Yogyakarta

Menyatakan bahwa, berdasarkan proses dan hasil bimbingan selama ini, serta dilakukan perbaikan, maka yang bersangkutan dapat mendaftarkan diri untuk mengikuti munaqasah Skripsi pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Yogyakarta, 4 Juli 2024

Dosen Pembimbing,



Burhan Nudin, S.Pd.I., M.Pd.I

NOTA DINAS

Yogyakarta, 27 Zulhijjah 1445 H
4 Juli 2024

Hal : **Skripsi**
Kepada : **Yth. Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam**
Universitas Islam Indonesia
di Yogyakarta.

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Berdasarkan penunjukkan Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia dengan surat nomor : 546/Dek/60/DAATI/FIAI/III/2024 tanggal 19 Maret 2024, 9 Ramadan 1445 H, atas tugas kami sebagai pembimbing skripsi Saudara:

Nama : Farihatu Sa'diyah
Nomor Pokok/NIMKO : 20422132
Mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Tahun Akademik : 2023/2024
Judul Skripsi : Pengaruh Efektivitas Media Pembelajaran Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTsN 6 Sleman Yogyakarta

Setelah kami teliti dan kami adakan perbaikan seperlunya, akhirnya kami berketetapan bahwa skripsi saudara tersebut diatas memenuhi syarat untuk diajukan ke sidang munaqasah Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Demikian, semoga dalam waktu dekat bisa dimunaqasahkan, dan bersama ini kami kirimkan skripsi yang dimaksud

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Dosen Pembimbing



Burhan Nudin, S.Pd.I., M.Pd.I

MOTTO

قُلْ كُلٌّ يَعْمَلُ عَلَى شَاكِلَتِهِ فَرَبُّكُمْ أَعْلَمُ بِمَنْ هُوَ أَهْدَى سَبِيلًا

Artinya : “Katakanlah (Nabi Muhammad), “Setiap orang berbuat sesuai dengan pembawaanya masing-masing.“ Maka, Tuhanmu lebih mengetahui siapa yang lebih benar jalannya.”

(Q.S Al-Isra ayat 84)¹

¹Al-Qur'an dan Terjemahannya. (Jakarta : Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI, 2019), hal. 405

PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, dengan segalapuji bagi Allah SWT yang telah memberikan limpahan Rahmat, Taufiq, hidayah-Nya serta memberikan kekuatan kepada peneliti beserta keluarga dan saudara lainnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya, shalawat serta salam selalu tercurah limpahkan kepada baginda Rasulullah Muhammad SAW. Skripsi ini peneliti persembahkan untuk :

1. Pintu surgaku serta panutanku, Ibunda Sri Ratna Wigati. Peneliti mengucapkan terimakasih kepada beliau atas segala rasa semangat, nasihat, doa-doa yang diberikan serta sebagai pengingat yang luar biasa. Dan terakhir, terimakasih sudah menjadi tempatku untuk pulang.
2. Cinta pertama, Ayahanda Moch Halwani yang telah memberikan semangat serta motivasi tiada henti hingga peneliti dapat menyelesaikan studinya sampai sarjana.
3. Bapak Burhan Nudin, S.Pd.I., M.Pd.I selaku dosen pembimbing skripsi yang telah mencurahkan waktu, kesempatan, dan ilmunya dalam membimbing peneliti dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Segenap Dosen Pendidikan Agama Islam di Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia yang telah memberikan ilmu selama masa studi peneliti dan seluruh staff dan jajaran di Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia yang telah banyak membantu selama masa perkuliahan.
5. Big thanks to Ika Tiara Aryani, yang telah kebersamai proses peneliti dari awal proposal skripsi sampai dengan tugas akhir. Terimakasih atas segala

bantuan, tenaga, waktu, *support* dan kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti selama ini.

6. *Jazakumullahu Khayran Katsiron* kepada Spd geng (Putri, Nabila, Wafa, Sarah, Husna dan Midah), terimakasih untuk pengalaman, dan nasihat kepada peneliti selama menjalani masa-masa kuliah. *See you on top, girls.*
7. Kepada Anak PPL MTsN 6 (Linda, Elvina, Dinda, Maelani, Firda, Widia, Mba Dea, dan Gofur), terimakasih untuk canda tawa, serta pengalaman yang telah diberikan sehingga peneliti mendapatkan inspirasi judul dari skripsi ini.
8. Kepala sekolah, waka kurikulum, guru-guru yang namanya tidak bisa disebutkan satu persatu serta siswa-siswi MTsN 6 Sleman Yogyakarta khususnya kelas VIII.
9. Seluruh pihak yang memberikan bantuan kepada peneliti namun tidak dapat disebutkan satu persatu. Terimakasih atas bantuan, semangat dan doa baik yang diberikan kepada peneliti selama ini.
10. *Last but not least*, Untuk diri saya sendiri, terimakasih karena telah berjuang, semangat yang tidak pernah padam serta tetap berdiri tegap menghadapi segala lika liku hidup sampai mampu berada dititik ini. Semoga usaha dan dedikasi ini menjadi awal dari segala pencapaian besar di masa depan.

Jazakumullah Khayran Katsiron, semoga Allah mencurahkan kebaikan-Nya kepada kita dan memberikan nikmat iman, nikmat Islam, kasih sayang serta petunjuk-Nya. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Dengan kerendahan hati, peneliti mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak yang membaca skripsi ini. Akhir kata peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Aamiin Aamiin ya Rabbal'alaamiin

Yogyakarta, 8 Juli 2024

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Farihatu Sa'diyah', with a long horizontal stroke extending to the right.

Farihatu Sa'diyah

ABSTRAK

PENGARUH EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN CANVA TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS VIII PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI MTSN 6 SLEMAN YOGYAKARTA

Oleh:

Farihatus Sa'diyah

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh meningkatkan kualitas pembelajaran dan berkembangnya teknologi. *Canva* sebagai media pembelajaran berbasis teknologi yang sangat inovatif dan relevan. Salah satu aspek yang penting dalam proses pembelajaran adalah minat belajar siswa, yang mempengaruhi keterlibatan mereka dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh efektivitas dan seberapa besar penggunaan media pembelajaran *Canva* terhadap minat belajar pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTsN 6 Sleman Yogyakarta

Metode yang digunakan adalah kuantitatif. Subyek penelitiannya adalah siswa kelas VIII MTsN 6 Sleman Yogyakarta. Pengambilan sampel dengan *purposive sampling* berjumlah 100 siswa menggunakan rumus *Slovin*. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dengan skala likert sebagai instrument penilaian, dan teknik analisis data menggunakan uji *One Way ANOVA* untuk mengetahui pengaruhnya dan Regresi Linier Sederhana untuk mengetahui efektivitasnya dengan menggunakan IBM *SPSS Statistics* 25.

Hasil Penelitian menunjukkan bahwa: (1) Ada pengaruh media pembelajaran *Canva* terhadap minat belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTsN 6 Sleman Yogyakarta, dari hasil nilai $F_{hitung} 5.655 > \text{nilai } F_{tabel} 1.78$. (2) Ada perbedaan pengaruh sebelum dan sesudah menggunakan *Canva*, dilihat dari hasil nilai regresi linier sederhana yakni nilai R yaitu sebesar 0.114 dan nilai R^2 sebesar 0.013 yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas (media pembelajaran *Canva*) terhadap variabel terikat (minat belajar siswa) adalah sebesar 1.3 % dan efektivitas sebelum dan sesudah menggunakan *Canva*, dilihat dari nilai *mean Pre-test* sebesar 61.33, sedangkan hasil nilai *mean Post-test* sebesar 59.47 dan adanya penurunan minat belajar Akidah Akhlak dengan menggunakan media pembelajaran *Canva* yakni sebesar 1.86.

Kata Kunci: Media Pembelajaran *Canva*, Minat Belajar

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF THE EFFECTIVENESS OF CANVA LEARNING MEDIA ON THE LEARNING INTEREST OF GRADE VIII STUDENTS IN THE SUBJECT OF AKIDAH AKHLAK AT MTSN 6 SLEMAN YOGYAKARTA

By:

Farihatus Sa'diyah

This study is motivated by the need to improve the quality of learning and the advancement of technology. Canva, as a technology-based learning media, is highly innovative and relevant. One important aspect of the learning process is students' interest in learning, which affects their engagement in the teaching and learning process. This study aims to determine the impact of the effectiveness and the extent of using Canva as a learning media on students' interest in the subject of Akidah Akhlak at MTsN 6 Sleman Yogyakarta.

The research method used is quantitative. The subjects of the study are eighth-grade students at MTsN 6 Sleman Yogyakarta. A purposive sampling method was used, with a sample size of 100 students determined using the Slovin formula. Data was collected using a questionnaire with a Likert scale as the assessment instrument, and data analysis techniques included One-Way ANOVA to determine the impact and Simple Linear Regression to assess the effectiveness, using IBM SPSS Statistics 25.

The research findings indicate that: (1) There is an effect of Canva as a learning media on the interest in learning of eighth-grade students in the Akidah Akhlak subject at MTsN 6 Sleman Yogyakarta, as indicated by an F_{value} of 5.655 > the F_{table} value of 1.78. (2) There is a difference in impact before and after using Canva, as shown by the simple linear regression results with an R value of 0.114 and an R Square value of 0.013, meaning that the effect of the independent variable (Canva learning media) on the dependent variable (students' interest in learning) is 1.3%. The effectiveness before and after using Canva, indicated by the mean Pre-test score of 61.33 and the mean Post-test score of 59.47, shows a decrease in interest in Akidah Akhlak with the use of Canva as learning media by 1.86.

Keywords: Canva Learning Media, Learning Interest

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

إِنَّ الْحَمْدَ لِلَّهِ نَحْمَدُهُ وَنَسْتَعِينُهُ وَنَسْتَغْفِرُهُ وَنَعُوذُ بِاللَّهِ مِنْ شُرُورِ أَنْفُسِنَا وَمِنْ سَيِّئَاتِ أَعْمَالِنَا مَنْ
يَهْدِهِ اللَّهُ فَلَا مُضِلَّ لَهُ وَمَنْ يُضِلِّ فَلَا هَادِيَ لَهُ وَأَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَحْدَهُ لَا شَرِيكَ لَهُ وَأَنَّ
مُحَمَّدًا عَبْدُهُ وَرَسُولُهُ أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur peneliti panjatkan atas kehadiran Allah *Subhanahu Wata'ala* yang telah memberikan berkah, nikmat, serta hidayah-Nya kepada kita dan tak lupa sholawat serta salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang ini.

Skripsi ini yang berjudul **“Pengaruh Efektivitas Media Pembelajaran Canva terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTsN 6 Sleman Yogyakarta”** disusun dan diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam meraih derajat Sarjana Pendidikan Islam program Strata Satu (S-1) Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia. peneliti skripsi tidak luput dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Fathul Wahid, ST., M.Sc., Ph.D. selaku rektor Universitas Islam Indonesia.
2. Bapak Dr. Drs. H. Asmuni, M.A selaku Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam UII.
3. Bapak Dr. Anton Priyo Nugroho, SE., MM. Selaku Ketua Jurusan Studi Islam Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.
4. Ibu Mir'atun Nur Arifah S.Pd.,I M.Pd.I selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam UII.

5. Ibu Siti Afifah Adawiyah, S.Pd.I., M.Pd selaku Sekretaris Program Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.
6. Bapak Burhan Nudin, S.Pd.I., M.Pd.I selaku dosen pembimbing dalam penelitian skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu dosen yang telah memberikan ilmunya sehingga peneliti dapat melalui pendidikan sarjana dengan baik.
8. Kedua orang tua, keluarga, teman-teman dan semua pihak yang tidak bisa peneliti sebutkan satu-satu yang telah membantu dan mendukung dalam penyusunan skripsi ini.
9. Bapak kepala sekolah beserta Bapak/ibu guru MTsN 6 Sleman Yogyakarta yang telah memberikan izin, membantu dan mendukung terlaksananya penelitian ini.
10. Siswa-siswi MTsN 6 Sleman Yogyakarta khususnya kelas VIII, terimakasih telah bersedia dalam mengisi kuesioner dengan bersungguh-sungguh.

Peneliti menyadari bahwa karya skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati peneliti menyampaikan permohonan maaf, serta mengharapkan adanya kritik dan saran yang membangun agar dapat bermanfaat bagi peneliti sendiri dan para pembaca.

Wassalaamu'alaikum Wr.Wb

Yogyakarta, 8 Juni 2024



Farihatus Sa'diyah

NIM. 20422132

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
REKOMENDASI PEMBIMBING	iv
NOTA DINAS	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK	x
KATA PENGANTAR.....	xii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	9
1. Tujuan Penelitian	9
2. Kegunaan Penelitian	9
D. Sistematika Pembahasan	11
BAB II	10
KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	10
A. Kajian Pustaka	10
B. Landasan Teori	18
1. Kajian Teori.....	18
2. Kerangka Pikir	43
3. Hipotesis Penelitian	44
BAB III.....	45
METODE PENELITIAN	45
A. Jenis Penelitian dan Pendekatan	45
B. Subjek dan Objek Penelitian	46
C. Tempat atau Lokasi Penelitian	46
D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional	46
E. Populasi dan Sampel Penelitian	48

F.	Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	50
G.	Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen	55
H.	Uji Asumsi (Uji Normalitas, Uji Linieritas dan Homogenitas).....	58
I.	Teknik Analisis Data	62
BAB IV		64
HASIL DAN PEMBAHASAN		64
A.	Hasil Penelitian	64
B.	Pembahasan Penelitian.....	98
BAB V		103
KESIMPULAN DAN SARAN		103
A.	Kesimpulan.....	103
B.	Saran	104
DAFTAR PUSTAKA		105
LAMPIRAN-LAMPIRAN		111

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Definisi Operasional.....	47
Tabel 3.2 Jumlah Siswa.....	49
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Aktivitas Belajar Akidah Akhlak menggunakan Media Pembelajaran Canva.....	51
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Angket Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak	52
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Bobot Skor Jawaban	54
Tabel 4. 1 Data Guru MTsN 6 Sleman Yogyakarta	75
Tabel 4. 2 Daftar Data Pegawai MTsN 6 Sleman Yogyakarta	77
Tabel 4. 3 Fasilitas di MTsN 6 Sleman Yogyakarta	78
Tabel 4. 4 Penyebaran Kuesioner	81
Tabel 4. 5 Tingkat Pengembalian Kuesioner.....	81
Tabel 4. 6 Hasil Uji Validitas Pre-Test Minat Belajar Akidah Akhlak	82
Tabel 4. 7 Hasil Uji Validitas Post-Test Minat Belajar Akidah Akhlak	84
Tabel 4. 8 Hasil Uji Reliabilitas Pre-Test Minat	87
Tabel 4. 9 Hasil Uji Reliabilitas Post-Test Minat Belajar Akidah Akhlak dengan Media Pembelajaran Canva.....	87
Tabel 4. 10 Hasil Uji Normalitas Pre-Test Pertama	88
Tabel 4. 11 Hasil Uji Normalitas Pre-Test Kedua	89
Tabel 4. 12 Hasil Uji Normalitas Post-Test Pertama.....	90
Tabel 4. 13 Hasil Uji Normalitas Post-Test Kedua	91
Tabel 4. 14 Hasil Uji Normalitas Post-Test Ketiga	91
Tabel 4. 15 Hasil Uji Normalitas Pre-Test dan Post-test.....	92
Tabel 4. 16 Hasil Uji Linieritas	93
Tabel 4. 17 Hasil Uji Homogenitas	94
Tabel 4. 18 Hasil Nilai Pre-test Minat Belajar Akidah Akhlak per Kelas.....	94
Tabel 4. 19 Hasil Nilai Post-test Minat Belajar Akidah Akhlak dengan Menggunakan Media Pembelajaran Canva per Kelas	95
Tabel 4. 20 Hasil Peningkatan Minat Belajar.....	95
Tabel 4. 21 Hasil Minat Belajar	96
Tabel 4. 22 Hasil Uji One Way Anova	97
Tabel 4. 23 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana.....	98

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berbagai fitur kreatif yang tersedia di platform *design* grafis *online* yang dapat diintegrasikan ke dalam proses pendidikan. Membuat *design* grafis yang dapat dilakukan kapan saja, dan dimana saja menggunakan *Canva*. Selain itu, ramah pengguna karena *design* yang menarik yang memungkinkan untuk kita pilih templete, fitur, dan kategori berdasarkan tema yang kita inginkan.² *Canva* sebagai aplikasi *design* grafis berbasis *website*, membantu orang untuk membuat tampilan grafis serta visual yang menarik.³ Sehingga *Canva* menjadi bagian dari komponen kecil dari unsur pendidikan. Penggunaan *Canva* dalam konteks pembelajaran telah menarik minat banyak pendidik karena kemudahan dalam penggunaan serta beragam fitur kreatif yang disediakannya.

Pengembangan media pembelajaran yang menarik memungkinkan untuk komunikasi dua arah, sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Peserta didik tidak hanya memperhatikan medianya, tetapi juga berinteraksi dengan media tersebut.⁴ Media pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk berkomunikasi atau menyampaikan pesan kepada peserta didik sehingga

² Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. "Analisis media digital video pembelajaran abad 21 menggunakan aplikasi canva pada pembelajaran IPA). (*Jurnal Basicedu* 5(6):2021), hlm 6272.

³ Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. "Aplikasi canva sebagai media pembelajaran yang efektif". (*Indonesian Journal Of Education and Humanity* 2(4): 2022), hlm.110.

⁴ Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. "Pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan canva untuk optimalisasi pembelajaran daring". (*Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat* 4(3): 2021), <https://doi.org/10.29303/jppm.v4i3.2817> hlm. 277.

muncul sebuah minat belajar, merangsang pikiran, dan perasaan peserta didik itu sendiri.⁵ Dari pemaparan tersebut maka, media pembelajaran menjadi alat yang dimanfaatkan untuk mengirimkan informasi dari pendidik kepada peserta didik.

Dalam era modern yang dipenuhi dengan perkembangan teknologi, penggunaan media pembelajaran sangat diutamakan dalam pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Guru dapat menawarkan media pembelajaran interaktif kepada peserta didik dalam bentuk produk atau layanan digital. Penggunaan peran media pembelajaran secara efektif sangat penting karena keterlibatan dalam proses pembelajaran merupakan aspek yang tidak terpisahkan dalam dunia pendidikan. Dengan adanya media pembelajaran tersebut, diharapkan peserta didik akan termotivasi dan lebih mudah memahami materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru.⁶

Meskipun ada banyak aplikasi lain yang tersedia, namun aplikasi *Canva* paling banyak diminati dari segala usia karena kemudahannya dalam penggunaannya. Terkait dengan hal tersebut, Madrasah Tsanawiyah Negeri 6 Sleman Yogyakarta merupakan salah satu madrasah yang telah menggunakan media *Canva* dalam pembelajaran. MTsN 6 Sleman dipilih sebagai lokasi penelitian karena ketersediaan sumber daya dan infrastruktur yang memadai. Dengan menggunakan teknologi *Canva* sebagai media pembelajaran, madrasah memiliki fasilitas teknologi secara efektif dan selama proses pembelajaran para

⁵ Rambe, C. N. "Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar." (*In Proseding Didaktis: Seminar Nasional Pendidikan Dasar* 5(1): 2020), hlm.333

⁶ Rofiana, H. "Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran SKI Di Kelas Viii Madrasah Tsanawiyah Syi'ar Islam Maibit Rengel Tuban." (*Doctoral Dissertation, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri* : 2022), hlm.2

siswa membawa *gadget*. Penelitian ini memiliki relevansi praktis dalam meningkatkan proses pembelajaran di Madrasah tersebut dan juga memberikan kontribusi akademis dalam pemahaman tentang efektivitas media pembelajaran digital terutama *Canva* dalam konteks pendidikan Islam.

Pendidikan Islam membekali individu dengan landasan moral dan etika yang kuat. Pendidikan Islam yang objeknya berciri khas atau berlafadzkan nilai-nilai keislaman. Tujuan dari pendidikan tidak sekedar untuk meningkatkan kecerdasan intelektual saja, melainkan juga dalam lingkup kecerdasan spiritual dan emosional sehingga akan memperkuat untuk mendidik akhlak dan jiwa peserta didik itu sendiri.

Tujuan umum Pendidikan Islam secara keseluruhan ke dalam beberapa kategori, yakni (1) Kebanyakan orang sepakat bahwa tujuan pendidikan Islam adalah untuk menanamkan nilai-nilai luhur, sebagaimana misi dari kerasulan Nabi Muhammad SAW adalah membentuk akhlak yang baik, (2) Menyiapkan peserta didik untuk dalam menghadapi kehidupan di dunia dan diakhirat, (3) Membantu peserta didik untuk berkarier di dunia usaha dengan profesionalisme dalam mencari penghidupan, (4) Mendorong semangat pendidikan ilmu pengetahuan pada peserta didik agar konsisten berusaha serta mengeksplorasi ilmu pengetahuan, (5) Menyiapkan siswa secara profesional di bidang teknik dan kerajinan.⁷

⁷ Syafe'i, I. "Tujuan Pendidikan Islam." (*Al-Tadzkiyyah : Jurnal Pendidikan Islam* 6(2) : 2015), hlm.156 <http://dx.doi.org/10.24042/atjpi.v6i2.1876>.

Agama Islam juga menjelaskan mengenai pendidikan dalam Islam. Hal ini terdapat pada Q.S Al-Mujadalah ayat 11:

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

Artinya : “Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan dalam majlis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah memberi kelapangan untukmu. Dan apabila di katakan “Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang berilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.”⁸

Penjelasan makna dari Firman Allah SWT diatas, ayat tersebut tentang aspek pendidikan dalam konteks Agama Islam, yang memperhatikan kemajuan ilmu pengetahuan dalam berbagai bidang. Ayat tersebut memberikan dorongan bagi mereka yang tekun mengejar ilmu, mengakui nilai tinggi yang Allah SWT berikan kepada mereka yang gigih dalam menuntut ilmu.⁹

Komponen keilmuan dalam Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti meliputi (1) Akidah, (2) Akhlak, (3) Qur'an Hadits, (4) Fiqih dan (5) Sejarah

⁸ Lafadz yang tercantum pada Q.S Al-Mujadalah (Surat ke-58; Ayat 11), lihat juga Departemen Agama RI. *AlQur'an dan terjemahannya* (Jakarta: Kemenang RI, 1998)

⁹ Saza, M. F, "Pengaruh Media Pembelajaran Canva for Education Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI di Kelas XI IPS MAN 1 Jakarta", Skripsi FTIK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta tahun 2023.

Kebudayaan Islam.¹⁰ Akidah Akhlak bagi peserta didik bermanfaat untuk menjalin hubungan dengan Tuhan, menyeimbangkan hubungan antar manusia dalam konteks sosial masyarakat dan mencapai keseimbangan antara pertumbuhan rohani dan jasmani. Peserta didik yang mempelajari pendidikan Akidah Akhlak akan meraih derajat yang tinggi, dan melampaui makhluk lainnya.¹¹

Pentingnya mata pelajaran Akidah Akhlak dalam memegang peranan dalam pendidikan, karena menjadi landasan nilai dan moral dalam kehidupan seseorang. Dengan adanya mata pelajaran Akidah Akhlak dapat membiasakan mereka berpegang teguh pada akhlaknya sehingga dapat menghindari hal-hal yang tercela, berpikir secara spiritual serta mempersiapkan mereka menuju kehidupan yang mulia.

Pembelajaran juga membutuhkan sebuah minat dari internal peserta didik itu sendiri, misalnya yaitu mata pelajaran Akidah Akhlak. Akidah sebagai landasan keyakinan Islam dalam memberikan arah spiritual dan moral bagi individu itu sendiri. Nilai moral yang nantinya akan diterapkan oleh siswa akan mendorong mereka untuk berpartisipasi lebih aktif dan antusias dalam proses pembelajaran. Minat mempunyai peranan penting dalam memusatkan perhatian yang

¹⁰ Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Fase D, dikutip dari [https://smpn3payakumbuh.sch.id/2022/04/03/capaian-pembelajaran-mata-pelajaran-pendidikan-agama-islam-dan-budi-peker-ti-fase-d/#:~:text=Pendidikan%20Agama%20Islam%20dan%20Budi%20Pekerti%20mencakup%20elemen%20keilmuan%20yang,\(5\)%20Sejarah%20Peradaban%20Islam](https://smpn3payakumbuh.sch.id/2022/04/03/capaian-pembelajaran-mata-pelajaran-pendidikan-agama-islam-dan-budi-peker-ti-fase-d/#:~:text=Pendidikan%20Agama%20Islam%20dan%20Budi%20Pekerti%20mencakup%20elemen%20keilmuan%20yang,(5)%20Sejarah%20Peradaban%20Islam). Diakses tanggal 21 Januari 2024

¹¹Fatimatussahroh, F., Nurteti, L., & Koswara, S. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Melalui Metode Lectures Vary," (*Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 7(1) : 2019), hlm.36 <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.362>

membantu dalam mencegah gangguan perhatian dari luar dan dapat meningkatkan konsentrasi peserta didik itu sendiri.¹²

Mata pelajaran Akidah Akhlak memiliki peran yang sangat penting dalam pembentukan karakter. Kesesuaian dengan kurikulum mata pelajaran Akidah Akhlak mencakup berbagai topik yang diajarkan secara menarik menggunakan *Canva*, misalnya konsep tentang iman, akhlak mulia dan kisah-kisah teladan dapat dibuat lebih menarik dengan presentasi visual dan interaktif sehingga para siswa bisa lebih mudah memahami. Penggunaan media pembelajaran *Canva* yang menarik dapat membantu memperkuat pemahaman dan internalisasi nilai-nilai yang diajarkan dalam pembelajaran ini.

Pemilihan kelas VIII sebagai sampel penelitian dalam skripsi ini karena siswa kelas VIII berada pada tahap perkembangan kognitif, dimana mereka mampu memahami dan mengapresiasi penggunaan media pembelajaran yang inovatif seperti *canva*. Kemampuan untuk berfikir kritis berkembang sehingga ideal untuk menilai pengaruh media pembelajaran yang inovatif ini. Pada usia ini siswa berada dalam tahap kritis perkembangan sosial dan emosional. sehingga interaksi antara teman sebaya dan guru mempunyai dampak yang signifikan terhadap minat belajar mereka dan mampu memberikan *feedback* atas apa yang telah mereka pelajari. Penelitian ini dapat memberikan gambaran yang lebih lengkap mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran *Canva* terhadap minat belajar siswa.

¹² Sirait, E. D., "Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika" (*Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 6(1) : 2016), hlm.37

Terdapat banyak penelitian yang mendukung penggunaan media pembelajaran *Canva* dalam meningkatkan minat belajar, namun penelitian yang secara khusus membahas mengenai pengaruh penggunaan media *Canva* terhadap minat belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Akidah Akhlak di pendidikan Madrasah Tsanawiyah Negeri masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menambah pengetahuan serta memperkaya literatur penelitian tentang efektivitas media pembelajaran khususnya *Canva* dalam konteks mata pelajaran agama khususnya di mata pelajaran Akidah Akhlak. Serta kurikulum yang diterapkan di Madrasah ini mencakup penggunaan media pembelajaran inovatif, sehingga menjadi tempat penelitian yang ideal untuk menguji pengaruh dari media pembelajaran *Canva* dalam meningkatkan minat belajar.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di MTsN 6 Sleman, peneliti melihat secara langsung bahwa guru Akidah Akhlak khususnya dikelas VIII yang mengajar dengan menggunakan media pembelajaran *Canva* ternyata dapat membuat suasana pembelajaran yang efektif daripada tidak menggunakan media pembelajaran *Canva*. Peserta didik lebih tertarik dan selama proses pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga menjadikan peserta didik dan guru lebih kreatif dan aktif. Hal itu terlihat dari berbagai aktivitas siswa, seperti berperan sebagai guru kemudian menjelaskan pelajaran kepada temannya atau membentuk kelompok dan mempresentasikan hasil kerja kelompoknya yang berupa *power point* atau bahkan poster.¹³ Peneliti juga melakukan wawancara

¹³ Observasi, pra riset di MTsN 6 Sleman Yogyakarta, 27 Februari 2024

sebagai instrumen pendukung dimana guru mata pelajaran menyatakan bahwa peserta didik menjadi lebih tertarik dengan *Canva* karena secara waktu lebih cepat dan lebih nyaman daripada media pembelajaran lainnya seperti *power point*.¹⁴

Dari latar belakang diatas, hal inilah yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dan menuangkannya dalam sebuah skripsi dengan judul “Pengaruh Efektivitas Media Pembelajaran *Canva* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTsN 6 Sleman Yogyakarta”

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Adakah pengaruh efektivitas penggunaan media pembelajaran *Canva* terhadap minat belajar pada mata pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII di MTsN 6 Sleman Yogyakarta?
2. Seberapa besar pengaruh efektivitas penggunaan media pembelajaran *Canva* terhadap minat belajar pada mata pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII di MTsN 6 Sleman Yogyakarta?

¹⁴ Ahmad Dwi Nur Khalim, S.Pd.I, wawancara selaku guru Akidah Akhlak MTsN 6 Sleman di Yogyakarta, 21 Mei 2024

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. Untuk menganalisis adakah pengaruh efektivitas dari penggunaan media pembelajaran *Canva* terhadap minat belajar pada mata pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII di MTsN 6 Sleman Yogyakarta.
- b. Untuk menganalisis seberapa besar pengaruh efektivitas dari penggunaan media pembelajaran *Canva* terhadap minat belajar pada mata pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII di MTsN 6 Sleman Yogyakarta.

2. Kegunaan Penelitian

- a. Kegunaan secara teoritis

Penelitian ini diharapkan menjadi referensi untuk memberikan gambaran mengenai pengaruh media pembelajaran *Canva* terhadap minat belajar dan sebagai bahan bacaan penggunaan media pembelajaran *Canva* khususnya bagi peneliti dan dunia pendidikan pada umumnya.

- b. Kegunaan secara praktis

- 1) Bagi Kepala Madrasah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan ide dan informasi dalam menciptakan kebijakan yang akan memotivasi minat belajar siswa. Sehingga, dengan hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran *Canva* terhadap minat

belajar diharapkan tidak hanya berkontribusi secara ilmiah, tetapi juga menjadi acuan kebijakan dan keputusan bagu kepala sekolah untuk meningkatkan minat belajar khususnya pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

2) Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam pengembangan strategi pengajar khususnya dalam lingkungan pembelajaran digital dengan menggunakan aplikasi *Canva*. Dengan adanya aplikasi *Canva* mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang lebih efektif.

3) Bagi Peserta Didik

Dari hasil penelitian ini diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Canva* ini, siswa dapat merasakan secara langsung bagaimana teknologi terutama *gadget* dapat digunakan dalam lingkungan pendidikan, sehingga mereka tetap terlibat dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Hal ini juga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk terlibat dalam pembelajaran aktif di masa depan.

4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam literatur akademis dan temuan dari penelitian ini

diharapkan dapat menjadi sumber serta saran praktis bagi peneliti selanjutnya.

D. Sistematika Pembahasan

Gambaran umum dari skripsi ini mempunyai lima bab yaitu:

Bab pertama, pendahuluan yaitu latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, dan sistematika pembahasan. Bab ini memberikan gambaran awal penelitian yang akan dibahas di bab selanjutnya.

Bab kedua, berisi mengenai kajian pustaka dan landasan teori. Landasan teori yang membahas tentang kajian teori, kerangka pikir dan hipotesis penelitian. Bab ini menerangkan tentang landasan-landasan untuk penelitian.

Bab ketiga, membahas metode penelitian terdiri dari jenis penelitian, pendekatan penelitian, subjek dan objek penelitian, tempat atau lokasi penelitian, variabel penelitian dan definisi operasional, populasi dan sample penelitian, instrumen dan teknik pengumpulan data, uji validitas dan reliabilitas instrumen, uji asumsi yang terdiri dari uji normalitas, uji linieritas serta uji homogenitas, dan teknik analisis data. Bab ini berisi tentang metode yang akan digunakan dalam penelitian nantinya.

Bab keempat, berisi tentang hasil dan pembahasan dari penelitian berjudul “Pengaruh Efektivitas Media Pembelajaran *Canva* terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTsN 6 Sleman Yogyakarta.”

Bab kelima, yaitu penutup dan saran. Dalam bab ini peneliti memaparkan kesimpulan peneliti, saran untuk peneliti selanjutnya dan kesimpulan akhir dari keseluruhan rangkaian dalam pembahasan penelitian ini.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

Kajian pustaka sangat penting bagi peneliti untuk memantapkan sebuah penelitian. Kajian pustaka tidak hanya memberikan dasar yang diperlukan bagi peneliti, tetapi juga mencerminkan konsep yang terlibat dalam penelitian.¹⁵ Setelah mengkaji berbagai literatur baik di perpustakaan maupun secara *online* di *google Scholar Cendikiwan*, maka peneliti mendapatkan beberapa kajian yang terkait, diantaranya:

1. Jurnal dari Achmad Syarifudin dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam”, menyatakan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *Canva* terhadap hasil belajar PAI siswa kelas VII SMP Negeri 2 Putussibau. Hasil penelitian kelas eksperimen memperoleh rata-rata 85,68 sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata 79,31. Hasil analisis membuktikan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,584 > 2,003$) sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima dengan kesimpulan ada perbedaan yang signifikan antara hasil

¹⁵ Karuru, P., “Pentingnya Kajian Pustaka Dalam Penelitian”. (*Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan* 2(1) : 2013), hlm. 4 <https://doi.org/10.47178/jkip.v2i1.149>

belajar PAI siswa dengan penggunaan media pembelajaran *Microsoft Power Point* dengan media pembelajaran *Canva*.¹⁶

Persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama mengkaji tentang pengaruh media pembelajaran *Canva* serta menggunakan metode penelitian kuantitatif. Sedangkan perbedaannya yaitu pada variabel nya yang mana pada penelitian ini menggunakan variabel yaitu hasil belajar, sedangkan peneliti menggunakan variabel minat belajar. Selain itu, perbedaannya juga terletak pada subjeknya, yang mana penelitian ini menggunakan subjek siswa kelas VII SMP sedangkan peneliti menggunakan subjek siswa kelas VIII MTsN. Dan pada penelitian ini menggunakan objek mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, sedangkan peneliti menggunakan objek mata pelajaran Akidah Akhlak.

2. Jurnal dari Mohammad Tegar K. dan Vicky Wahyu F. dengan judul “Aplikasi *Canva* sebagai Media Pembelajaran yang Efektif.” bahwa *Canva* merupakan aplikasi yang bisa membuat design media pembelajaran visual yang menarik. Media pembelajaran sebagai perantara penyampaian materi di berbagai tingkat pendidikan memiliki variasi yang dapat dipilih sesuai dengan efektivitasnya untuk materi tertentu. *Canva* sebagai aplikasi memberikan kontribusi yang signifikan dalam pembuatan media pembelajaran. Meskipun demikian, terdapat beberapa hambatan dalam penggunaan aplikasi *Canva* termasuk kebutuhan untuk memahami dasar-

¹⁶ Syarifudin, Achmad., “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam”. (*Jurnal Ilmiah Edukatif* 9(2) : 2023) <https://doi.org/10.37567/jie.v9i2.2474>

dasar desain sebelum dapat menggunakan aplikasi ini. Namun, *Canva* tetap dapat dimanfaatkan oleh para pendidik dalam proses pembelajaran karena menyediakan berbagai opsi untuk dijadikan media dalam kegiatan pembelajaran.¹⁷

Persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama membahas tentang aplikasi *Canva*. sedangkan perbedaannya yaitu, pada metode penelitiannya. Penelitian ini menggunakan metode eksploratif sedangkan peneliti menggunakan metode kuantitatif.

3. Jurnal dari Meliana Dwi Ardana, Dian Permatasari K.D dan Dian Nur Antika E.H dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Canva* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik kelas V Sekolah Dasar”, menyatakan bahwa keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran dapat dipengaruhi oleh penggunaan media yang menarik serta memanfaatkan adanya teknologi pada pembelajaran tematik. Hal tersebut belum terjadi di SD Muhammadiyah 2 Barat karena guru masih menggunakan media gambar dan bukan buku Pelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh terhadap keaktifan belajar siswa pada kelas yang menggunakan media pembelajaran *Canva*.¹⁸

Persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama mengkaji tentang media pembelajaran *Canva* dan menggunakan metode kuantitatif.

¹⁷ Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W., “Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran yang Efektif”. (*Indonesian Journal of Education and Humanity* 2(4) : 2022)

¹⁸ Ardana, M. D., Dayu, D. P. K., & Hastuti, D. N. A. E., “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar”. (*Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar* : 2022)

Sedangkan perbedaannya pada variabel terikatnya, penelitian ini menggunakan variabel keaktifan belajar siswa, sedangkan peneliti menggunakan variabel minat belajar. Selain itu, perbedaan lainnya yaitu penelitian ini menggunakan objek pembelajaran tematik, sedangkan peneliti menggunakan pembelajaran Akidah Akhlak serta penelitian ini menggunakan subjek siswa kelas V SD, sedangkan peneliti menggunakan subjek siswa kelas VIII MTsN.

4. Jurnal dari Oktaviona Hajar, Suharmono K, Rudi U.S, dan Akhwani yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar”, hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar siswa tanpa menggunakan media pembelajaran *Canva* tergolong dalam kategori rendah, sementara rata-rata minat belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *Canva* termasuk dalam kategori tinggi. Berdasarkan hasil pretest dan posttest diketahui bahwa rata-rata nilai pada pretest lebih rendah dari nilai posttest yang artinya adanya peningkatan nilai sebelum dan sesudah menggunakan platform desain yaitu *Canva*.¹⁹

Persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama mengkaji tentang pengaruh media pembelajaran *Canva* terhadap minat belajar serta menggunakan metode kuantitatif. Sedangkan perbedaannya yaitu pada

¹⁹ Hajar, O., Kasiyun, S., Umar Susanto, R., & Akhwani, A. “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar”. (*Journal on Education* 6(1) : 2023) <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3859>

subjek penelitian, penelitian ini menggunakan subjek kelas V SD, sedangkan peneliti menggunakan subjek siswa VIII MTsN.

5. Jurnal dari Dandi Irawan, Rahmad Fauzi, dan Sari Wahyuni yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi *Canva* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Kelas X di SMK Negeri”, bahwa penelitian ini terdapat perbedaan pada minat belajar siswa pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar sebelum dan sesudah media *Canva* diterapkan.²⁰

Persamaan dengan penelitian ini yaitu dalam pengumpulan datanya sama-sama menggunakan penelitian kuantitatif dan membahas mengenai media pembelajaran *Canva* terhadap minat belajar. Sedangkan perbedaannya yaitu subjeknya, yang mana penelitian ini menggunakan subjek siswa kelas X SMK sedangkan peneliti menggunakan subjek siswa kelas VIII MTsN. Penelitian ini menggunakan objek mata pelajaran komputer dan jaringan dasar, sedangkan peneliti menggunakan objek mata pelajaran Akidah Akhlak.

6. Skripsi dari Istiqomah, yang berjudul “Pengaruh Implementasi Monopoli Game “*learn and Do*” terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak kelas VII di MTS N 2 Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta” bahwa penelitian ini didorong oleh implementasi daring saat pandemi *Covid-19* yang menyebabkan penggunaan

²⁰ Irawan, D., Fauzi, R., & Nasution, S. W. R., “Pengaruh Media Pembelajaran *Canva* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Kelas X Di SMK Negeri”. *Jurnal Vinertek (Vokasional Informatika Edukasi Riset dan Teknologi* 3(1) : 2023)

smartphone meningkat. Metode yang digunakan adalah pra-eksperimen dengan pendekatan kuantitatif menggunakan desain pre-test dan post-test satu kelompok, tanpa kelompok kontrol. Data dikumpulkan melalui kuesioner dan dianalisis dengan One Way ANOVA dan menunjukkan adanya perbedaan efektifitas, terdapat peningkatan minat belajar serta implementasi pemriaranan monopoli "*learn and do*" berpengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VII di MTsN 2 Sleman.²¹

Persamaan dengan penelitian ini yaitu pada variabel nya yaitu minat belajar serta objek mata pelajarannya yaitu Akidah Akhlak. Sedangkan perbedaannya yaitu pada variabel bebasnya, penelitian ini menggunakan variabel implementasi monopoli game "*learn and do*" sedangkan peneliti menggunakan media pembelajaran Canva. Selain itu juga pada subjeknya, penelitian ini menggunakan subjek siswa kelas VII, sedangkan peneliti menggunakan subjek siswa kelas VIII.

7. Jurnal dari Tri Wulandari dan Adam Mudinillah, yang berjudul "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD" bahwa metode yang digunakan adalah *literature review* dengan membaca, dan mengevaluasi berbagai literatur ilmiah yang relevan dan berkaitan dengan masalah yang diteliti. Data yang diuraikan berasal dari

²¹ Istiqomah., "Pengaruh Implementasi Monopoli Game "*learn and Do*" terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak kelas VII di MTS N 2 Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta". Skripsi Universitas Islam Indonesia, tahun 2019

hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya tentang keefektifan penggunaan aplikasi *Canva*. Penerapan materi pembelajaran melalui *Canva* dapat membantu peserta didik untuk lebih memahami materi yang bersifat abstrak, terutama dalam konteks mata pelajaran IPA.²²

Persamaan dengan penelitian ini yaitu mengkaji tentang aplikasi *Canva*. sedangkan perbedaannya yaitu, pada metode penelitiannya. Penelitian ini menggunakan metode *literature review* sedangkan peneliti menggunakan metode kuantitatif. Selain itu terletak pada subjek, penelitian ini menggunakan subjek siswa MI/SD, sedangkan peneliti menggunakan subjek siswa MTsN.

8. Jurnal dari Noor Hanifah yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* dalam meningkatkan Hasil Belajar Kimia.” bahwa penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas menggunakan dua siklus, dengan subjek peneliti XII MIPA-2 SMAN Terpadu unggulan 1 Tana Tidung. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah penggunaan media pembelajaran *Canva*.²³

Persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama mengkaji tentang pembelajaran berbasis aplikasi *Canva*. Selain itu perbedaannya yaitu pada pada metode penelitiannya, pada penelitian ini menggunakan metode

²² Tri Wulandari and Adam Mudinillah, “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD.” (*Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah* 2(1) : 2022) <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>

²³ Hanifah, N. “Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi canva dalam meningkatkan hasil belajar kimia”. (*EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi* 2(2) : 2022) hlm.226.

kualitatif deskriptif, sedangkan peneliti menggunakan metode kuantitatif, kemudian perbedaan pada subjeknya, penelitian ini menggunakan subjek siswa kelas XII SMA sedangkan peneliti menggunakan subjek siswa kelas VIII MTsN.

9. Jurnal dari Andi H.A, Widya R.P, Andriyansah dan Zulkifli Sultan yang berjudul “Peningkatan Kreativitas Guru PAUD di Kota Tangerang dalam Membuat Media Pembelajaran *Canva*.” bahwa metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu dengan desain pretest-posttest control group. Kelompok eksperimen diberikan pelatihan sedangkan kelompok control tidak diberikan pelatihan. Data dikumpulkan melalui tes kreativitas sebelum dan setelah pelatihan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan aplikasi *Canva*.

Persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama mengkaji tentang media pembelajaran *Canva*. Selain itu perbedaannya yaitu pada metode penelitiannya, pada penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu, sedangkan peneliti menggunakan metode kuantitatif, kemudian perbedaan pada subjeknya, penelitian ini menggunakan subjek guru PAUD di kota Tangerang sedangkan peneliti menggunakan subjek siswa kelas VIII MTsN.

Berdasarkan perbedaan dari kajian teori jurnal atau skripsi terdahulu yang telah dijabarkan, dapat disimpulkan beberapa hal yaitu dari pendekatan yang berbeda, penggunaan teknologi dalam pembelajaran yang telah menjadi fokus dalam beberapa penelitian, terdapat jurnal secara

husus membahas pengaruhnya atau membahas mengenai efektivitasnya, perbedaan pada mata pelajarannya, subjeknya dan objeknya. oleh karena itu perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengidentifikasi secara spesifik penggunaan *Canva* memiliki potensi untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII dalam pembelajaran mata pelajaran Akidah Akhlak di MTsN 6 Sleman Yogyakarta.

B. Landasan Teori

1. Kajian Teori

a. Minat Belajar

1) Teori Minat Belajar

Minat menurut Slameto (2010:180) adalah kesenangan dan keterikatan instrinsik terhadap suatu objek atau kegiatan, yang mendorong seseorang untuk secara sukarela terlibat didalamnya. Orang yang tertarik pada suatu objek cenderung lebih memperhatikannya. Orang tidak akan merasa tertarik ketika objek tidak merasakan kenikmatan. Oleh karena itu, tingkat perhatian dan kenikmatan seseorang terhadap objek dipengaruhi oleh tingkat minatnya.²⁴

Menurut Slameto (2010:180), terdapat tanda minat belajar termasuk kesenangan, ketertarikan penerimaan dan keterlibatan

²⁴ Prihatini, E. "Pengaruh metode pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar IPA". (*Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 7(2):2017), hlm.173

siswa. Maka indikator minat yang digunakan adalah sebagai berikut.²⁵

a) Perasaan Senang

Seseorang siswa merasa gembira terhadap suatu pelajaran, maka mereka tidak akan merasa tertekan untuk belajar jika mereka terlibat dalam pembelajaran.

b) Perhatian Peserta Didik

Perhatian menjadi fokus peserta didik terhadap pemahaman dan pengamatan dengan mengabaikan hal-hal lainnya dan cenderung akan memperhatikan objek.

c) Ketertarikan Peserta Didik

Ketertarikan menjadi dorongan siswa terhadap sesuatu, seperti objek, orang, kegiatan atau pengalaman. Contohnya, peserta didik akan antusias dalam mengikuti pelajaran dan tidak menunda tugas yang diberikan oleh guru.

d) Keterlibatan Peserta Didik

Keterlibatan ini hasil dari ketertarikan peserta didik terhadap suatu hal. Contohnya seperti aktif dalam diskusi, sering bertanya dan responsif terhadap pertanyaan dari guru.²⁶

²⁵ Slameto, "Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya". (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), hal. 180.

²⁶ Siti N. "Upaya Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Matematika Siswa dengan Model Problem Based Learning (PBL) pada Siswa Kelas VII B SMP Negeri 1 Ponorogo Tahun Ajaran 2018/2019." (*Doctoral dissertation*, Universitas Muhammadiyah Ponorogo : 2018); hlm. 5

Belajar adalah proses yang dilakukan individu untuk mencapai perubahan tingkah laku, pengetahuan atau keterampilan berdasarkan pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungan.²⁷ Sedangkan belajar menurut Gagne adalah kecenderungan perubahan pada individu yang dapat dipertahankan selama fase pertumbuhan, proses belajar adalah suatu kejadian yang terjadi dalam situasi-situasi khusus yang dapat diamati, diubah dan dikendalikan.²⁸

Pengertian minat belajar yaitu mengenali keberhasilan proses pembelajaran memerlukan pertimbangan seluruh faktor yang mempengaruhi guru dan siswa. Mulai dari perilaku guru saat pembelajaran hingga perilaku siswa mengenai hasil pembelajaran.²⁹ Menurut Bernard, minat tidak timbul dengan seketika atau secara spontan, melainkan berkembang melalui partisipasi, pengalaman, dan kebiasaan selama proses bekerja dan belajar.³⁰

Pengertian minat belajar adalah ketaatan terhadap kegiatan belajar dalam artian membuat rencana pembelajaran

²⁷ Ibrahim, M. "Hubungan Aplikasi Tiktok terhadap Minat Belajar Mahasiswa PAI Angkatan 2020". (*Sipakainge: Inovasi Penelitian, Karya Ilmiah dan Pengembangan (Islamic Science)* 1(1):2023), hlm.35

²⁸ Festiawan, R "Belajar dan pendekatan pembelajaran." (*Universitas Jenderal Soedirman II* : 2020), hlm.7

²⁹ Charli, L., Ariani, T., & Asmara, L., "Hubungan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Fisika." (*SPEJ (Science and Physic Education Journal)* 2(2) : 2019), hlm.55 <https://doi.org/10.31539/spej.v2i2.727>

³⁰ Situmorang, A. S "Pembelajaran Online dengan Google Classroom terhadap Minat Belajar Mahasiswa FKIP UHN", (*Seipren* 2(2) : 2021), hlm.42. <https://doi.org/10.36655/seipren.v2i2.549>

dan bersungguh-sungguh dalam berinisiatif, kepentingan diri sendiri sebagai penggerak sikap, dan motivasi sebagai pengetahuan.³¹

Menurut Gadghe, minat belajar adalah kecenderungan atau ketertarikan seseorang terhadap suatu topik atau subjek tertentu, yang dapat memotivasi seseorang untuk belajar dan meningkatkan hasil belajar.

Dari beberapa pendapat diatas minat belajar menurut peneliti yaitu mencakup kecenderungan dan cita-cita siswa terhadap suatu mata pelajaran atau kegiatan belajar. Minat belajar dapat mempengaruhi tingkat keterlibatan dan motivasi siswa dalam mengeksplorasi, memahami dan menguasai materi pelajaran.

2) Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat belajar siswa sangat mempengaruhi proses pembelajaran. Berikut merupakan contoh dari faktor-faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar, yaitu:³²

a) Faktor Internal (dalam diri siswa)

Faktor internal mencakup hal-hal yang membangkitkan minat siswa, berasal dari dalam diri mereka, seperti

³¹ Maylitha, E., Parameswara, M. C., Iskandar, M. F., Nurdiansyah, M. F., Hikmah, S. N., & Prihantini, P. "Peran Keterampilan Mengelola Kelas dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa." (*Journal on Education* 5(2) : 2023), hlm.2188 <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.871>

³² Mesra, P., & Kuntarto, E. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa di Masa Pandemi". (*Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 7(3) :2021), Hlm.179 . <https://doi.org/10.5281/zenodo.5037881>

ketertarikan, rasa ingin tahu, motivasi merasa senang sehingga menghasilkan peningkatan minat mereka dalam proses pembelajaran. . Beberapa aspek psikologi yang dapat mempengaruhi minat yaitu keinginan untuk belajar, kenyamanan, keterbukaan memperoleh pengetahuan serta keterlibatan siswa.

b) Faktor Eksternal

(1) Sekolah

Pembelajaran yang efektif memerlukan integrasi pengetahuan dan dan pengalaman dikelas. Pendidik memberikan pendidikan dengan tetap memperhatikan kebutuhan peserta didik. Hal ini menciptakan situasi dimana anak bersenang-senang dan tidak bosan saat belajar.

(2) Dukungan Keluarga

Semangat seorang anak dalam belajar sangat dipengaruhi oleh keluarganya. Keluarga yang merupakan lembaga pendidikan pertama bagi anak. Semangat anak dalam belajar mungkin dipengaruhi oleh cara orang tuanya mengajar. Ketika anak membutuhkan bantuan, orang tua harus selalu siap, terutama jika menyangkut mata pelajaran yang sulit untuk mereka fahami.

(3) Lingkungan Masyarakat

Banyak kegiatan di Masyarakat yang dapat meningkatkan minat belajar anak. Namun, orang tua sebaiknya memperhatikan aktivitas anak diluar rumah dan sekolah. Aktivitas yang berlebihan juga bisa menyebabkan menurunnya motivasi menghadiri di kelas.

(4) Fasilitas Belajar

Fasilitas belajar sangat penting dalam proses pembelajaran dalam membantu siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan. Akses internet memperluas pengetahuan siswa, sementara *gadget* dan peralatan tulis juga membantu siswa dalam mencatat serta memahami materi yang diajarkan. Fasilitas pendukung juga dari lingkungan sekolah, jika lingkungan sekolah kondusif sangat berpengaruh pada konsentrasi siswa. Dengan fasilitas belajar yang memadai juga, pembelajaran lebih efektif untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran.³³

Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar digolongkan menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor dari eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang dapat memajukan kepentingan sadar diri seseorang tanpa adanya tekanan dari orang lain, seperti faktor emosi, persepsi, motivasi,

³³ *Ibid* hlm.181

bakat dan manajemen pengetahuan. Sedangkan faktor eksternal seperti dari lingkungan, keluarga, lingkungan sosial yang dapat mendorong minat seseorang karena pengaruh dari orang lain dan lingkungan sekitar itu sendiri.³⁴

3) Aspek-Aspek Minat Belajar

Minat belajar melibatkan sejumlah aspek yang bersifat kompleks dan dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Menurut Elizabeth Hurloc mengatakan beberapa aspek yang mencakup minat belajar siswa meliputi:

(1)Aspek Kognitif

Aspek ini didasarkan pada pemahaman yang dimiliki seseorang tentang bidang-bidang yang berkaitan dengan minat belajar. Konsep yang membangun aspek kognitif didasarkan pada pengalaman dan pembelajaran dari lingkungan.

(2)Aspek Afektif

Aspek afektif merupakan suatu konsep yang mengembangkan konsep kognitif dan dinyatakan dalam sikap terhadap kegiatan atau objek yang membangkitkan minat belajar. Aspek ini memegang peranan penting dalam memotivasi seseorang.

³⁴ Korompot, S., Rahim, M., & Pakaya, R. "Persepsi siswa tentang faktor yang mempengaruhi minat belajar." (*JAMBURA Guidance and Counseling Journal* : 2020), 1(1): hlm.42 <https://doi.org/10.37411/jgcj.v1i1.136>

b. Akidah Akhlak

1) Pengertian Akidah Akhlak

Secara bahasa Akidah berasal dari *aqoda*, *ya'qidu*, *aqdam*, *itiqoodaan* yang bermakna kepercayaan hati atau keyakinan. Secara terminologi menurut Imam Al-Ghazali menyatakan bahwa Ketika keimanan tubuh dalam jiwa seseorang muslim, maka perasaan bahwa hanya Tuhan yang Maha Kuasa dan bahwa semua makhluk yang ada hanyalah makhluk belaka, dan tertanam dalam jiwanya.³⁵ Adapun Akhlak secara etimologi berasal dari bahasa arab jama' dari bentuk mufradnya *khuluqun* yang menurut bahasa diartikan sebagai pekerti, tingkah laku atau tabiat.³⁶

Dari pengertian Akidah dan Akhlak diatas, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa Akidah mengacu pada keyakinan pokok dalam Islam, sedangkan akhlak berkaitan dengan moral dan etika. Oleh karena itu mata pelajaran ini membahas tentang membentuk karakter yang kuat pada siswa. Pemahaman yang baik terhadap Akidah dan Akhlak menjadi landasan utama bagi seseorang muslim dalam menjalani kehidupan sehari-hari.

³⁵ Hidayatullah, S., Monia, F.A & Yunita, L. "Pengaruh Pendidikan Aqidah Akhlak terhadap Perilaku siswa kelas IX di MTsN 11 Agama." (*Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 1(9) : 2023), hlm.294

³⁶ Fatimatuzahroh, F., Nurteti, L., & Koswara, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Melalui Metode Lectures Vary." (*Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 7(1) : 2019), hlm 39

2) Tujuan Pembelajaran Akidah Akhlak

Tujuan pembelajaran mata pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah dapat dirumuskan dengan tujuan yang mencakup aspek pemahaman keyakinan dan moral siswa. Menurut Moh. Rifai pendidikan Akidah Akhlak memiliki tujuan, yaitu:

- a) Memberikan siswa sehari-hari sesuai dengan keyakinannya dengan memberikan pengetahuan, penghayatan dan keyakinan terhadap apa yang diyakininya.
- b) Memberikan ilmu, rasa syukur, kemauan yang kuat dan budi pekerti yang baik untuk mengamalkan dan menghindari akhlak yang buruk. Dalam interaksi dengan Tuhan, diri kita sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar
- c) Memberikan kesempatan peserta didik pilihan yang berlandaskan moral dan agama sehingga mereka dapat melanjutkan studi ke jenjang yang lebih tinggi.³⁷

Pembelajaran Akidah Akhlak ini bertujuan untuk membentuk karakter siswa yang berlandaskan nilai-nilai Islam dan dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari terutama di kehidupan bermasyarakat

³⁷ Hermawan, I., & Fitriyah, U. "Efektifitas Pembelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Karawang." (*Jurnal Pendidikan Islam Rabbani* 1(1) : 2017)

3) Fungsi Pembelajaran Akidah Akhlak

Fungsi dari pembelajaran Akidah Akhlak yakni (1) Meningkatkan pemahaman dan keteguhan siswa dalam keyakinan terhadap ajaran Tauhid dan risalah. (2) Menanamkan nilai-nilai akhlak Islami yang luhur, seperti kejujuran, kesabaran dan kasih sayang. (3) Mengajarkan siswa untuk mengaplikasikan prinsip-prinsip Akidah dan Akhlak dalam berbagai konteks kehidupan, (4) Pembelajaran Akidah Akhlak tidak hanya bertujuan untuk mentransfer ilmu pengetahuan saja, tetapi juga untuk membentuk karakter dan perilaku siswa sesuai dengan nilai-nilai Islam. Dengan demikian, siswa dapat menjadi individu yang berakhlak baik dalam masyarakat dan dapat memperkuat pondasi spiritual mereka.

4) Ruang Lingkup Pembelajaran Akidah Akhlak

Ruang lingkup pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah dibagi menjadi dua, yakni Akidah dan Akhlak. Akidah berupa Tauhid dan konsep ketuhanan, risalah Nabi dan kehidupan akhirat, sedangkan Akhlak mencakup moral dan etika Islam, interaksi sosial serta tanggung jawab sosial dan lingkungan. Dari pemaparan tersebut dijadikan beberapa sub bab yang akan menjadi pembahasan dalam pembelajaran Akidah Akhlak kelas VIII yaitu (1) Al-Qur'an dan keistimewaannya, (2) Mukjizat kejadian luar biasa lainnya, (3) Membiasakan akhlak terpuji, ikhtiar, tawakkal, sabar,

syukur dan qona'ah, (4) Menghindari akhlak tercela ananiyah, putus asa, ghadab, dan tamak, (5) Adab seseorang muslim terhadap orang tua dan guru, (6) Keteladanan Nabi Musa a.s, (7) Keteladanan Rasul Ulul Azmi dan keistimewaannya, (8) Akhlak terpuji Husnuzzan, Tawaddu', Tasamuh dan Ta'awun, (9) Menghindari akhlak tercela Hasad, dendam, Ghibah, fitnah dan namimah, (10) Adab bersosial Media dalam pandangan Islam, (11) Keteladanan Sahabat Abu Bakar.

Mata pelajaran Akidah Akhlak pada kelas VIII MTsN ini bertujuan untuk membentuk karakter Islami siswa, menjadikan mereka paham akan prinsip-prinsip Aqidah dan mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa dapat tumbuh sebagai individu Muslim yang berakhlak mulia dan berkualitas.

c. Media Pembelajaran Canva

1) Media Pembelajaran

a) Pengertian Media Pembelajaran

Kata “Media” berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “*medium*”, secara harfiah berarti perantara atau pengantar.³⁸ Dan kata media pun berasal dari bahasa latin

³⁸ Septy Nurfadhillah, M.Pd , “Media Pembelajaran : Pengertian, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenus-jenis dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran”. Cetakan Pertama, (*Sukabumi: Jejak Publisher* : 2021), hlm. 7

medius yang secara harfiah berarti: tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.³⁹ Menurut Wibawanto (2017) bahwa media pendidikan merupakan sumber belajar yang memungkinkan para siswa memperoleh pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Sedangkan pembelajaran yakni segala tindakan yang sengaja dilakukan oleh pendidik yang dapat mendorong peserta didik untuk terlibat dalam proses belajar.⁴⁰ Pembelajaran sebagai upaya untuk menciptakan suatu lingkungan sistematis yang memaksimalkan aktivitas belajar.⁴¹

Peran media pembelajaran sangatlah penting dalam proses pembelajaran serta mendukung efektivitas nya. Salah satu permasalahan yang sering muncul selama proses pembelajaran adalah pendidik kurang inovatif dalam pendekatan pembelajarannya. Motivasi peserta dalam proses pembelajaran rendah dengan metode ceramah konvensional. Proses belajar mengajar di kelas sangat membosankan karena mengandalkan metode ceramah tradisional, Kasus diatas masih sering dijumpai dalam proses pembelajaran hingga saat ini.

³⁹ *Ibid.*, hlm. 8

⁴⁰ Festiawan, R. "Belajar dan pendekatan pembelajaran." (*Universitas Jenderal Soedirman* 11 : 2020), hlm. 11

⁴¹ *Ibid.*, hlm. 12

Media pembelajaran merupakan proses yang melibatkan komunikasi tekstual atau visual termasuk teknologi perangkat keras dan lokasi media pembelajaran tersebut. Media pembelajaran menjadi komponen yang sangat penting dalam sistem pembelajaran karena pembelajaran ini menjadi suatu aktivitas komunikasi yang terjadi di dalam pembelajaran.⁴²

Media pembelajaran dapat bersifat visual, auditif, kinestetik dan tujuannya adalah meningkatkan pemahaman serta keterlibatan siswa dalam proses belajar-mengajar. Media pembelajaran mencakup berbagai bentuk, mulai dari tradisional buku dan papan tulis hingga teknologi canggih seperti video pembelajaran, perangkat lunak interaktif.

Dari pengertian media pembelajaran ini, peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai media bagi siswa dalam memperoleh informasi atau pengetahuan untuk mendukung proses belajar-mengajar dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran. Alat bantu ini dalam meningkatkan perkembangan siswa dalam menghadapi permasalahan serta menjadi pengalaman pembelajaran yang lebih efektif, kreatif, dan menarik dan menjadi pendukung

⁴² Ekayani, P., "Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa". (*Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singajara* 2(1):2017)

perkembangan siswa dalam menghadapi tantangan zaman modern.

b) Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki dua unsur yang sangat penting dalam proses belajar mengajar, dua unsur tersebut adalah media pembelajaran dan metode pengajaran., karena dua aspek tersebut saling berkaitan. Pemilihan metode pengajaran tertentu mempengaruhi jenis media pembelajaran yang digunakan. Menurut Sudarsono dan Evelin, fungsi dari media pembelajaran yaitu:

- (1) Memotivasi siswa
- (2) Memberikan pengetahuan tentang tujuan belajar
- (3) Merangsang diskusi
- (4) Menyajikan informasi
- (5) Melaksanakan latihan dan ulangan
- (6) Mengarahkan kegiatan siswa
- (7) Memberikan pengalaman simulasi
- (8) Memperkuat belajar.⁴³

Menurut McKown dalam bukunya “*Audio Visual Aids To Instruction*” mengemukakan empat fungsi dari media pembelajaran yaitu, (1) menggeser fokus pendidikan formal

⁴³ Sari, M.Pd, dkk., “Modul Media Pembelajaran” (Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung : 2019), hlm.4

dengan mengubah media pembelajaran dari yang awalnya bersifat abstrak menjadi lebih konkret, serta mentransformasi pembelajaran dari yang semula teoritis menjadi lebih praktis dan fungsional, (2) menginspirasi semangat belajar dengan menjadikan media sebagai pendorong ekstrinsik bagi peserta didik. Hal ini disebabkan oleh daya Tarik dan perhatian yang lebih menarik bagi peserta didik, (3) memberikan kejelasan dalam rangka memudahkan pemahaman pengetahuan dan pengalaman peserta didik. Dengan bantuan media, informasi dapat dipresentasikan secara lebih jelas, sehingga mempermudah pemahaman dan pengertian peserta didik, (4) merangsang proses belajar dengan fokus pada keinginan tawaran peserta didik agar terus muncul dorongan untuk mengeksplorasi pengetahuan, dan hal ini dapat dicapai melalui penyediaan beragam media pembelajaran.

Dari penjelasan tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik, mengembangkan kreativitas serta menjadi perantara komunikasi antara pendidik dan peserta didik dalam memperjelas pesan yang disampaikan.

c) Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Sesuai dengan perkembangan zaman, maka perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga semakin meningkat dan mendorong untuk menjadi pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Pendidik diharapkan bisa memanfaatkan hasil teknologi ini sebagai media pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan, dan pendidik perlu mengembangkan keterampilan dalam menangani media pembelajaran. Jenis-jenis media pembelajaran menurut Nana Syaodih Sukmadinata seperti:

- (1) *Interaksi insani* merupakan komunikasi langsung antara dua orang atau lebih melalui komunikasi verbal atau nonverbal.
- (2) *Realita* merupakan bentuk rangsangan dunia nyata seperti manusia, hewan, benda peristiwa dan sebagainya yang diambil siswa.
- (3) *Pictorial* merupakan representasi gambar atau gambar nyata atau simbolik dalam berbagai bentuk diatas kertas, film, kaset, atau media lain baik yang bergerak maupun tidak.
- (4) *Symbol tertulis* adalah representasi informan yang paling umum.
- (5) *Rekaman* adalah penyajian informasi yang paling umum.

Klasifikasi media pembelajaran ada 5 macam yaitu:

- (1) Media yang tidak memiliki dimensi proyeksi lebih dari dua (hanya memiliki dimensi panjang dan lebar), seperti adalah gambar, diagram, poster, peta dasar, dll.
- (2) Media yang tidak memiliki dimensi proyeksi lebih dari tiga (memiliki dimensi panjang, lebar, dan tebal atau tinggi), seperti objek nyata, model, boneka, dll.
- (3) Media berbasis suara (media yang dapat didengar), seperti radio dan pemutar kaset.
- (4) Media yang membutuhkan proyeksi (media yang diproyeksikan), seperti film, slide, proyektor, overhead dan sejenisnya.
- (5) Televisi (TV) dan Perekam Pita Video (VTR). TV merupakan perangkat yang memungkinkan penonton melihat gambar dan mendengar suara dari jarak jauh. Pada sisi lain, VTR berfungsi sebagai alat untuk merekam, menyimpan dan memutar kembali secara simultan suara dan gambar dari suatu objek.⁴⁴

Media pembelajaran sebagai penyampaian pesan dan merangsang pikiran, perasaan, dan keinginan siswa sehingga dapat melaksanakan proses pembelajaran dan untuk mencapai

⁴⁴ Ibrahim, M. A., Raihan, P., Nurhadi, S. N., Setiawan, U., & Destiyani, Y. N. "Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran." (*Al-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam* 4(2) : 2022), hlm.108

tujuan media pembelajaran. 4 jenis media yang sering digunakan dalam pembelajaran, yaitu:

- (1) Media *visual* , artinya media yang terdiri dari media yang dapat diproyeksikan dan tidak dapat diproyeksikan misalnya gambar diam atau gambar bergerak. Komunikasi informasi dapat dilakukan dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami dengan menggunakan berbagai bentuk media.
- (2) Media *audio*, merupakan media yang menggunakan pesan dalam format audio untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan motivasi seseorang dalam mempelajari suatu materi. Misalnya program kaset dan program *radio*.
- (3) Media *audio-visual*, media ini merupakan gabungan antara media *audio* dan *visual*. Media *audio-visual* merujuk pada bentuk komunikasi atau penyampaian informasi yang melibatkan penggunaan elemen suara (*audio*) dan gambar bergerak atau statis (*visual*) secara bersamaan.
- (4) Media interaktif berbasis komputer, dapat mendorong interaksi siswa dalam pembelajaran yang dimana siswa tidak lagi hanya berfokus pada media atau benda saja.

Media ini dapat mencakup media lain sehingga lebih menarik dan tidak membosankan.⁴⁵

d) Kelebihan dan Kekurangan dalam Penggunaan Media Pembelajaran

Salah satu strategi pengajaran yang memberikan pengaruh adalah media pembelajaran. Hal tersebut yang meningkatkan kreativitas siswa, mengasah keterampilan siswa, meningkatkan kerjasama dan komunikasi dan mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif dan efisien.⁴⁶ Meskipun media pembelajaran memiliki banyak kelebihan, akan tetapi juga mempunyai kekurangan yaitu keterbatasan teknologi, kurangnya pelatihan guru, serta tidak dapat menjamin efektivitas pembelajaran.⁴⁷ Dengan memahami peran dan jenis media pembelajaran, pendidik dapat mengoptimalkan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan dengan lebih efektif dan menarik bagi peserta didik.

⁴⁵ *Ibid.*, hlm. 8-9

⁴⁶Rahmawati, A., "Kelebihan Dan Kekurangan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran". (*Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 17(1) : 2022), hlm.5

⁴⁷Redaksi Guru Inovatif, Media Pembelajaran Terbaru: Kelebihan dan Tantangan dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dikutip dari <https://guruinovatif.id/artikel/media-pembelajaran-terbaru-kelebihan-dan-tantangan-dalam-meningkatkan-kualitas-pembelajaran?username=redaksiguruinovatif> diakses tanggal 16 Januari 2024.

2) *Canva*

a) Pengertian *Canva*

Canva merupakan sebuah platform desain menyajikan template seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, infografis, dll.⁴⁸ Dalam pembuatannya, *Canva* jauh lebih mudah dan cepet digunakan dibandingkan perangkat lunak lain.⁴⁹

Dari pernyataan di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa *Canva* adalah sebuah platform desain grafis daring yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis desain, mulai poster, presentasi, hingga konten media sosial, dengan mudah dan tanpa memerlukan keterampilan desain yang tinggi. Dengan *Canva*, pengguna dapat memilih dari berbagai template yang telah disediakan, menyesuaikan elemen desain seperti teks, gambar, dan warna serta mengunggah konten mereka sendiri untuk menciptakan desain yang unik.

Canva memiliki antarmuka yang ramah pengguna dan fitur seret dan lepas yang menggunakan pengguna dalam mengedit dan mengatur elemen desain. Platform ini juga menyediakan berbagai pilihan font, gambar, ikon, dan elemen desain lainnya

⁴⁸ Sony Junaedi, "Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah English for Information Communication and Technology," (*Bangun Rekaprima* 7(2) : 2021), hlm.80.

⁴⁹ Apa itu Canva dan bagaimana cara menggunakannya?, dikutip dari <https://www.gamelab.id/news/1824-apa-itu-canva-dan-bagaimana-cara-menggunakannya> diakses tanggal 18 Januari 2024

yang dapat digunakan secara gratis atau dengan biaya tertentu, tergantung pada jenis konten atau elemen yang dipilih.

Selain itu, *Canva* juga mendukung kolaborasi tim, memungkinkan beberapa pengguna bekerja bersama-sama dalam satu proyek desain secara daring. Platform ini telah menjadi populer di kalangan individu, bisnis kecil, dan bahkan organisasi besar sebagai alat desain yang dapat diakses secara daring.

b) Penggunaan *Canva* dalam Pendidikan

Proses pembelajaran akan terasa lebih mudah karena adanya keterlibatan peran guru dan peserta didik. Selain itu, materi pendidikan harus disesuaikan dengan kebutuhan guru dan peserta didik dengan mempertimbangkan minat siswa tersebut terhadap pelajaran dan media pembelajaran. Penggunaan aplikasi *Canva* dapat digunakan melalui *Handphone* ataupun laptop. Berikut fitur-fitur *Canva* yakni:

- (1) Gambar : bermanfaat dalam membuat desain dengan jutaan stok foto, ilustrasi dan bisa mengunggah gambar sendiri.
- (2) Filter Foto : sebuah foto dapat diedit menggunakan bisa menggunakan filter siap pakai dan mempunyai banyak filter yang bisa dipilih sesuai keinginan
- (3) Ikon dan Bentuk Garis

(4) *Font* : bermacam-macam font yang siap digunakan dan sesuai untuk setiap apapun.⁵⁰

Ketika guru memberikan sebuah penjelasan materi secara langsung atau online, biasanya mereka menggunakan media pembelajaran *Powerpoint* untuk menyajikan materi dalam proses pembelajaran. Di sisi lain, agar siswa tertarik dalam proses pembelajaran, guru harus mahir menyajikan dengan cara yang menarik. Oleh karena itu, aplikasi *Canva* ini salah satu elemen pendukung dalam pembuatan template yang menarik.

Ada banyak manfaat menggunakan *Canva* terutama dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif dan kreatif. Berikut manfaat *Canva* dalam proses pembelajaran:

(1) Kreativitas dan Inovasi

Siswa dapat menggunakan *Canva* untuk meningkatkan kreativitas mereka dengan membuat desain visual yang unik dan menarik yang mengkomunikasikan konsep dan informasi secara efektif.

(2) Pembelajaran *Visual*

⁵⁰ Purba, Y. A. "Pemanfaatan Aplikasi *Canva* sebagai Media Pembelajaran Matematika di SMPN 1 IX-X Aek Kota Batu". (*Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 6(2) : 2022), hlm.1331 <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335>

Canva menyediakan ilustrasi *visual* untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Pembelajaran ini telah terbukti membantu siswa menyimpan informasi dan memahami konsep dengan lebih baik daripada hanya dari teks.

(3) Presentasi menarik

Canva dapat membantu untuk meningkatkan ketrampilan bicara didepan umum saat presentasi karena dengan *Canva* dapat membuat presentasi yang menarik dan profesional.

(4) Membuat materi pembelajaran

Pendidik dapat memanfaatkan *Canva* untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didiknya.

(5) Proyeksi kolaboratif

Canva dapat meningkatkan siswa untuk berkontribusi dalam kelompok untuk membuat proyek kolaboratif, tujuannya untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi siswa.

(6) Pembelajaran berbasis proyek

Canva mendukung pembelajaran berbasis proyek, dimana siswa ditantang untuk membuat konten visual berdasarkan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. Hal itu memungkinkan peserta didik untuk menjadi lebih aktif

terlibat dalam pembelajaran mereka dan memperdalam pemahaman mereka.

(7) Memfasilitaskan keterampilan desain

Canva membantu peserta didik untuk mengembangkan dan mempelajari keterampilan desain grafis.

(8) Presentasi tugas yang kreatif

Peserta didik dapat menampilkan proyek atau tugas nya dengan cara yang menarik dan kreatif dengan *Canva*. Hal ini menambah minat sehingga pembelajaran menjadi tidak bosan atau lebih menyenangkan.⁵¹

Canva memiliki peranan penting dalam dunia pendidikan sebagai alat desain grafis yang memungkinkan guru dan peserta didik membuat materi pembelajaran yang menarik dan visual secara mudah. Dengan *Canva*, mereka dapat dengan cepat membuat keterampilan desain yang kompleks. Fitur-fitur intuitif dan template yang disediakan *Canva* mempermudah pengguna untuk Menyusun konten yang menarik perhatian, membantu meningkatkan efektivitas penyampaian materi pembelajaran ataupun informasi dalam dunia pendidikan.

⁵¹Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Pembelajaran, dikutip dari <https://smkn1pracimantoro.sch.id/artikel/dunia-pendidikan/pemanfaatan-aplikasi-canva-dalam-pembelajaran/> diakses tanggal 19 Januari 2024.

c) Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Canva

Adapun kekurangan dan kelebihan aplikasi *Canva* adalah:

a. Kelebihan aplikasi *Canva* :

- *User Friendly* : orang yang tidak memiliki pengalaman design sebelumnya dapat dengan mudah menggunakan *Canva* berkat desainnya yang ramah pengguna.
- Beragam *Template* : Ketersediaan yang beragam memudahkan pengguna untuk membuat desain sesuai dengan kebutuhan mereka
- Aksesibilitas : *Canva* dapat diakses secara daring dari berbagai perangkat termasuk komputer, *tablet* dan ponsel

b. Kekurangan Aplikasi *Canva* :

- Keterbatasan fitur gratis : Beberapa fitur dan elemen design mungkin memerlukan pembayaran, terutama jika pengguna memilih untuk menggunakan elemen premium atau template khusus.
- Ketergantungan pada koneksi internet : *Canva* merupakan aplikasi berbasis daring, sehingga memerlukan koneksi internet untuk dapat digunakan.

Secara keseluruhan, *Canva* merupakan platform desain grafis yang kuat dan mudah digunakan, memungkinkan pengguna dengan berbagai Tingkat keahlian untuk menciptakan desain visual yang menarik,

kelebihannya mudah digunakan, serta beragam template. Namun, dibalik kelebihannya mempunyai kelemahan yaitu keterbatasan dalam mengedit karena beberapa elemen bergantung menggunakan koneksi internet. Meskipun demikian, *Canva* tetap menjadi alat yang berharga dalam menghasilkan konten desain dengan efisiensi, terutama bagi mereka masih pemula dalam design sesuatu.

2. Kerangka Pikir

Kerangka berfikir penelitian ini difokuskan pada pengaruh efektivitas penggunaan media pembelajaran *Canva* terhadap minat belajar siswa dalam mempelajari mata pelajaran Akidah Akhlak di MTsN 6 Sleman terutama pada kelas VIII. Aspek penggunaan *Canva* sebagai alat bantu pembelajaran menjadi landasannya, mengingat kecanggihan dan kepraktisan platform ini dalam menciptakan materi pembelajaran yang menarik secara visual. Aplikasi *Canva* sebagai platform desain grafis yang memungkinkan pengguna membuat berbagai bahan desain dengan mudah tanpa memerlukan keahlian desain yang tinggi karena banyak template yang tersedia.

Selain itu, fokus kerangka berpikir ini adalah pada aspek minat belajar peserta didik. Mengingat 4 aspek yaitu perasaan senang, keterlibatan peserta didik, ketertarikan peserta didik serta perhatian peserta didik. Hal ini sangat relevan dengan mata pelajaran Akidah Akhlak, dimana pemahaman yang mendalam terhadap nilai-nilai etika Islam dengan memasukkan teori minat pembelajaran dapat membantu memahami bagaimana media pembelajaran

Canva mempengaruhi minat belajar peserta didik. Metode penelitian yang digunakan dapat bermanfaat baik dalam pengumpulan data maupun analisis untuk mengukur tingkat minat belajar peserta didik dengan guru yang menggunakan *Canva* maupun yang tidak menggunakan *Canva*. Alat penelitian ini berupa angket kuesioner dan di uji data dengan aplikasi IBM *SPSS Statistics 25*.

3. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, peneliti mengajukan hipotesis sementara yang merupakan jawaban atas permasalahan dan diperlukan kebenarannya oleh peneliti lapangan. Maka peneliti mengajukan hipotesis alternatif, yaitu:

1. Hipotesis Alternatif (H_a) mempunyai makna bahwa adanya pengaruh efektivitas yang signifikan antara minat belajar siswa kelas VIII melalui penggunaan media pembelajaran *Canva* pada mata pelajaran Akidah Akhlak siswa di MTsN 6 Sleman.
2. Hipotesis Nol (H_0) mempunyai makna bahwa tidak adanya pengaruh efektivitas yang signifikan antara minat belajar siswa kelas VIII melalui penggunaan media pembelajaran *Canva* pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas MTsN 6 Sleman.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Pendekatan

Penelitian ini menggunakan jenis pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif merupakan proses mencari informasi untuk mempelajari suatu populasi atau sampel tertentu dan teknik pengambilan sampel biasanya dilakukan secara acak.⁵² Dan jenis penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuasi-eksperimen yang bertujuan untuk menilai pengaruh terhadap perilaku peserta didik dan menentukan apakah suatu tindakan tertentu mempunyai dampak jika dibandingkan dengan tindakan lainnya.⁵³ Pendekatan kuasi-eksperimen menggunakan pengukuran dampak, perlakuan dan unit eksperimen diidentifikasi, tetapi tidak menggunakan penugasan acak untuk membuat perbandingan yang memungkinkan kesimpulan tentang perubahan yang disebabkan oleh perlakuan tersebut.⁵⁴ Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh efektivitas dari media pembelajaran *Canva* terhadap minat belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTsN 6 Sleman Yogyakarta.

⁵²Arikunto, S. "Pendekatan Penelitian." (*Jakarta: Rineka Cipta*:2008), hlm. 57

⁵³ Istiqomah., "Pengaruh Implementasi Monopoli Game "learn and Do" terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak kelas VII di MTS N 2 Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta". Skripsi Universitas Islam Indonesia, tahun 2019

⁵⁴Irfan Abraham and Yetti Supriyati, "Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review," (*Jurnal Ilmiah Mandala Education* 8(3):(2022), 2476–82, <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>.

B. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian adalah komponen benda, individu dan organisme yang dijadikan sebagai sumber informasi bagi peneliti untuk memperoleh data penelitian.⁵⁵ Dan yang menjadi subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII MTsN 6 Sleman Yogyakarta tahun ajaran 2023/2024. Objek penelitian adalah subjek yang menjadi fokus dari penelitian. Pada skripsi ini objek penelitiannya adalah minat belajar pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

C. Tempat atau Lokasi Penelitian

Tempat penelitian adalah tempat dilakukannya kegiatan penelitian, dengan ditentukannya tujuan untuk memperjelas tempat atau yang menjadi pokok penelitian. Adapun tempat penelitian yang dimaksud adalah MTsN 6 Sleman yang berlokasi di Jalan Magelang KM 4,4 Kelurahan Sinduadi, Kecamatan Mlati, Kabupaten Sleman, Kota D.I Yogyakarta.

D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

Variabel merupakan sebuah sebutan untuk diberikan nilai angka (kuantitatif) atau nilai mutu (kualitatif). Variabel penelitian merupakan nilai atau sifat dari objek, individual atau kegiatan yang menunjukkan berbagai variasi tertentu antara satu dengan lainnya dan telah ditetapkan oleh peneliti untuk dikumpulkan informasinya, dan ditarik kesimpulannya.⁵⁶ Untuk melihat pengaruh dari sebuah

⁵⁵Subjek Penelitian: Defini, ciri-ciri, dan macamnya dikutip dari <https://info.populix.co/articles/subjek-penelitian-adalah/> diakses tanggal 23 Januari 2024

⁵⁶ Ridha, N. "Proses penelitian, masalah, variabel dan paradigma penelitian", (*Hikmah* 4(1) : 2017), hlm. 66

penelitian kuantitatif, ada dua variabel yaitu variabel bebas (*Independent Variable*) dan variabel terikat (*Dependent Variable*).

Variabel bebas (*Independent Variable*) adalah variabel yang memengaruhi atau menjadi penyebab perubahan atau munculnya variabel dependen (terikat).⁵⁷ sedangkan variabel terikat (*Dependent Variable*) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.⁵⁸

Untuk penelitian ini yang berjudul “Pengaruh Efektivitas Media Pembelajaran *Canva* terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTsN 6 Sleman Yogyakarta” yakni sebagai berikut:

1. Penerapan Media Pembelajaran *Canva* (X) sebagai variabel bebas (*Independent Variable*).
2. Minat belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Akidah Akhlak (Y) sebagai variabel terikat (*Dependent Variable*).

Penelitian ini bersifat korelasional, yang berarti penelitian ini menggambarkan keterkaitan antara dua variabel. Dengan demikian konsep ini dari penelitian ini adalah hubungan antara variabel X dan Y.

Tabel 3. 1 Definisi Operasional

No.	Variabel	Definisi Operasional
1.	X. Media Pembelajaran <i>Canva</i>	<i>Canva</i> adalah sebuah platform desain grafis yang memungkinkan pengguna membuat berbagai jenis materi desain, seperti poster,

⁵⁷ *Ibid.*

⁵⁸ *Ibid.*, hlm.66

No.	Variabel	Definisi Operasional
		presentasi, media sosial, dan lainnya. Penggunaan aplikasi <i>Canva</i> mencakup kemudahan dalam penggunaan, kelebihan dan kelemahan dalam memahami mata pelajaran Akidah Akhlak.
2.	Y. Minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak	Minat belajar adalah kecenderungan atau ketertarikan siswa terhadap suatu mata pelajaran atau kegiatan pembelajaran. Minat belajar merujuk pada tingkat keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar dalam memahami materi pembelajaran Akidah dan dapat diukur melalui peningkatan minat setelah menggunakan aplikasi <i>Canva</i> dengan mata pelajaran Akidah Akhlak.

E. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi merupakan objek penelitian secara keseluruhan, Maka populasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik di MTsN 6 Sleman tahun ajaran 2023-2024 yang terdiri dari kelas VIII. Berikut ini adalah daftar populasi dalam penelitian ini:

Tabel 3.2 Jumlah Siswa

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1.	VIII B	35
2.	VIII C	35
3.	VIII D	35
4.	VIII E	35
Jumlah Siswa		140

2. Sampel

Sebagian dari keseluruhan obyek yang akan diteliti disebut sampel. Dengan demikian, penelitian ini menggunakan sampel karena tidak mungkin peneliti mempelajari seluruh populasi. Tujuan dalam pengambilan sampel ini adalah untuk meminimalkan biaya, waktu dan tenaga tanpa mengurangi keakuratan penelitian.⁵⁹ Jumlah data dan ukuran sampel ditentukan dengan menggunakan rumus *Slovin* yaitu :⁶⁰

$$n = \frac{N}{1 + N (e)^2}$$

Keterangan :

n = Jumlah Anggota Sampel

N = Jumlah Anggota Populasi

e = Batas toleransi kesalahan (error tolerance)

⁵⁹ Saza, M. F., “Pengaruh Media Pembelajaran Canva for Education terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI di Kelas XI IPS MAN 1 Jakarta”. Skripsi FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta:2023, hlm.50

⁶⁰ I Putu Surya Astina and Putu Ery Setiawan, “Pengaruh Pemahaman Peraturan Perpajakan, Kualitas Pelayanan Fiskus Dan Kesadaran Wajib Pajak Terhadap Tingkat Kepatuhan WPOP,” E-Jurnal Akuntansi 23, no. 1 (2018), hlm.17

Teknik penentuan jumlah sampel dilakukan dengan rumus Slovin. *Margin of error* ditetapkan sebesar 5% atau 0,05. Jumlah sampel penelitian ini menurut rumus Slovin adalah :

$$n = \frac{N}{1 + N (e)^2}$$

$$n = \frac{140}{1 + 140 (0,05)^2}$$

$$n = \frac{140}{1 + 0,35}$$

$$n = \frac{140}{1,35}$$

$$n = 103,703$$

Jadi penentuan sampel menggunakan rumus ini mendapatkan hasil 103,703 dibulatkan menjadi 100 responden.

F. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Minat belajar peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran *Canva* dapat dikenali melalui sejumlah indikator seperti kesukaan, perhatian, keterlibatan hingga ketertarikan. Berikut adalah kisi-kisi media pembelajaran *Canva* :⁶¹

⁶¹ Saza, M. F., “Pengaruh Media Pembelajaran Canva for Education terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI di Kelas XI IPS MAN 1 Jakarta”. Skripsi FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta : 2023, hlm. 51

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Aktivitas Belajar Akidah Akhlak menggunakan Media Pembelajaran Canva

No.	Indikator Minat	Deskripsi	Butir-butir Indikator
1.	Kesukaan	Merasa senang dalam menggunakan media pembelajaran digital melalui aplikasi <i>Canva</i>	a. Semangat peserta didik terhadap pemanfaatan media pembelajaran <i>Canva</i> b. Kemampuan siswa untuk belajar secara mandiri
2.	Ketertarikan	Merasa tertarik dan tidak merasa jenuh ketika menggunakan media pembelajaran yang diajarkan oleh guru	a. Menunjukkan minat terhadap pemanfaatan media pembelajaran. b. Mengajukan pertanyaan mengenai maksud penggunaan media pembelajaran dan tertarik terhadap penggunaan media pembelajaran <i>Canva</i>
3.	Perhatian	Melakukan pengamatan dan observasi dengan teliti terhadap penjelasan guru yang menggunakan media pembelajaran <i>Canva</i>	a. Menyimak dengan cermat setiap penjelasan guru dalam konteks pembelajaran menggunakan media <i>Canva</i> b. Melakukan pencatatan terhadap penjelasan yang disampaikan oleh guru melalui media pembelajarannya
4.	Keterlibatan	Terlibat secara aktif dalam penerapan media pembelajaran	a. Mengajukan pertanyaan kepada guru selama sesi pembelajaran

No.	Indikator Minat	Deskripsi	Butir-butir Indikator
		yang akan digunakan	b. Memberikan tanggapan terhadap penjelasan yang diberikan oleh guru

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Angket Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak⁶²

Dimensi	Indikator	Butir Soal
Perasaan senang	Perasaan menyukai atau tidak menyukai terhadap proses pembelajaran	1
	Dorongan bagi peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran	2
	Menghadapi rasa jenuh dan kehilangan semangat belajar	3
	Menginspirasi peserta didik untuk belajar dengan tulus tanpa tekanan dan bersedia mengikuti pembelajaran	4
Perhatian dalam pembelajaran	Peserta didik dapat atau tidak fokus pada penjelasan guru kelas	5
	Guru memberikan perhatian saat menyampaikan materi pembelajaran	6
	Peserta didik yang belum memahami, guru memberikan perhatian khusus.	7
	Tugas yang diberikan harus diselesaikan dengan sungguh-	8

⁶² *Ibid.*, hlm. 54

Dimensi	Indikator	Butir Soal
	benar-benar dan dengan penuh tanggung jawab	
Ketertarikan	Peserta didik menunjukkan ketertarikan terhadap mata pelajaran Akidah Akhlak	9
	Peserta didik tertarik dengan isi pelajaran dan alat bantu pembelajaran yang digunakan oleh pendidik	10
	Peserta didik dengan mudah memahami materi pembelajaran yang diajarkan	11
	Peserta didik bersemangat mengikuti materi pembelajaran karena mempunyai rasa kagum terhadap pendidiknya.	12
Keterlibatan peserta didik	Peserta didik ikut serta aktif dalam diskusi	13
	Peserta didik menunjukkan keterlibatan dengan bertanya kepada guru selama sesi pembelajaran	14
	Peserta didik aktif berpartisipasi dengan memberikan jawaban saat mendapat pertanyaan dari pendidik	15

Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Bobot Skor Jawaban

Penilaian	Pilihan Jawaban	Skor
SS	Sangat Setuju	5
S	Setuju	4
KS	Kurang Setuju	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah proses pengumpulan informasi atau fakta yang dibutuhkan untuk menjawab rumusan permasalahan dan untuk mencapai tujuan penelitian. Dalam penelitian ini melibatkan beberapa metode yang sesuai dengan tujuan penelitian ini. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data, yakni:

a. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data dengan mengamati dan merekam fenomena atau kejadian langsung, baik itu perilaku, situasi atau objek tertentu. Observasi digunakan untuk mengamati kegiatan guru dengan menerapkan media pembelajaran *Canva* pada saat mengajar dan mengamati respon peserta didik selama proses belajar mengajar.

b. Angket (Kuesioner)

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data metode angket atau kuesioner. Menurut Arikunto (2006, 151) Angket adalah

pernyataan tertulis yang digunakan untuk mendapatkan informasi dari responden tentang suatu hal atau orang yang mereka ketahui. Kuesioner ini digunakan untuk memperoleh beberapa informasi tentang minat belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran *Canva* pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

c. *IBM SPSS Statistics 25*

Dari hasil pengumpulan data kuesioner (angket) maka dapat diolah dan dianalisis menggunakan perangkat lunak statistik dengan *IBM SPSS Statistics 25* yang bertujuan untuk menganalisis statistic untuk menghitung seberapa besar pengaruh media pembelajaran *Canva* terhadap minat belajar pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTsN 6 Sleman Yogyakarta.

d. Dokumentasi

Dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data mampu memberikan data yang obyektif mengenai penggunaan media pembelajaran *Canva* serta menjadi data pendukung dalam penelitian ini.

G. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Uji Validitas

Uji validitas adalah proses yang dilakukan oleh peneliti untuk menilai seberapa efektif dan kelayakan tes untuk tujuan tertentu yang memerlukan

banyak bukti.⁶³ Teknik yang digunakan untuk uji validitas butir soal adalah teknik korelasi produk moment, dengan rumus:

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{n \sum X^2 - (\sum X)^2} \cdot \sqrt{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Angka indeks korelasi “r” *product moment*

n = Banyaknya responden

$\sum X$ = Banyaknya skor butir pertanyaan

$\sum Y$ = Banyaknya skor total butir pertanyaan

$\sum XY$ = Jumlah skor butir dikali skor total

$\sum X^2$ = Jumlah Kuadrat skor butir pertanyaan

$\sum Y^2$ = Jumlah Kuadrat skor total pertanyaan

Pengambilan Keputusan dalam uji Suatu kuesioner dinyatakan valid apabila r yang diperoleh dari hasil perhitungan (r_{xy}) lebih besar dari pada nilai r_{tabel} dengan taraf signifikan 5%.⁶⁴ Kriteria dalam menentukan validitas suatu kuesioner adalah sebagai berikut :

- 1) Pernyataan dinyatakan valid, jika nilai r_{hitung} lebih besar ($>$) r_{tabel} .
- 2) Pernyataan dinyatakan tidak valid, jika nilai r_{hitung} lebih kecil ($<$) r_{tabel} .

⁶³ Hendryadi, “Validitas Isi: Tahap Awal Pengembangan Kuesioner”, (*Jurnal Riset Manajemen dan Bisnis (JRMB) Fakultas Ekonomi UNIAT* 2(2) : 2017), hlm.171 <https://dx.doi.org/10.36226/jrmb.v2i2.47>

⁶⁴ Saza, M. F., “Pengaruh Media Pembelajaran Canva for Education terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI di Kelas XI IPS MAN 1 Jakarta”. Skripsi FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta : 2023, hlm. 56-57

3) Jika nilai Sig. (2-tailed) nya lebih kecil ($\leq$) 0,05 maka item soal kuesioner dikatakan valid.

4) Apabila nilai Sig. (2-tailed) nya lebih besar ($>$) 0,05 maka item soal kuesioner dikatakan tidak valid.

2. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas adalah alat untuk mengukur sebuah kuesioner yang merupakan indikator dari variabel dan konstruk.⁶⁵ Uji reliabilitas yang digunakan adalah uji reliabilitas *Alpha Cronbach* dengan bantuan software *SPSS*, dengan rumus:⁶⁶

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

Keterangan :

r_{11} = Reliabilitas Instrumen

n = Jumlah butir pertanyaan

$\sum \sigma_t^2$ = Jumlah varian skor tiap butir pertanyaan

σ_t^2 = Varian total

⁶⁵ Prof. H. Imam Ghazali, M.Com, Ph.D, CA., “Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 26 Edisi 10” (*Badan Penerbit Universitas Diponegoro* : 2013), hlm.61

⁶⁶ Istiqomah., “Pengaruh Implementasi Monopoli Game “learn and Do” terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak kelas VII di MTS N 2 Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta”. Skripsi Universitas Islam Indonesia, tahun 2019, hlm.64.

Ketentuan yang menjadi dasar keputusan reliabilitas semua butir pertanyaan dengan *Alpha's Cronbach* yaitu:⁶⁷

- a. Jika nilai *Alpha's Cronbach* nya $>$ (lebih besar) dari 0.60, maka kuesioner tersebut dapat dikatakan reliabel atau bersifat konsisten.
- b. Jika nilai *Alpha's Cronbach* nya $<$ (lebih kecil) dari 0.60, maka kuesioner dikatakan tidak reliabel atau tidak bersifat konsisten

H. Uji Asumsi (Uji Normalitas, Uji Linieritas dan Homogenitas)

Uji asumsi dilakukan sebelum menjalankan pengujian hipotesis, bertujuan untuk memverifikasi apakah persamaan dalam model regresi dapat diterima secara ekonometrika.⁶⁸ Sebelum menerapkan analisis statistika tertentu, peneliti harus memastikan bahwa data yang digunakan memenuhi asumsi-asumsi yang relevan. Uji asumsi sebagai langkah dalam analisis statistika yang dilakukan untuk memeriksa sejauh mana data memenuhi asumsi tertentu yang diperlukan oleh teknik maupun metode tertentu.

1. Uji Normalitas

Agar hasil uji asumsi valid, maka diperlukan informasi mengenai apakah distribusi data telah berdistribusi normal.⁶⁹ Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Shapiro-Wilk*. Data berdistribusi normal

⁶⁷ Fitri Marisa, dkk, "Membangun Aplikasi Gamification untuk kolaborasi Small Medium Enterprise (SME)". (Yogyakarta: Deepublish, 2022), hal. 79.

⁶⁸ Djuli Sjafei Purba et al., "Pelatihan Penggunaan Software SPSS Dalam Pengolahan Regresi Linear Berganda Untuk Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Simalungun Di Masa Pandemi Covid 19", (*Jurnal Karya Abadi* 5 :2021), hlm.205 <https://doi.org/10.22437/jkam.v5i2.15257>

⁶⁹ *Ibid.*, hlm. 205

berdasarkan uji *Shapiro-Wilk* adalah jika pengujian didapat nilai *asympt.sig* (*2-tailed*) > 0,05, dengan rumus :⁷⁰

$$T_3 = \frac{1}{D} \left[\sum_{i=1}^k a_i (X_{n-i+1} - X_i) \right]^2$$

Keterangan :

D = Koefisien test *Shapiro Wilk*

X_{n-i+1} = Angka ke n-i+1 pada data

X_i = Angka ke I pada data

X = Rata-Rata data

T₃ = Konversi statistik *Shapiro Wilk* pendekatan

distribusi normal

Kriteria suatu data berdistribusi normal atau tidak normal dengan menggunakan metode *Shapiro Wilk* yaitu:

- Jika nilai $p > 0.05$ maka data berdistribusi normal, H₀ diterima dan H_a ditolak
- Jika nilai $p < 0.05$ maka data berdistribusi tidak normal, H₀ ditolak dan H_a diterima

⁷⁰ <https://www.statistikian.com/2013/01/saphiro-wilk.html> diakses 9 Juni 2024

2. Uji Linieritas

Uji linieritas dilakukan untuk menentukan apakah ada hubungan linier yang signifikan antara dua variabel atau lebih yang sedang diuji.⁷¹ Pertimbangan utama dalam pengambilan keputusan dalam uji linieritas adalah:

- Jika nilai Deviation from Linearity Sig. nya lebih besar > 0,05 maka antar variabel memiliki hubungan yang linier.
- Jika nilai Deviation from Linearity Sig. nya lebih kecil < 0,05 maka antar variabel tidak memiliki hubungan yang linier.

Penelitian ini menggunakan bantuan *software IBM SPSS Statistic 25* untuk menguji linieritasnya. Rumus uji linearitas adalah:⁷²

$$F_{reg} = \frac{RK_{reg}}{RK_{res}}$$

Keterangan:

F_{reg} = Harga bilangan untuk garis regresi

RK_{reg} = Rerata kuadrat garis regresi

RK_{res} = Rerata kuadrat garis residu

⁷¹ Cruisietta K.S & Sri Y.Y., “Pengaruh Green Marketing Dan Brand Image Terhadap Keputusan Pembelian Produk The Body Shop Indonesia (Studi Kasus Pada Followers Account Twitter @Thebodyshopindo)”, (Jurnal Ilmiah M-Progress 10: 2020); 10(1), hlm.4

⁷² Istiqomah., “Pengaruh Implementasi Monopoli Game “learn and Do” terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak kelas VII di MTS N 2 Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta”. Skripsi Universitas Islam Indonesia, tahun 2019

3. Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk memeriksa apakah varian dari beberapa populasi sama atau berbeda.⁷³ Uji homogenitas dilakukan untuk menentukan apakah data pada variabel memiliki sifat homogen atau tidak. Rumus untuk menghitung uji homogenitas yaitu:⁷⁴

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varian besar}}{\text{Varian kecil}}$$

Untuk menghitung F_{tabel} dengan rumus :⁷⁵

$$df_1 = k - 1$$

$$df_2 = n - k$$

Keterangan:

k = Jumlah variabel penelitian

n = Jumlah Sampel

Kriteria Uji Homogenitas dengan membandingkan F_{hitung} dan F_{tabel} , yaitu:

a. Apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka sampel dikatakan homogen.

b. Apabila $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka sampel dikatakan tidak homogen.

⁷³ Rektor Sianturi, “Uji Homogenitas Sebagai Syarat Pengujian Analisis”, (Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama : 2022); 8(1), hlm.388 <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507>

⁷⁴ Yuli Wahyuliani, dkk, “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Flip Book terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMA Negeri 4 Bandung”, Tarbawy: Indonesian Journal of Islamic Education, No.1, Vol.3 (2016), hal. 29. <https://doi.org/10.17509/t.v3i1.3457>

⁷⁵ *ibid*

kriteria Uji Homogenitas dengan cara membandingkan nilai signifikasinya yaitu:

- a. Apabila nilai Signifikansi (Sig) *Based on Mean* > 0.05 maka data dapat dinyatakan homogen.
- b. Apabila nilai Signifikansi (Sig) *Based on Mean* < 0.05 maka data dinyatakan tidak homogen.

I. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif untuk menganalisis pengaruh efektivitas dari media pembelajaran *Canva* terhadap minat belajar pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTsN 6 Sleman. Data dikumpulkan melalui angket kuesioner dengan pertanyaan yang dirancang untuk mengetahui adakah pengaruh sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *Canva* terhadap minat belajar dan digunakan untuk mengukur tingkat minat belajar peserta didik terhadap materi setelah mengikuti pembelajaran dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *Canva*.

Teknik Analisis yang digunakan untuk mencari pengaruh media pembelajaran *Canva* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak adalah teknik Analisis perhitungan *Analysis of Variance* (ANOVA). Uji *One Way Anova* hanya memiliki satu variabel dan bersifat *between subject*.⁷⁶ Sedangkan untuk mencari efektivitas media pembelajaran

⁷⁶ Universitas Jember, “Modul Uji Beda Lebih Dari 2 Kelompok Sampel Independen” (2022), 1(4) hlm. 45.

Canva terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak menggunakan teknik analisis perhitungan regresi linier sederhana. Dalam penelitian ini hasil dari uji *ANOVA* dan regresi linier sederhana akan di deskripsikan berupa data dalam bentuk angka yang dihasilkan melalui penggunaan rumus *statistics* dan proses pengolahan data dengan bantuan *software IBM SPSS Statistics 25*.

Variabel bebas (*Independent Variable*) adalah media pembelajaran *Canva* sedangkan variabel terikat (*Dependent Variable*) adalah minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Penelitian yang benar dan valid diperlukan analisis data yang valid. Untuk menentukan ada atau tidaknya pengaruh efektivitas, dapat dilihat dengan membandingkan antara nilai F_{hitung} dan nilai F_{tabel} . Jika nilai F_{hitung} lebih besar ($>$) dari F_{tabel} , maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Sebaliknya jika F_{hitung} lebih kecil ($<$) dari F_{tabel} , maka H_0 diterima dan H_a ditolak.⁷⁷

Dalam keseluruhan, teknik analisis data ini akan memberikan wawasan yang mendalam tentang dampak penggunaan media pembelajaran *Canva* terhadap minat belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTsN 6 Sleman Yogyakarta.

⁷⁷ Andri Daswin, *Literasi Digital dan Digital Workplace Terhadap E-Leadership Tenaga Pendidikan dan Kependidikan* (Indramayu: Adanu Abimata, 2023), hal. 60-61

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Profil Madrasah

a. Gambaran Umum Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTsN 6 Sleman pada kelas VIII. MTsN 6 Sleman merupakan sebuah Madrasah Tsanawiyah Negeri yang berlokasi di Jalan Magelang KM 4,4 Desa Sinduadi, Kecamatan Mlati, Kabupaten Sleman, Provinsi D.I Yogyakarta sehingga lokasinya yang strategis di tengah perkotaan dengan akses jalan yang mudah. Meskipun demikian, suasana belajar tetap tenang dan nyaman karena madrasah ini berada di sekitar lingkungan pendidikan, yakni berdekatan dengan MAN Yogyakarta III serta MIN Yogyakarta 1. Madrasah ini sebagai institusi pendidikan menengah pertama di bawah naungan Kementerian Agama berfokus pada pengembangan akademik dan karakter siswa dengan landasan nilai-nilai keislaman.

b. Sejarah Berdirinya Madrasah

Awal mulanya madrasah ini dikenal sebagai MTsN Yogyakarta 1. Namun, terjadi perubahan pada tahun 2017 menjadi MTsN 6 Sleman berdasarkan nama madrasah menjadi regional kabupaten dan tahun berdirinya. Lembaga ini dikenal dengan nama PGAN Yogyakarta, didirikan pada tanggal 16 Maret 1978. Pada tahun yang sama, lembaga

ini dibagi menjadi tiga institusi: MIN 1 Sleman, MTsN 6 Sleman, dan MAN 3 Sleman. Awalnya MTsN 6 Sleman berada dibawah pembinaan Departemen Agama Kota Yogyakarta. Namun, pada tahun 2003 sejak otonomi daerah, pengelolaannya diserahkan kepada Departemen Agama Kabupaten Sleman sesuai dengan letak geografisnya di Desa Sinduadi, Kecamatan Mlati, Kabupaten Sleman.⁷⁸

Selain faktor sejarahnya, letak geografis MTsN 6 Sleman sangat strategis, berada dekat dengan jalan utama, Stasiun TVRI Yogyakarta, dan berada di perbatasan antara Kabupaten Sleman dan Kota Yogyakarta, sehingga madrasah ini dikenal luas oleh Masyarakat di kedua wilayah tersebut. Keberagaman sosial budaya, serta latar belakang yang berbeda dari segi pendidikan, budaya, dan ekonomi orang tua siswa mempengaruhi keberhasilan peningkatan mutu pendidikan. Kebijakan pendidikan di madrasah ini sangat dipengaruhi oleh kebijakan Kementerian Agama, Pemerintah Kabupaten Sleman dan Pemerintah Pusat, serta perkembangan politik di tingkat daerah maupun tingkat pusat.

Keunggulan dari lingkungan di MTsN 6 Sleman antara lain:

- a. Madrasah ini berada di lokasi yang strategis.
- b. Keadaan bangunan secara umum, kokok, kuat dan terawat dengan baik

⁷⁸ MTsN 6 Sleman, “Profil dan Prestasi MTsN 6 Sleman”, dikutip dari <https://mtsn6sleman.sch.id/pages/sejarah.html> diakses tanggal 30 Mei 2024

- c. Terdapat masjid dua lantai yang luas, dapat menampung hingga 500 orang.
- d. Terletak dalam satu kompleks dengan MAN 3 Sleman dan MIN 1 Sleman.
- e. Berlokasi dekat dengan stasiun TVRI Yogyakarta.
- f. Akses transportasi yang mudah.
- g. Berdekatan dengan berbagai lembaga pendidikan lain, seperti SMA/MA dan perguruan tinggi.
- h. Pendidik, karyawan dan komite sekolah memiliki komitmen yang kuat dalam mengelola madrasah untuk membentuk siswa yang saleh, cinta pada bangsa dan negara.
- i. Guru memiliki kesempatan yang sama untuk mengakses, berpartisipasi, dan meningkatkan mutu sekolah.
- j. Madrasah ini memiliki beragam program unggulan seperti madrasah Tahfidz, riset, akademik, SKS, digital, Robotik, Adiwiyata serta Ramah Anak.
- k. Telah meraih banyak prestasi baik dalam akademik, non-akademik, di tingkat regional, nasional, dan internasional.

Namun, Lingkungan MTsN 6 Sleman juga memiliki beberapa kelemahan, yaitu:

- a. Karena letaknya dekat dengan jalan raya antar provinsi, maka diperlukan pengawasan terhadap peserta didik yang hendak menyebrang jalan.

- b. Lingkungan kantin sekolah masih perlu diperbaiki.
- c. Tempat parkir peserta didik belum memadai.
- d. Ruang pertemuan khusus belum tersedia, sehingga tamu atau peserta studi banding menggunakan ruang perpustakaan dan aula asrama.
- e. Fasilitas di laboratorium IPA belum sesuai standar.
- f. Belum tersedia laboratorium untuk bahasa.
- g. Akses jalan menuju madrasah belum memadai.

c. Identitas Madrasah

- 1) Nama Madrasah : MTs Negeri 6 Sleman Yogyakarta
- 2) Status : Negeri
- 3) Alamat : Jl. Magelang KM 4,4 Desa Sinduadi, Kec. Mlati, Kab. Sleman, D. I Yogyakarta (Kode Pos 55284)
- 4) NPSN : 20411992
- 5) Madrasah dinegrikan : 1978

(Sumber : Dokumen Madrasah, 2024)

d. Visi, Misi dan Tujuan

1) Visi

Terwujudnya pribadi muslim yang sehat, unggul, inklusif, berwawasan global, ramah anak, dan ramah lingkungan.⁷⁹

⁷⁹ MTsN 6 Sleman, “Profil dan Prestasi MTsN 6 Sleman”, dikutip dari <https://mtsn6sleman.sch.id/pages/sejarah.html> diakses tanggal 30 Mei 2024

Dengan indikator visi sebagai berikut:

- a) Unggul dalam pembentukan pribadi yang sehat jasmani dan rohani.
- b) Unggul dalam pembinaan pribadi yang berakhlak mulia dan rajin beribadah.
- c) Unggul dalam penguasaan ilmu dan amal.
- d) Unggul dalam pembelajaran berbasis IT.
- e) Unggul dalam bidang Sains dan hafalan Al-Qur'an.
- f) Unggul dalam kompetensi dan kejuaraan bidang mata pelajaran, penelitian, olah raga dan kesenian.
- g) Unggul dalam manajemen dan kepedulian sosial tinggi.
- h) Unggul dalam sikap disiplin, rapi, bersih, indah, aman dan nyaman.
- i) Unggul dalam kreativitas dan berjiwa mandiri.
- j) Unggul dalam kepedulian lingkungan dan cinta tanah air, nusa, bangsa dan agama.

2) Misi

- a) Terwujudnya warga madrasah sehat jasmani dan rohani.
- b) Terwujudnya pribadi berakhlak mulia.
- c) Terwujudnya pribadi muslim yang toleran.
- d) Terwujudnya pribadi yang menguasai Iptek dan Tahfidz Al-Qur'an.
- e) Terselenggaranya pendidikan yang melayani siswa cerdas Istimewa dan bakat Istimewa.
- f) Terselenggaranya pembelajaran berbasis IT untuk mengakses informasi global berskala internasional.

- g) Terciptanya kondisi warga madrasah menghargai hak-hak anak.
- h) Terciptanya lingkungan madrasah yang aman, nyaman dan damai.

3. Tujuan

a. Tujuan Satuan Pendidikan

- 1) Meningkatkan standar kelulusan, pencapaian ketuntasan kompetensi tiap tahun atau semester, peningkatan peringkat sekolah, kejuaraan lomba bidang akademik dan non akademik. Pengembangan kepribadian peserta didik, mengembangkan ketrampilan hidup, mengembangkan nilai-nilai agama, budaya dan pemahaman atas sikap yang dapat diterima.
- 2) Menghasilkan kurikulum satuan pendidikan sesuai BSNP yang mempertimbangkan kebutuhan karakter daerah, kebutuhan sosial masyarakat dan kondisi budaya, usia peserta didik dan kebutuhan pembelajaran. Menyediaan segala hal yang dibutuhkan bagi pengembangan diri peserta didik termasuk konseling dan kegiatan ekstra kurikuler.
- 3) Terlaksananya proses pembelajaran yang efektif, efisien, interaktif, inspiratif, kreatif, dan CTL dan memberikan ruang bagi kreativitas dan kemandirian peserta didik.
- 4) Tersedianya sarana dan prasarana pendidikan baik secara kualitas maupun kuantitas yang memadai dan terwujudnya lingkungan *green and clean*.

- 5) Meningkatnya kompetensi pendidik dan tenaga kependidikan sesuai Standar Nasional Pendidikan (SNP).
- 6) Tercapainya efisiensi dan efektivitas dalam penyelenggaraan pendidikan yang menerapkan Manajemen Berbasis Madrasah (MBM).
- 7) Tercapainya biaya operasional pendidikan yang sesuai SNP secara teratur dan berkelanjutan.
- 8) Terlaksananya proses penilaian sesuai dengan prosedur, mekanisme, dan instrumen penilaian yang sesuai dengan SNP.

b. Indikator Tujuan

- 1) Meningkatnya standar kelulusan, pencapaian ketuntasan kompetensi tiap tahun atau semester, peningkatan peringkat sekolah, kejuaraan lomba bidang akademik dan non akademik. Pengembangan kepribadian peserta didik, mengembangkan ketrampilan hidup, mengembangkan nilai-nilai agama, budaya dan pemahaman atas sikap yang dapat diterima.
 - a) Peningkatan peringkat madrasah di kabupaten Sleman.
 - b) Peningkatan kejuaraan lomba bidang akademik dan non akademik.
 - c) Peningkatan pemahaman nilai-nilai agama dan peningkatan pengamalan nilai-nilai agama dalam

kehidupan sehari-hari, pembentukan karakter akhlak mulia.

- d) Peningkatan kemampuan dasar tentang keterampilan hidup antara lain dengan pemberdayaan TI dan muatan lokal.

2) Menghasilkan kurikulum satuan pendidikan yang mempertimbangkan kebutuhan karakter daerah, kebutuhan sosial masyarakat dan kondisi budaya, usia peserta didik dan kebutuhan pembelajaran. Tersedianya segala hal yang dibutuhkan bagi pengembangan diri peserta didik termasuk konseling dan kegiatan ekstra kurikuler, yang meliputi :

- a) Pengembangan Kurikulum Operasional Madrasah.
- b) Pelaksanaan P5P2RA yang sesuai dengan kondisi madrasah.
- c) Pelaksanaan kegiatan Ekstra kurikuler yang disesuaikan dengan bakat, minat, dan kemampuannya.
- d) Terorganisasinya layanan bimbingan dan konseling.

3) Pengembangan ATP dan Modul Ajar yang memasukkan pendidikan karakter dan moderasi beragama. Terlaksananya proses pembelajaran yang efektif, efisien, interaktif, inspiratif, kreatif, dan memberikan ruang bagi kreativitas dan kemandirian peserta didik.

- a) Pengembangan TP-ATP yang kontekstual.

- b) Pengembangan Modul Ajar dan UKBM.
 - c) Pengembangan kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran khususnya penerapan pembelajaran yang menerapkan prinsip-prinsip CTL/PAKEM.
 - d) Pengembangan dan inovasi model-model pengelolaan kelas.
- 4) Meningkatnya kompetensi pendidik dan tenaga kependidikan sesuai Standar Nasional Pendidikan (SNP)
- a) Peningkatan kompetensi pendidik pada aspek profesionalisme, pedagogik, sosial dan kepribadian.
 - b) Peningkatan kompetensi tenaga tata usaha.
 - c) Peningkatan manajemen kepala madrasah dalam monitoring dan evaluasi terhadap kinerja pendidik dan tenaga kependidikan.
- 5) Tersedianya sarana dan prasarana pendidikan baik secara kualitas maupun kuantitas yang memadai, terwujudnya lingkungan *green and clean*.
- a) Pengembangan dan inovasi media pembelajaran untuk semua mata pelajaran.
 - b) Pengembangan peralatan laboratorium komputer dan keterampilan.
 - c) Pengembangan peralatan laboratorium IPA.
 - d) Pengembangan peralatan laboratorium Bahasa.

- e) Pengembangan ruang guru.
 - f) Pengembangan dan inovasi pusat-pusat sumber belajar.
 - g) Pengembangan sarana dan prasarana Bimbingan dan Konseling.
 - h) Terciptanya lingkungan. bersih, asri, dan sehat.
- 6) Tercapainya efisiensi dan efektivitas dalam penyelenggaraan pendidikan yang menerapkan Manajemen Berbasis Madrasah (MBM).
- a) Pembuatan RPM tiap tahun dengan benar dan lengkap.
 - b) Penyelenggaraan administrasi pelaksanaan kegiatan dalam RKAM.
 - c) Pembuatan RAPBM tiap tahun dengan benar dan lengkap.
 - d) Pembuatan pembagian tugas bagi sumber daya manusia sekolah dengan benar dan jelas.
 - e) Pengembangan struktur dan keorganisasian sekolah sesuai kebutuhan sekolah.
 - f) Pengembangan dan melengkapi administrasi sekolah.
 - g) Pengembangan dan melengkapi administrasi guru.
 - h) Pengimplementasian MBM sesuai pedoman pelaksanaan, dan pelaksanaan MBM secara konsisten.

- 7) Tercapainya biaya operasional pendidikan yang sesuai SNP secara teratur dan berkelanjutan.
 - a) Mengoptimalkan sumber dana masyarakat yang tidak mengikat dan pemerintah.
 - b) Bekerja sama dengan alumni dalam penggalangan dana pendidikan.
 - c) Bekerja sama dengan penyandang dana independen.
- 8) Terlaksananya proses penilaian sesuai dengan prosedur, mekanisme, dan instrumen penilaian yang sesuai dengan SNP.
 - a) Pengembangan perangkat model-model penilaian pembelajaran.
 - b) Pengembangan perangkat penilaian / soal untuk berbagai model penilaian.
 - c) Pengembangan pedoman penilaian sesuai dengan pedoman BSNP.
 - d) Pengembangan lomba, uji coba dan sejenisnya dalam upaya meningkatkan ketuntasan kompetensi.
 - e) Bekerja sama dengan pihak lain untuk uji coba mengetahui prestasi peserta didik secara periodik.

e. Guru dan Tenaga Kependidikan

1) Kepala Madrasah

Nama Lengkap : Jazim Kholis, S.Ag
 NIP : 196911102003121002
 Pangkat / Golongan : Pembina (IV/a)
 Jabatan : Kepala MTsN 6 Sleman
 TMT : 1 Maret 2023

2) Data Guru

Tabel 4. 1 Data Guru MTsN 6 Sleman Yogyakarta

No	Nama	Pangkat/Golongan	Jabatan	Bidang Studi
1	Jazim Kholis, S.Ag.	Pembina (IV/a)	Guru Madya	Quran Hadits
2	Dra. Sutarti, M.Pd.I	Pembina Tk 1 (IV/b)	Guru Madya	Matematika
3	Sri Wahyuni, S.Ag.	Pembina IV/a	Guru Madya	Bahasa Indonesia
4	Dra. RINI WIJAYANTI, M.Pd	Pembina (IV/a)	Guru Madya	Bahasa Indonesia
5	Dra. SRI MUHAYANAH, M.Pd.	Pembina (IV/a)	Guru Madya	Bahasa Indonesia
6	SUPRIYOTO, S.Pd., M.Pd.	Pembina (IV/a)	Guru Madya	Bahasa Indonesia
7	Drs. SUPARDI	Pembina (IV/a)	Guru Madya	Bahasa Indonesia
8	Dra. MIFTACHUROCHMAH	Pembina (IV/a)	Guru Madya	Akidah Akhlak
9	Dra. SOMYATI	Pembina (IV/a)	Guru Madya	IPS
10	Dra. SRI EKA WIDIASTUTI	Pembina (IV/a)	Guru Madya	PKN
11	LILIS UMMI FA'IEZAH, S.Pd., MA	Pembina Tk 1 (IV/b)	Guru Madya	Bahasa Inggris
12	Drs. SOKLIS ETNADI	Pembina (IV/a)	Guru Madya	IPS
13	R.R. SRI DWI ASTUTI	Pembina (IV/a)	Guru Madya	IPA
14	MUH ZAIN WIDODO, S.Pd.I	Pembina (IV/a)	Guru Madya	Fiqih
15	SAPTINI, S.Pd.	Pembina (IV/a)	Guru Madya	IPA
16	UTAMININGSIH, S.Pd., M.Pd.	Pembina (IV/a)	Guru Madya	BK

No	Nama	Pangkat/Golongan	Jabatan	Bidang Studi
17	YUSUF PANGGUNG S, S.Pd.	Penata Tk. I (III/d)	Guru Muda	BK
18	ANANG SUMARNA, S.Ag., M.S.I.	Pembina (IV/a)	Guru Madya	SKI
19	MOCH NUR HIDAYAT, S.Ag.	Penata (III/c)	Guru Muda	TIK
20	SUTARJO, S.Ag., M.Pd.I.	Penata (III/c)	Guru Muda	1. Qur'an Hadits 2. Fiqih
21	YETI ISLAMAWATI, S.S.	Penata Tk.I (III/d)	Guru Muda	B. Indonesia
22	ALISTIANATIN NAIMAH, S.S.	Penata Muda (III/a)	Guru Pertama	Bahasa Arab
23	YAYAN PEBRI ANTORO, S.Pd.	Penata Muda (III/a)	Guru Pertama	Matematika
24	SITI UMI ANIFAH, S.Pd.Si.	Penata Muda (III/a)	Guru Pertama	Matematika
25	NUR HUDA KURNIAWAN, S.Pd	Penata Muda (III/a)	Guru Pertama	Penjasorkes
26	MUHAMMAD IKHWAN NUROHIM, S.Pd.	Penata Muda (III/a)	Guru Pertama	Penjasorkes
27	ALIFIRIANI KUSUMA NINGRUM, S.Sn.	Penata Muda (III/a)	Guru Pertama	Seni Budaya
28	SHWARNA DYAH ANDARTIKA, S.Pd.	Penata Muda (III/a)	Guru Pertama	Seni Budaya
29	ADHITYA PONTICELLY, S.Pd.T	Penata Muda (III/a)	Guru Pertama	TIK
30	MUHAMMAD AKFI RIZQUN AJI, S.SI	Penata Muda (III/a)	Guru Pertama	TIK
31	NUR HUDA MUTTAQIN, S.Pd.	Penata Muda (III/a)	Guru Pertama	IPA
32	UNDANG SUDIRMAN, S.Pd.	GTT	GTT	Prakarya
33	AHMAD DWI NUR KHALIM, S.Pd.I.	GTT	GTT	Qur'an Hadits Akidah Akhlak
34	FIFI LISTIANI, S.Pd.	GTT	GTT	PKn
35	OPPIE FADLILAH ARUMIMBANG, S.Pd.	GTT	GTT	Bahasa Jawa
36	SANTI EKA AMBARYANI, S.Pd	GTT	GTT	IPA/Riset
37	INDRA DWI SURYANTO, S.Pd..	GTT	GTT	Riset

No	Nama	Pangkat/Golongan	Jabatan	Bidang Studi
38	AMIN SRI WAHYUNI, S.Si.	GTT	GTT	Riset
39	IDE AYU ASTUTI, S.Pd.	GTT	GTT	Robotik

Sumber : Dokumen Sekolah, 2024

3) Data Pegawai

Tabel 4. 2 Daftar Data Pegawai MTsN 6 Sleman Yogyakarta

No.	NAMA	GOL	JABATAN
1.	NADYA PERWITASARI , SE	III/d	Ka. TU
2.	BAHRUN HAMIDI, S.T.	III/c	Staf TU
3.	MAEMUNAH	III/b	Staf TU
4.	SUPRIHATIN, A.Md	III/c	Bendahara
5.	TUGIYONO	II/b	Staf TU
6.	SITI ROCHADINA, A.Md	-	PTT
7.	MAHFIRAH EKA SARI, S.Pd.I.	-	PTT
8.	ANTON AMINUDIN, S.Kom	-	PTT
9.	SLAMET SURONO	-	PTT
10.	WENING PRIHADI	-	PTT
11.	HARTOYO	-	PTT

Sumber : Dokumen Sekolah, 2024

f. Sarana dan Prasarana Madrasah

Sarana dan prasarana menjadi salah satu unsur terpenting di MTsN 6 Sleman untuk mendukung keberhasilan pembelajaran. Madrasah ini memiliki 16 ruang kelas untuk pembelajaran siswa kelas 8 hingga kelas 9. Selain itu, terdapat 1 ruang perpustakaan, 1 ruang guru, 1 laboratorium IPA, dan 1 laboratorium komputer. Fasilitas tambahan mencakup ruang

tata usaha, ruang kepala madrasah, ruang UKS, koperasi siswa, kantin, gudang dan asrama.⁸⁰

1) Data Sarana dan Prasarana

Luas tanah yang dimiliki adalah 17.180 m² yang digunakan secara bersama-sama dengan MIN 1 Sleman dan MAN III Sleman, dengan luas bangunan nya 2.911 m² sesuai dnegan informasi yang tercatat dalam Kartu Inventaris Barang. Memiliki fasilitas seperti kantin, tempat parker, lapangan upacara, lapangan bola voly, taman dan kolam ikan. Fasilitas lain terdiri dari:

Tabel 4. 3 Fasilitas di MTsN 6 Sleman Yogyakarta

NO	RUANG	JUMLAH	LUAS	KET
1	R. Kelas	16	896 m ²	
2	R. Perpustakaan	1	168 m ²	
3	R. Guru	1	112 m ²	
4	R. Waka	1	35 m ²	
5	R. Kepala	1	46 m ²	
6	R. Tata Usaha	1	56 m ²	
7	Bimbingan Konseling	1	35 m ²	
8	R. Komputer	1	98 m ²	
9	Masjid	1	480 m ²	
10	Kamar Mandi / WC	16	73 m ²	
11	R. Koperasi	1	32 m ²	
12	R. UKS	1	32 m ²	
13	R. Musik	1	6 m ²	
14	R. Penjaga	1	12 m ²	

⁸⁰ MTsN 6 Sleman, “Profil dan Prestasi MTsN 6 Sleman”, dikutip dari <https://mtsn6sleman.sch.id/pages/sejarah.html> diakses tanggal 30 Mei 2024

NO	RUANG	JUMLAH	LUAS	KET
15	R. OSIS	1	10 m ²	
16	R. Lab. IPA	1	98 m ²	
17	R. Gudang	3	12 m ²	
18	Asrama	1	710 m ²	
Jumlah		58	2.911 m ²	

Sumber : Dokumen Sekolah, 2024

2. Pembahasan

a. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dimana data yang dikumpulkan berbentuk angka dan dianalisis menggunakan statistik. Penelitian ini bersifat korelasional dengan tujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh efektivitas antara variabel yang diteliti, yaitu media pembelajaran *Canva* terhadap minat belajar siswa kelas VIII di MTsN 6 Sleman Yogyakarta Sleman.

Sebelum memulai penelitian, Peneliti melakukan izin pra-penelitian ke Bapak Anang Sumarna, S.Ag., M.S.I selaku Waka Kurikulum melalui *WhatsApp* pada tanggal 30 Januari 2024 kemudian peneliti melakukan observasi ke sekolah untuk mengamati situasi dan kondisi secara langsung serta berkonsultasi dengan guru mengenai keadaan siswa. Dalam observasi tersebut, peneliti melihat bahwa minat siswa tinggi terhadap pembelajaran yang menggunakan media *Canva* dilihat dari siswa mengamati dengan teliti dari penjelasan guru selama proses

pembelajaran.⁸¹ dari observasi tersebut digunakan sebagai bahan untuk penyusunan kuesioner. Kemudian dilanjutkan dengan mengumpulkan data seperti menyebarkan kuesioner kepada responden.

Tahap selanjutnya adalah tahap pelaksanaan penelitian yang dimana peneliti mengumpulkan data seperti penyebaran kuesioner kepada responden. Penyebaran kuesioner ini dilaksanakan 3 kali pada tanggal 27 Maret 2024, 21 Mei 2024 dan 22 Mei 2024. Sampel yang digunakan penelitian ini pada kelas VIII B, VIII C, VIII D, dan VIII E di MTsN 6 Sleman Yogyakarta Tahun Ajaran 2022/2023. Untuk mendukung penelitian ini, peneliti melakukan wawancara pada tanggal 21 Mei 2024 dengan Bapak Ahmad Dwi Nur Khalim, S.Pd.I yang merupakan guru mata pelajaran Akidah Akhlak. Dalam wawancara tersebut beliau mengatakan bahwa tidak semua kompetensi dasar dalam pembelajaran mata pelajaran Akidah Akhlak menggunakan media pembelajaran *Canva*. Biasanya, media pembelajaran ini digunakan terutama untuk kompetensi dasar yang berkaitan dengan bab Akhlak seperti akhlak terpuji dan akhlak tercela.

b. Sampel Penelitian dan Tingkat Pengembalian

Populasi penelitian ini adalah siswa-siswi MTsN 6 Sleman Yogyakarta dengan sampel kelas VIII. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *purposive sampling*, dan jumlah sampel yang diolah adalah

⁸¹ Observasi, pra penelitian di kelas VIII B MTsN 6 Sleman Yogyakarta pada tanggal 27 Februari 2024.

sebanyak 100 sampel kuesioner. Berikut adalah tabel terkait dengan

hasil penyebaran kuesioner :

Tabel 4. 4 Penyebaran Kuesioner

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	VIII B	35
2	VIII C	35
3	VIII D	35
4	VIII E	35
Total		140

Tabel 4. 5 Tingkat Pengembalian Kuesioner

Uraian	Online	Langsung	Jumlah kuesioner
Kuesioner yang dikirim	140	-	140
Kuesioner yang tidak diisi	38	-	38
Kuesioner yang kembali	102	-	102
kuesioner yang dapat diolah	100	-	100

Berdasarkan pada tabel 4.5 bahwa dari 140 sampel kuesioner yang dikirim terdapat 38 sampel kuesioner yang tidak diisi, 102 sampel kuesioner yang kembali dan 100 sampel kuesioner yang dapat diolah.

c. Uji Instrumen Penelitian

1) Uji Validitas

Validitas adalah sebuah indeks atau ukuran yang mengindikasikan seberapa tepat suatu alat ukur atau instrumen dalam mengukur apa yang sebenarnya dimaksudkan atau yang dituju.⁸²

Sebuah item dianggap valid jika nilai Sig (2-tailed) ($<$) 0.05. Sebaliknya, jika nilai Sig (2-tailed) ($>$) 0.05 maka item tersebut dinyatakan tidak valid. Dasar untuk menentukan validitas suatu instrument juga bisa dilihat dengan membandingkan nilai r_{hitung} dengan nilai r_{tabel} . Jika r_{hitung} lebih besar dari nilai r_{tabel} maka instrument tersebut dinyatakan valid. Sebaliknya jika nilai r_{hitung} lebih kecil dari nilai r_{tabel} , maka dinyatakan instrumen tersebut dianggap tidak valid.⁸³ Berikut adalah tabel yang menunjukkan item soal yang valid dan tidak valid setelah data dianalisis menggunakan *software IBM SPSS Statistics 25* :

Tabel 4. 6 Hasil Uji Validitas Pre-Test Minat Belajar Akidah Akhlak

<i>Correlation</i>				
Item	Jenis	Total	Syarat	Ket.
Item_1	Pearson Correlation	0.711**	0.05	Valid

⁸² Sugiono, S., Noerdjanah, N., & Wahyu, A. "Uji validitas dan reliabilitas alat ukur SG posture evaluation". (*Jurnal Keterampilan Fisik* 5(1) : 2020), hlm.55 <https://doi.org/10.37341/jkf.v5i1.167>

⁸³ Emi Suwarni Azizah, Syafira Nurul Azizah, Berlintina Permatasari, "Pengaruh Penerapan Absensi Fingerprint Terhadap Disiplin Kerja Aparatur Sipil Negara Pada Bagian Pengadaan Barang/Jasa Sekretariat Kota Bandar Lampung". (*Journal Strategy of Management and Accounting Through Research and Technology (SMRT)* 2(1): 2022), hlm.71 <https://doi.org/10.33365/smart.v1i2.1742>

<i>Correlation</i>				
Item	Jenis	Total	Syarat	Ket.
	Sig. (2-tailed)	0.000		
	N (Jumlah Responden)	100		
<i>Item_2</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.768**	0.05	Valid
	Sig. (2-tailed)	0.000		
	N (Jumlah Responden)	100		
<i>Item_3</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.747**	0.05	Valid
	Sig. (2-tailed)	0.000		
	N (Jumlah Responden)	100		
<i>Item_4</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.709**	0.05	Valid
	Sig. (2-tailed)	0.000		
	N (Jumlah Responden)	100		
<i>Item_5</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.579**	0.05	Valid
	Sig. (2-tailed)	0.000		
	N (Jumlah Responden)	100		
<i>Item_6</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.582**	0.05	Valid
	Sig. (2-tailed)	0.000		
	N (Jumlah Responden)	100		
<i>Item_7</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.626**	0.05	Valid
	Sig. (2-tailed)	0.000		
	N (Jumlah Responden)	100		
<i>Item_8</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.705**	0.05	Valid
	Sig. (2-tailed)	0.000		
	N (Jumlah Responden)	100		
<i>Item_9</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.724**	0.05	Valid
	Sig. (2-tailed)	0.000		
	N (Jumlah Responden)	100		
<i>Item_10</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.608**	0.05	Valid
	Sig. (2-tailed)	0.000		

<i>Correlation</i>				
Item	Jenis	Total	Syarat	Ket.
	N (Jumlah Responden)	100		
Item_11	Pearson Correlation	0.714**	0.05	Valid
	Sig. (2-tailed)	0.000		
	N (Jumlah Responden)	100		
Item_12	Pearson Correlation	0.681**	0.05	Valid
	Sig. (2-tailed)	0.000		
	N (Jumlah Responden)	100		
Item_13	Pearson Correlation	0.695**	0.05	Valid
	Sig. (2-tailed)	0.000		
	N (Jumlah Responden)	100		
Item_14	Pearson Correlation	0.784**	0.05	Valid
	Sig. (2-tailed)	0.000		
	N (Jumlah Responden)	100		
Item_15	Pearson Correlation	0.742**	0.05	Valid
	Sig. (2-tailed)	0.000		
	N (Jumlah Responden)	100		

Sumber : data primer diolah, 2024

Tabel 4. 7 Hasil Uji Validitas Post-Test Minat Belajar Akidah Akhlak

<i>Correlation</i>				
Item	Jenis	Total	Syarat	Ket.
Item_1	Pearson Correlation	0.514**	0.05	Valid
	Sig. (2-tailed)	0.000		
	N (Jumlah Responden)	100		
Item_2	Pearson Correlation	0.676**	0.05	Valid
	Sig. (2-tailed)	0.000		
	N (Jumlah Responden)	100		
Item_3	Pearson Correlation	0.407**	0.05	Valid

<i>Correlation</i>				
Item	Jenis	Total	Syarat	Ket.
	Sig. (2-tailed)	0.000		
	N (Jumlah Responden)	100		
<i>Item_4</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.599**	0.05	Valid
	Sig. (2-tailed)	0.000		
	N (Jumlah Responden)	100		
<i>Item_5</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.627**	0.05	Valid
	Sig. (2-tailed)	0.000		
	N (Jumlah Responden)	100		
<i>Item_6</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.672**	0.05	Valid
	Sig. (2-tailed)	0.000		
	N (Jumlah Responden)	100		
<i>Item_7</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.581**	0.05	Valid
	Sig. (2-tailed)	0.000		
	N (Jumlah Responden)	100		
<i>Item_8</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.555**	0.05	Valid
	Sig. (2-tailed)	0.000		
	N (Jumlah Responden)	100		
<i>Item_9</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.641**	0.05	Valid
	Sig. (2-tailed)	0.000		
	N (Jumlah Responden)	100		
<i>Item_10</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.617**	0.05	Valid
	Sig. (2-tailed)	0.000		
	N (Jumlah Responden)	100		
<i>Item_11</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.587**	0.05	Valid
	Sig. (2-tailed)	0.000		
	N (Jumlah Responden)	100		
<i>Item_12</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.519**	0.05	Valid
	Sig. (2-tailed)	0.000		

<i>Correlation</i>				
Item	Jenis	Total	Syarat	Ket.
	N (Jumlah Responden)	100		
Item_13	<i>Pearson Correlation</i>	0.597**	0.05	Valid
	Sig. (2-tailed)	0.000		
	N (Jumlah Responden)	100		
Item_14	<i>Pearson Correlation</i>	0.448**	0.05	Valid
	Sig. (2-tailed)	0.000		
	N (Jumlah Responden)	100		
Item_15	<i>Pearson Correlation</i>	0.566**	0.05	Valid
	Sig. (2-tailed)	0.000		
	N (Jumlah Responden)	100		

Sumber : data primer diolah, 2024

Pada Tabel 4.6 dan tabel 4.7 hasil penelitian menyatakan bahwa pada *Pre-Test* kuesioner minat belajar Akidah Akhlak menunjukkan bahwa 15 *items* dinyatakan Valid. Hal yang sama terjadi pada *Post-Test* kuesioner minat belajar Akidah Akhlak menggunakan media pembelajaran *Canva* menunjukkan bahwa 15 *items* juga dinyatakan Valid

2) Uji Reliabilitas

Pengambilan Keputusan pada uji reliabilitas dilakukan dengan membandingkan nilai *Cronbach's Alpha* menggunakan bantuan IBM *SPSS Statistics* 25. Jika nilai *Cronbach's Alpha* lebih dari ($>$) 0.60, maka data dianggap reliabel. Sedangkan, jika nilai *Cronbach's Alpha* kurang dari ($<$) 0.60, maka data dianggap tidak reliabel.

Tabel 4. 8 Hasil Uji Reliabilitas *Pre-Test* Minat

<i>Reliability</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0.920	15

Tabel 4. 9 Hasil Uji Reliabilitas *Post-Test* Minat Belajar Akidah Akhlak dengan Media Pembelajaran *Canva*

<i>Reliability</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0.848	15

Hasil uji reliabilitas yang terdapat pada tabel 4.8 menunjukkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* untuk *Pre-Test* minat belajar Akidah Akhlak adalah $0.920 > 0.60$. Oleh karena itu, hasil kuesioner *Pre-Test* minat belajar belajar Akidah dinyatakan reliabel. Sedangkan pada tabel 4.9 menunjukkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* untuk *Post-Test* minat belajar Akidah Akhlak menggunakan media pembelajaran *Canva* adalah $0.848 > 0.60$ sehingga hasil kuesioner *Post-Test* ini dinyatakan reliabel.

3) Uji Asumsi

a) Uji Normalitas

Dalam penelitian ini, Uji Normalitas dilakukan dengan menggunakan uji *Shapiro Wilk* dengan bantuan *software IBM SPSS Statistics 25*. Dasar pengambilan keputusan normal atau tidak normalnya suatu data dilihat dari nilai signifikansi. Jika nilai *Sig. (2-tailed)* $> 0,05$ maka dinyatakan berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai *Sig. (2-tailed)* $< 0,05$ maka

dinyatakan tidak berdistribusi normal. Peneliti melakukan uji Normalitas sampai dengan data berdistribusi normal setelah menghilangkan beberapa *Extreme Values* dan *Outlier* dengan pembahasan sebagai berikut :

(1) Hasil *Pre-Test* Minat Belajar Akidah Akhlak

Dalam Uji Normalitas *Pre-Test* ini, peneliti melakukan 2 kali Uji sampai data berdistribusi normal dengan penjelasan sebagai berikut:

Tabel 4. 10 Hasil Uji Normalitas Pre-Test Pertama

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Pre Test Minat Belajar Akidah Akhlak	.139	100	.000	.961	100	.005

a. Lilliefors Significance Correction

Extreme Values				
			Case Number	Value
Hasil Pre Test Minat Belajar Akidah Akhlak	Highest	1	20	75.00
		2	24	75.00
		3	39	75.00
		4	44	75.00
		5	58	75.00 ^a
	Lowest	1	27	49.00
		2	6	49.00
		3	59	51.00
		4	14	51.00
		5	65	52.00 ^b

a. Only a partial list of cases with the value 75.00 are shown in the table of upper extremes.

b. Only a partial list of cases with the value 52.00 are shown in the table of lower extremes.

Tabel 4. 11 Hasil Uji Normalitas Pre-Test Kedua

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Pre Test Minat Belajar Akidah Akhlak	.133	95	.000	.975	95	.063

a. Lilliefors Significance Correction

Pada Tabel 4.10 dinyatakan bahwa data tidak berdistribusi normal, karena signifikansi nya adalah 0.005 atau kurang dari ($<$) 0.05 dan menyatakan bahwa ada nilai *Extreme Values*. Oleh karena persebaran nilai *Extreme Values* tidak merata, maka nilai *Extreme Values* dihilangkan sehingga data tersebut dapat berdistribusi secara merata. Setelah nilai 20,24,39,44 dan 58 dihilangkan, peneliti menguji data tersebut sehingga menghasilkan nilai *Sig.* pada tabel 4.11 yaitu Signifikansinya 0.063 atau lebih dari ($>$) 0.05, bahwa data sudah berdistribusi normal.

(2) Hasil *Post-Test* Minat Belajar Akidah Akhlak dengan Media Pembelajaran *Canva*

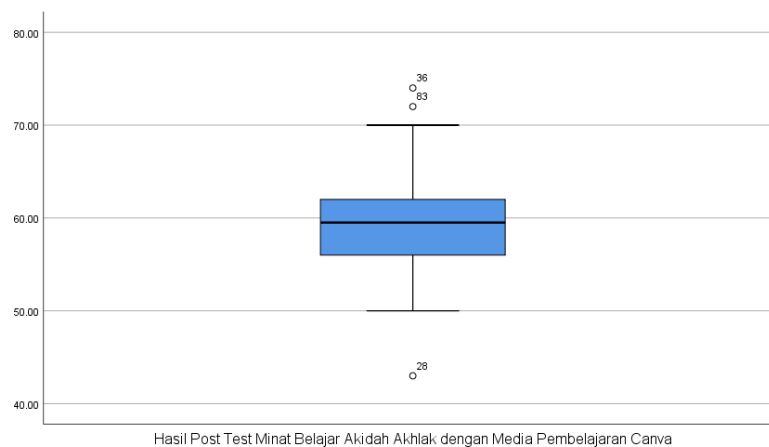
Dalam Uji Normalitas *Post-Test* ini, peneliti melakukan 3 kali Uji sampai data berdistribusi normal dengan penjelasan sebagai berikut:

Tabel 4. 12 Hasil Uji Normalitas Post-Test Pertama

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Post Test Minat Belajar Akidah Akhlak dengan Media Pembelajaran Canva	.156	100	.000	.963	100	.006

a. Lilliefors Significance Correction



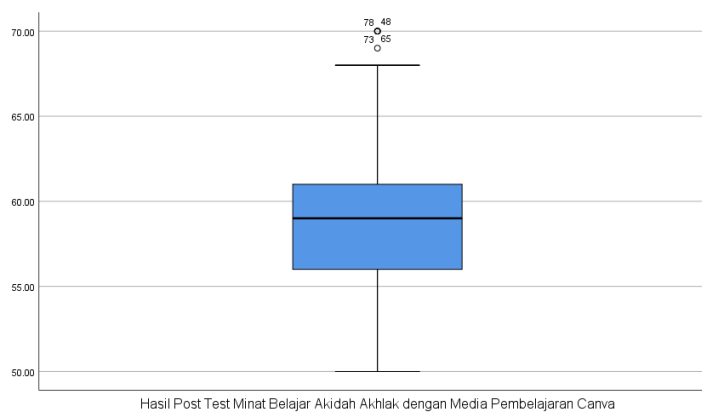
Pada Tabel 4.12 menyatakan bahwa data tidak berdistribusi normal, karena signifikansi nya adalah 0.006 atau kurang dari ($<$) 0.05 dan diagram *outlier* menyatakan bahwa ada nilai data ekstrim dengan nilai 28,36 dan 83. Oleh karena itu peneliti menghapus *outlier*. *Outlier* merupakan data yang tidak mengikuti pola umum dari model regresi yang dibentuk atau tidak sesuai dengan pola data secara keseluruhan, keberadaan outlier ini dapat meningkatkan residu dan varians

data serta dapat mengganggu proses analisis data.⁸⁴ Setelah *outlier* dihilangkan, peneliti menguji data tersebut sehingga menghasilkan nilai *Sig.* pada tabel 4.13

Tabel 4. 13 Hasil Uji Normalitas Post-Test Kedua

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Post Test Minat Belajar Akidah Akhlak dengan Media Pembelajaran Canva	.152	97	.000	.964	97	.009

a. Lilliefors Significance Correction



Tabel 4. 14 Hasil Uji Normalitas Post-Test Ketiga

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Post Test Minat Belajar Akidah Akhlak dengan Media Pembelajaran Canva	.131	93	.000	.981	93	.196

a. Lilliefors Significance Correction

⁸⁴ Dewi, Elok. T. K., Agoestanto, A., & Sunarmi, S. "Metode Least Trimmed Square (LTS) dan MM-Estimation untuk Mengestimasi Parameter Regresi Ketika Terdapat Outlier". (*Unnes Journal of Mathematics* 5(1) : 2016), Abstrak.

Pada Tabel 4.13 menyatakan bahwa data masih tidak berdistribusi normal, karena signifikansi nya adalah 0.009 atau kurang dari ($<$) 0.05 dan diagram *outlier* menyatakan bahwa ada nilai data ekstrim dengan nilai 48,65,73 dan 78. Oleh karena itu peneliti menghapus *outlier* dan menguji data tersebut sehingga menghasilkan nilai Signifikansi pada tabel 4.14 yaitu 0.196 atau lebih dari ($<$) 0.05 sehingga data sudah berdistribusi normal.

Tabel 4. 15 Hasil Uji Normalitas Pre-Test dan Post-test

<i>Test of Normality</i>				
Jenis	<i>Statistic</i>	df	Sig.	
Hasil <i>Pre-Test</i> Minat Belajar Akidah Akhlak	0.975	95	0.063	
Hasil <i>Post-Test</i> Minat Belajar Akidah Akhlak	0.981	93	0.196	

dengan Media Pembelajaran *Canva*

Sumber : Data primer diolah, 2024

Pada tabel 4.15 tersebut dapat diketahui bahwa hasil uji normalitas menyatakan bahwa nilai signifikansi hasil *Pre-Test* minat belajar Akidah Akhlak adalah $0.063 > 0.05$ data ini dianggap berdistribusi normal. Begitu juga, dengan nilai signifikansi *Post-Test* Minat Belajar Akidah Akhlak dengan Media pembelajaran *Canva* sebesar $0.196 > 0.05$ data ini pun dinyatakan berdistribusi normal.

b) Uji Linieritas

Tabel 4. 16 Hasil Uji Linieritas

ANOVA

			<i>Sum of Squares</i>	df	<i>Mean Squares</i>	F	Sig.
<i>Post Test * Pre-Test</i>	<i>Between Groups</i>	<i>(Combined)</i>	2462.511	23	107.066	1.211	.265
		<i>Linearity</i>	112.793	1	112.793	1.276	.262
		<i>Deviation from Linearity</i>	2349.718	22	106.805	1.208	.269
	<i>Within Groups</i>		6275.847	71	88.392		
	<i>Total</i>		8738.358	94			

Syarat dinyatakan linier berdasarkan hasil nilai *Deviation*

from Linearity. Jika nilai signifikansi *Deviation from Linearity*

lebih besar dari 0.05, maka variabel dinyatakan linear. Namun,

jika nilai signifikansi *Deviation from Linearity* lebih kecil dari

0.05, maka variabel dinyatakan tidak linear. Tabel 4.16

menunjukkan bahwa variabel dianggap linier karena nilai

signifikansinya adalah 0.269. Hal ini dikarenakan nilai $0.269 >$

0.05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat

hubungan linier antara nilai *Post-test* minat belajar Akidah

Akhlak dengan menggunakan media pembelajaran *Canva*

dengan nilai *Pre-test* minat belajar Akidah Akhlak.

c) Uji Homogenitas

Dalam penelitian ini, hasil uji homogenitas menggunakan

perbandingan nilai signifikansinya. Jika nilai signifikansi lebih

besar ($>$) dari 0.05 maka data dianggap homogen. Sebaliknya,

jika nilai signifikansi kurang ($<$) 0.05 maka data dianggap tidak homogen.

Tabel 4. 17 Hasil Uji Homogenitas

ANOVA

		<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>	df1	df2	Sig.
DATA	<i>Based on Mean</i>	1.420	16	74	.156

Pada tabel 4.17 menunjukkan bahwa nilai signifikansi menggunakan uji *ANOVA* adalah 0.156 lebih besar dari ($<$) 0.05. Ini menunjukkan bahwa data penelitian memiliki distribusi data homogen.

4) Uji Hipotesis

Tabel 4. 18 Hasil Nilai Pre-test Minat Belajar Akidah Akhlak per Kelas

Descriptives

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Min.	Max.
					Lower Bound	Upper Bound		
Kelas B	29	59.79	5.564	1.033	57.68	61.91	49	70
Kelas C	28	60.36	5.479	1.035	58.23	62.48	51	70
Kelas D	14	63.36	7.045	1.883	59.29	67.42	52	75
Kelas E	24	63.13	6.402	1.307	60.42	65.83	53	75
Total	95	61.33	6.098	.626	60.08	62.57	49	75

Sumber : Data primer diolah, 2024

Tabel 4. 19 Hasil Nilai Post-test Minat Belajar Akidah Akhlak dengan Menggunakan Media Pembelajaran Canva per Kelas

Descriptives

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Min.	Max.
					Lower Bound	Upper Bound		
Kelas B	30	59.20	4.114	.751	57.66	60.74	50	67
Kelas C	29	59.14	3.720	.691	57.72	60.55	52	70
Kelas D	12	62.92	5.744	1.658	59.27	66.57	54	70
Kelas E	22	58.41	4.361	.930	56.48	60.34	52	70
Total	93	59.47	4.439	.460	58.56	60.39	50	70

Sumber : Data primer diolah, 2024

Tabel 4. 20 Hasil Peningkatan Minat Belajar

Descriptives

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error
Pre-Test Minat Belajar Akidah Akhlak	95	61.33	6.098	.626
Post-Test Minat Belajar Akidah Akhlak dengan Media Pembelajaran Canva	93	59.47	4.439	.460
Total	188	60.41	5.408	0.394

Sumber : Data primer diolah, 2024

Berdasarkan tabel 4.20, nilai *mean Pre-test* minat belajar Akidah Akhlak sebesar 61.33 lebih tinggi dibandingkan dengan nilai *mean Post-test* minat belajar Akidah Akhlak menggunakan media pembelajaran Canva yaitu sebesar 59.47.

Tabel 4. 21 Hasil Minat Belajar***Descriptives***

	<i>N</i>	<i>Mean</i>	<i>Min.</i>	<i>Max</i>
<i>Pre-Test</i> Minat Belajar Akidah Akhlak	95	61.33	49	75
<i>Post-Test</i> Minat Belajar Akidah Akhlak dengan menggunakan Media Pembelajaran <i>Canva</i>	93	59.47	50	70
Penurunan		1.86		

Pada Tabel 4.21 menyatakan bahwa hasil Uji *One Way Anova* secara deskriptif menunjukkan nilai maximal *Pre-test* yaitu 75 dan nilai minimal *Pre-test* yaitu 49, sedangkan nilai maximal *Post-test* yaitu 70 dan minimal *Post-test* yaitu 50. Dengan rata-rata nilai hasil *Pre-Test* minat belajar Akidah Akhlak sebesar 61.33 dan hasil *Post-Test* minat belajar Akidah Akhlak dengan menggunakan media pembelajaran *Canva* sebesar 59.47 dan penurunan Minat belajar Akidah Akhlak pada siswa kelas VIII di MTsN 6 Sleman Yogyakarta yang terjadi yakni sebesar 1.86. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 diterima.

Tabel 4. 22 Hasil Uji *One Way Anova*

ANOVA

Hasil Minat Belajar

	<i>Sum of Squares</i>	df	<i>Mean Square</i>	F	Sig.
<i>Between Groups</i>	161.396	1	161.396	5.655	.018
<i>Within Groups</i>	5308.067	186	28.538		
Total	5469.463	187			

Untuk menentukan adanya pengaruh tidaknya, dapat dilihat dengan membandingkan antara nilai F_{hitung} dan nilai F_{tabel} . Jika nilai F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} , maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Sebaliknya jika F_{hitung} lebih kecil ($<$) dari F_{tabel} , maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Berdasarkan pada tabel 4.18, untuk responden yang diuji adalah 93 responden didapatkan nilai F_{tabel} sebesar 1.78 dengan taraf signifikansi 5%.⁸⁵ Nilai F_{hitung} 5.655, sedangkan nilai F_{tabel} nya 1.78. Oleh karena itu, terlihat bahwa F_{hitung} 5.655 lebih besar dari F_{tabel} nya 1.78. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media pembelajaran *Canva* terhadap minat belajar siswa kelas VIII

⁸⁵Junaidi, "Titik Persentase Distribusi F, Probabilitas=0,05", dikutip dari <http://ledhyane.lecture.ub.ac.id/files/2013/07/tabel-f-0-05.pdf> diakses pada 23 Juni 2024.

pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTsN 6 Sleman Yogyakarta.

Tabel 4. 23 Hasil uji Regresi Linier Sederhana
Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.114	.013	.002	9.631

Analisis regresi linier sederhana bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari nilai *Pre-test* dan nilai *Post-Test*. Dari tabel 4.23 dapat menjelaskan bahwa besarnya korelasi atau hubungan / R yaitu sebesar 0.114. Dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0.013 yang mengandung pengertian bahwa pengaruh efektivitas variabel bebas (media pembelajaran *Canva*) terhadap variabel terikat (minat belajar siswa) adalah sebesar 1.3 %.

B. Pembahasan Penelitian

Canva menjadi alat yang sangat berguna dalam dunia pendidikan. Dengan menggunakan *Canva*, guru dapat membuat materi pembelajaran sehingga menjadi lebih mudah serta efisien. Dengan *Canva*, siswa mempunyai kesempatan untuk melakukan eksperimen dengan proyek seperti pembuatan poster atau presentasi di kelas sebagai tugas mereka sehingga membantu untuk dapat memberikan kemampuan desain dan pemahaman konsep materi

pembelajaran. Selain itu, *Canva* dapat memungkinkan guru dan peserta didik dalam bekerja sama dalam pembuatan materi pembelajaran sehingga menciptakan pemahaman dari peserta didik itu sendiri. Hal ini menjadikan *Canva* sebagai alat yang tidak hanya mengubah cara belajar tetapi juga dalam interaksi atau metode dalam proses pembelajaran sehingga memunculkan sebuah minat dari peserta didik tersebut. Terdapat 2 rumusan masalah dalam penelitian ini yang akan peneliti bahas sebagai berikut:

1. Adakah Pengaruh Media Pembelajaran *Canva* terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII pada mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTsN 6 Sleman Yogyakarta.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh media pembelajaran *Canva* terhadap minat belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTsN 6 Sleman Yogyakarta. Hal ini dibuktikan dengan hasil perbandingan nilai $F_{hitung} 5.655 > F_{tabel} 1.78$. Secara deskriptif, bahwa pembelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan media pembelajaran *Canva* dapat berpengaruh dalam minat belajar. yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan dan menunjukkan bahwa media *Canva* dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan minat belajar mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII di MTsN 6 Sleman Yogyakarta. Hal ini sesuai dengan temuan penelitian yang dilakukan oleh Oktaviona Hajar dkk dengan hasil bahwa sebelum adanya aplikasi *Canva* dengan materi pembuatan poster di sekolah relatif kurang, sehingga dengan menggunakan aplikasi *Canva* dapat lebih menarik perhatian serta meningkatkan motivasi serta minat siswa dalam

proses pembelajaran, motivasi dan minat siswa dalam proses pembelajaran berlangsung dan berpengaruh terhadap peningkatan hasil prestasi belajar yang semakin meningkat.⁸⁶ Penelitian Miftahul Fadila Saza juga mendukung penelitian ini dengan hasil bahwa penggunaan media pembelajaran *Canva* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.⁸⁷

Media pembelajaran dibagi menjadi 3 kategori, yakni media visual, media audio dan media audiovisual.⁸⁸ Hal ini juga mendukung pendapat menurut Arief S. Sadiman mengenai penggunaan berbagai jenis media dalam proses pembelajaran seperti media grafis, media audio, media proyeksi diam dan media audio visual.⁸⁹ Peran media pendidikan sering kali memiliki peranan penting dalam proses belajar mengajar, bukan sekedar sebagai alat bantu tetapi juga sebagai bagian dari sistem pendidikan dan proses pembelajaran itu sendiri.⁹⁰

2. Seberapa Besar Pengaruh Efektivitas Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTsN 6 Sleman Yogyakarta.

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa nilai efektivitas dilihat dari nilai *mean Pre-test* sebesar 61.33, sedangkan hasil nilai *mean Post-test*

⁸⁶ Hajar, O., Kasiyun, S., Susanto, R. U., & Akhwani, A. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar". (*Journal on Education* 6(1) : 2023), hlm.6412. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3859>

⁸⁷ Saza, M. F. "Pengaruh media pembelajaran *canva* for education terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI di kelas XI IPS MAN 1 jakarta". (*Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta* : 2023), hlm. 90.

⁸⁸ Rohani, R. (2020). "Media pembelajaran".

⁸⁹ Sri, A. "Media pembelajaran". (*Surakarta: UPT UNS Press Universitas Sebelas Maret* : 2008).

⁹⁰ Mukarromah, A., & Andriana, M. "Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran" (*Journal of Science and Education Research*, 1(1) : 2022), hlm.46. <https://doi.org/10.62759/jser.v1i1.7>

sebesar 59.47. Sehingga adanya penurunan minat belajar Akidah Akhlak dengan menggunakan media pembelajaran *Canva* yakni sebesar 1.86. sedangkan hasil nilai regresi linier sederhana bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari nilai *Pre-test* dan nilai *Post-Test*. Besarnya korelasi atau hubungan / R yaitu sebesar 0.114. Dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0.013 yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas (media pembelajaran *Canva*) terhadap variabel terikat (minat belajar siswa) adalah sebesar 1.3 %. Meskipun dalam penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar tetapi tidak efektif dilakukan karena ada faktor lain yang mempengaruhi minat belajar.

Hal itu sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Adnin Nuraziza dkk bahwa faktor yang mempengaruhi minat seseorang dalam belajar tidak hanya pada media pembelajarannya saja akan tetapi dari faktor dalam diri sendiri, keluarga, dan lingkungan sekitar.⁹¹ Minat belajar adalah ketertarikan seseorang terhadap sesuatu yang akan membuat belajar menjadi lebih mudah dan cepat.⁹² Salah satu cara agar pendidik dapat mempengaruhi minat belajar

⁹¹ Adnin Nuraziza et al., "Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Siswa Kelas 11 Ipa Sman 1 Kramatwatu Terhadap Pembelajaran Matematika," 2022, 939–48, <https://doi.org/10.47353/bj.v2i4.183>.

⁹² Sulistiyowati, S., & Fajrie, N. "Efektivitas media canva terhadap minat dan hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Bakaran Wetan 03 Pati". (*Journal on Education*, 5(3) : 2023), hlm. 5884. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1351>

siswa adalah dengan mengubah proses pembelajaran yang membosankan menjadi lebih menyenangkan.⁹³

⁹³ Hajar, O., Kasiyun, S., Susanto, R. U., & Akhwani, A. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar". (*Journal on Education* 6(1) : 2023), hlm.6406.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan penelitian tentang pengaruh efektivitas media pembelajaran *Canva* terhadap minat belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTsN 6 Sleman Yogyakarta, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Ada pengaruh media pembelajaran *Canva* terhadap minat belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTsN 6 Sleman Yogyakarta. Hal ini dibuktikan dengan hasil nilai F_{hitung} sebesar 5.655 lebih besar ($>$) dari F_{tabel} sebesar 1.78
2. Hasil nilai efektivitas dilihat dari nilai *mean Pre-test* sebesar 61.33, sedangkan hasil nilai *mean Post-test* sebesar 59.47. Sehingga adanya penurunan minat belajar Akidah Akhlak dengan menggunakan media pembelajaran *Canva* yakni sebesar 1.86. sedangkan hasil nilai regresi linier sederhana bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari nilai *Pre-test* dan nilai *Post-Test*. Besarnya korelasi atau hubungan / R yaitu sebesar 0.114 dan koefisien determinasi (R Square) sebesar 0.013 yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas (media pembelajaran *Canva*) terhadap variabel terikat (minat belajar siswa) adalah sebesar 1.3 %. Meskipun dalam penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar tetapi tidak efektif dilakukan karena ada faktor lain yang mempengaruhi minat belajar tersebut.

B. SARAN

Dari hasil analisis data dan kesimpulan dalam penelitian pengaruh minat belajar menggunakan media pembelajaran *Canva* pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII di MTsN 6 Sleman Yogyakarta terdapat beberapa saran yang dapat peneliti berikan yakni sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik untuk lebih aktif serta berkontribusi dalam memahami mata pelajaran Akidah Akhlak melalui penggunaan media pembelajaran *Canva* serta mendorong peningkatan minat belajar, karena dengan adanya minat belajar itu mampu mencapai pembelajaran yang efektif.
2. Bagi guru agar terus mengembangkan inovasi dalam media pembelajaran Akidah Akhlak yang efektif selama proses pembelajaran agar tetap menarik minat peserta didik.
3. Bagi sekolah agar mendukung perkembangan kompetensi guru dalam teknologi pembelajaran seperti *Canva* sehingga tidak hanya menerapkan pembelajaran konvensional saja.
4. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian lebih lanjut terkait variabel yang dapat memengaruhi efektivitas *Canva* dalam berbagai mata pelajaran atau tingkatan pendidikan. Dan penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya untuk mempelajari media pembelajaran *Canva* terhadap minat belajar

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. 2022 "Desain kuasi eksperimen dalam pendidikan: Literatur review". (*Jurnal Ilmiah Mandala Education* : 8(3))
- Al Fuad, Z. 2016 "Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa kelas I SDN 7 Kute Panang." *Jurnal Tunas Bangsa* : 3(2) : 42-54.
- Andri Daswin, Literasi Digital dan Digital Workplace Terhadap E-Leadership Tenaga Pendidikan dan Kependidikan. Indramayu: Adanu Abimata, 2023: hal. 60-61
- Ardana, M. D., Dayu, D. P. K., & Hastuti, D. N. A. E. 2022. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar". *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar* 3: 407-419.
- Arikunto, S. 1998. Pendekatan Penelitian. *Jakarta: Rineka Cipta*.
- Astina, I. P. S., & Setiawan, P. E. 2018. "Pengaruh pemahaman peraturan perpajakan, kualitas pelayanan fiskus dan kesadaran Wajib Pajak terhadap tingkat kepatuhan WPOP". *E-Jurnal Akuntansi Universitas Udayana*, 23(1): 1-30
- Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Fase D, dikutip dari [https://smpn3payakumbuh.sch.id/2022/04/03/capaian-pembelajaran-mata-pelajaran-pendidikan-agama-islam-dan-budi-pekerti-fase-d/#:~:text=Pendidikan%20Agama%20Islam%20dan%20Budi%20Pekerti%20mencakup%20elemen%20keilmuan%20yang,\(5\)%20Sejarah%20Peradaban%20Islam](https://smpn3payakumbuh.sch.id/2022/04/03/capaian-pembelajaran-mata-pelajaran-pendidikan-agama-islam-dan-budi-pekerti-fase-d/#:~:text=Pendidikan%20Agama%20Islam%20dan%20Budi%20Pekerti%20mencakup%20elemen%20keilmuan%20yang,(5)%20Sejarah%20Peradaban%20Islam) diakses 21 Januari 2024
- Charli, L., Ariani, T., & Asmara, L. 2019. "Hubungan minat belajar terhadap prestasi belajar fisika". *SPEJ (Science and Physic Education Journal)*, 2(2), 52-60. <https://doi.org/10.31539/spej.v2i2.727>
- Cruisietta K.S & Sri Y.Y ., "Pengaruh Green Marketing dan Brand Image terhadap Keputusan Pembelian Produk *The Body Shop Indonesia* (Studi Kasus pada *Followers Account Twitter @Thebodyshopindo*". (*Jurnal Ilmiah M-Progress*), 10(1): 1-9
- Dewi, E. T. K., Agoestanto, A., & Sunarmi, S. 2016. "Metode Least Trimmed Square (LTS) dan MM-Estimation untuk Mengestimasi Parameter Regresi Ketika Terdapat Outlier." *Unnes Journal of Mathematics*, 5(1): 47-54.
- Djuli Sjafei Purba et al., 2021. "Pelatihan Penggunaan Software SPSS Dalam Pengolahan Regressi Linear Berganda Untuk Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Simalungun Di Masa Pandemi Covid 19 (*Jurnal Karya Abadi*)", 5(2): 202-208. <https://doi.org/10.22437/jkam.v5i2.15257>

- Ekayani, P. 2017. "Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa". *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1): 1-11.
- Emi Suwarni Azizah, Syafira Nurul Azizah, Berlintina Permatasari, 2022 "Pengaruh Penerapan Absensi Fingerprint Terhadap Disiplin Kerja Aparatur Sipil Negara Pada Bagian Pengadaan Barang/Jasa Sekretariat Kota Bandar Lampung". *Journal Strategy of Management and Accounting Through Research and Technology (SMRT)* 2(1): 67-77 <https://doi.org/10.33365/smart.v1i2.1742>
- Fatimatuzahroh, F., Nurteti, L., & Koswara, S. 2019. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Melalui Metode Lectures Vary". *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam, [SL]*, 7(1): 35-50. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.362>
- Festiawan, R. 2020 Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman 11*
- Fitri Marisa, dkk. 2022. *Membangun Aplikasi Gamification untuk kolaborasi Small Medium Enterprise (SME)*. Yogyakarta: Deepublish.
- HANIFAH, N. 2022. "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kimia" . *Edutech : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 2(2): 226-233. <https://Doi.Org/10.51878/Edutech.V2i2.1339>
- Hajar, O., Kasiyun, S., Susanto, R. U., & Akhwani, A. 2023. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar". *Journal on Education*, 6(1): 6404-6413. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3859>
- Hendryadi, H. 2017. Validitas isi: tahap awal pengembangan kuesioner. *Jurnal Riset Manajemen dan Bisnis*, 2(2): 259334. <https://dx.doi.org/10.36226/jrmb.v2i2.47>
- Herlinda Mar'atusholihah et al., 2019 "Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan," *Mimbar PGSD Undiksha*: 7(3)
- Hermawan, I., & Fitriyah, U. 2017. "Efektifitas Pembelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Karawang "Pengaruh Pendidikan Aqidah Akhlak Terhadap Perilaku Siswa Kelas IX di MTSN 11 Agam. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*: 1(9).
- I Putu Surya Astina and Putu Ery Setiawan. 2018 "Pengaruh Pemahaman Peraturan Perpajakan, Kualitas Pelayanan Fiskus Dan Kesadaran Wajib Pajak Terhadap Tingkat Kepatuhan WPOP," *E-Jurnal Akuntansi* 23, no. 1: hlm.17
- Ibrahim, M. A. 2023 "Hubungan Aplikasi Tiktok terhadap Minat Belajar Mahasiswa PAI Angkatan 2020". *Sipakainge: Inovasi Penelitian, Karya Ilmiah dan Pengembangan (Islamic Science)* 1(1): 31-40.

- Irawan, D., Fauzi, R., & Nasution, S. W. R. 2023. "Pengaruh Media Pembelajaran Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Kelas X Di SMK Negeri". *Jurnal Vinertek (Vokasional Informatika Edukasi Riset dan Teknologi)*, 3(1): 16-26.
- Irfan Abraham and Yetti Supriyati. 2022 "Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review," (*Jurnal Ilmiah Mandala Education* 8(3): 2476–82, <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>).
- Istiqomah., "Pengaruh Implementasi Monopoli Game "learn and Do" terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak kelas VII di MTS N 2 Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta". Skripsi Universitas Islam Indonesia, tahun 2019
- Jahyaa, Y. "Psikologi Perkembangan". Kencana:201.
- Junaidi, "Titik Persentase Distribusi F, Probabilita=0,05", dikutip dari <http://ledhyane.lecture.ub.ac.id/files/2013/07/tabel-f-0-05.pdf> diakses pada 23 Juni 2024.
- Karuru, P. 2013. Pentingnya Kajian Pustaka Dalam Penelitian. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 2(1): 1-9. <https://doi.org/10.47178/jkip.v2i1.149>
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. 2022. Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4): 108-113.
- Korompot, S., Rahim, M., & Pakaya, R. 2022. Persepsi siswa tentang faktor yang mempengaruhi minat belajar.(*JAMBURA Guidance and Counseling Journal*: 1(1). <https://doi.org/10.37411/jgcj.v1i1.136>
- Kurniawan, R. "Analisis Regresi" (*Prenada Media*:2016)
- Lafadz yang tercantum pada Q.S Al-Mujadalah (Surat ke-58; Ayat 11), lihat juga Departemen Agama RI. *AlQur'an dan terjemahannya* (Jakarta: Kemenang RI, 1998
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. 2021. Pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan canva untuk optimalisasi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3): 275-281. <https://doi.org/10.29303/jppm.v4i3.2817>
- Maylitha, E., Parameswara, M. C., Iskandar, M. F., Nurdiansyah, M. F., Hikmah, S. N., & Prihantini, P. 2023. Peran Keterampilan Mengelola Kelas dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Journal on Education* 5(2): 2184-2194. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.871>
- Mesra, P., & Kuntarto, E. 2021/ Faktor–Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa di Masa Pandemi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 7(3): hlm.179 .<https://doi.org/10.5281/zenodo.5037881>

- Miftah, M., 2013. Fungsi, dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan 1(2): 95-105. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v1n2.p95--105>
- Mukarromah, A., & Andriana, M. 2022 Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research* 1(1): 43-50. <https://doi.org/10.62759/jsr.v1i1.7>
- Muliani, R. D. 2022. Faktor yang mempengaruhi minat belajar Peserta Didik. *Jurnal Riset dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2): 133-139 <https://doi.org/10.22373/jrpm.v2i2.1684>
- MTsN 6 Sleman, "Profil dan Prestasi MTsN 6 Sleman", dikutip dari <https://mtsn6sleman.sch.id/pages/sejarah.html>
- Neyfa, B. C., & Salsabila, G. 2016. Perancangan Aplikasi E-Canteen Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Object Oriented Analysis & Design (OOAD). *Jurnal Penelitian Komunikasi dan Opini Publik*: 20(1).
- Nuraziza, A., Navisa, E. T., Aini, C. N., Lestari, F. D., Ghozali, A. H., Khaerun, D. Y., & Saripudin, M. 2022. Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Siswa Kelas 11 Ipa Sman 1 Kramatwatu Terhadap Pembelajaran Matematika. *Berajah Journal*, 2(4): 939-948.
- Tri Wulandari dan Adam Mudinilla, 2022. Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah* 2(1): 102-108. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Prof. H. Imam Ghozali, M.Com, Ph.D, CA., 2013 "Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 26 Edisi 10" *Badan Penerbit Universitas Diponegoro*.
- Purba, Y. A. 2022. Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran matematika di SPMN 1 na IX-X Aek ota batu. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2): 1325-1334. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335>
- Puspawan, Y. E., & Soesilo, T. D. 2019. Peningkatan minat belajar siswa kelas ix melalui layanan bimbingan kelompok di smp kristen 1 salatiga. *Mimbar Ilmu*, 24(1): 83-88. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i1.17455>
- Prihatini, E. 2017. Pengaruh metode pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar IPA. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 7(2).
- Rahmawati, A. 2022. Kelebihan Dan Kekurangan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 17(1): 1-8.
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. 2021. Analisis media digital video pembelajaran abad 21 menggunakan aplikasi canva pada pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6) : 6271-6279

- Rambe, C. N. 2020. Peran media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. In *Prosiding Didaktis: Seminar Nasional Pendidikan Dasar* (Vol. 5, No. 1, pp. 333-340).
- Rektor Sianturi. 2022. Uji Homogenitas sebagai Syarat Pengujian Analisis. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, dan Agama*, 8(1): 386-397
<https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507>
- Rofiana, H. 2022. Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Ski Di Kelas Viii Madrasah Tsanawiyah Syi'ar Islam Maibit Rengel Tuban. (*Doctoral Dissertation, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri*).
- Rohani, R. 2020. Media pembelajaran.
- Al-Qur'an dan Terjemahannya. (Jakarta : Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI, 2019)
- Ridha, N. 2017. Proses penelitian, masalah, variabel dan paradigma penelitian. *Hikmah*, 14(1): 62-70.
- Saza, M. F. *Pengaruh Media Pembelajaran Canva for Education terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI di Kelas XI IPS MAN 1 Jakarta* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Sari, M.Pd, dkk., 2019. *Modul Media Pembelajaran*, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung.
- Septy Nurfadhillah, M.Pd. 2021. Media Pembelajaran : Pengertian, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-jenis dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran. *Cetakan Pertama, Sukabumi: Jejak Publisher*
- Sholihin "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon Terhadap Berfikir Tingkat Tinggi (High Order Thinking Skills) Pada Mata Pelajaran Fikih di Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Modern Assa'adah Serang Banten" Skripsi Universitas Islam Indonesia tahun 2020
- Sirait, E. D. 2016. Pengaruh minat belajar terhadap prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*: 6(1).
- Siti N. 2018. Upaya Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Matematika Siswa dengan Model Problem Based Learning (PBL) pada Siswa Kelas VII B SMP Negeri 1 Ponorogo Tahun Ajaran 2018/2019. *Doctoral dissertation*, Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
- Situmorang, A. S. 2021. Pembelajaran Online dengan Google Classroom terhadap Minat Belajar Mahasiswa FKIP UHN. *Sepren* 2(2): 40-46.
<https://doi.org/10.36655/sepren.v2i2.549>
- Slameto, Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), hal. 180.

- Sugiono, S., Noerdjanah, N., & Wahyu, A. 2020. Uji validitas dan reliabilitas alat ukur SG posture evaluation. *Jurnal Keterampilan Fisik* 5(1). <https://doi.org/10.37341/jkf.v5i1.167>
- Sulistiyowati, S., & Fajrie, N. 2023. Efektivitas media canva terhadap minat dan hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Bakaran Wetan 03 Pati. *Journal on Education*, 5(3): 5883-5891. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1351>
- Supriyono, S. 2018. Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar* 2(1): 43-48. <https://doi.org/10.26740/eds.v2n1.p43-48>
- Sri, A. 2008. Media pembelajaran. *Surakarta: UPT UNS Press Universitas Sebelas Maret*.
- Syafe'i, I. 2015. Tujuan Pendidikan Islam. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(2): 151-166. <http://dx.doi.org/10.24042/atjpi.v6i2.1876>
- Syarifudin, A. 2023. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 9(2): 78-95. <https://doi.org/10.37567/jie.v9i2.2474>
- Sony Junaedi, 2021. Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah English for Information Communication and Technology. *Bangun Rekaprima* 7(2): 80
- Universitas Jember, 2022 Modul Uji Beda Lebih Dari 2 Kelompok Sampel Independen 1(4).
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. 2022. Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1): 102-118
- Yuli Wahyuliani, dkk, 2016. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Flip Book terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMA Negeri 4 Bandung, Tarbawy: *Indonesian Journal of Islamic Education* 1(3): hal. 29. <https://doi.org/10.17509/t.v3i1.3457>

LAMPIRAN-LAMPIRAN

LAMPIRAN 1. Lembar Observasi

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA DALAM PROSES PEMBELAJARAN

- 1. Nama Sekolah** : MTsN 6 Sleman
- 2. Mata Pelajaran** : Akidah Akhlak
- 3. Kelas** : VIII D
- 4. Hari/Tanggal** : 27 Februari 2024

No.	Aktivitas	Penilaian		Keterangan.
		Ya	Tidak	
1.	Siswa menunjukkan minat yang tinggi terhadap pembelajaran yang disajikan melalui media <i>Canva</i>	V		Siswa antusias untuk memperhatikan
2.	Siswa tidak merasa bosan saat mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran <i>Canva</i>	V		
3.	Siswa mengamati dengan teliti dari penjelasan guru selama proses pembelajaran		V	Tidak semua siswa mengamati penjelasan dari guru
4.	Siswa mencatat penjelasan guru selama proses pembelajaran		V	Tidak semua siswa mencatat penjelasan dari guru
5.	Siswa aktif bertanya pada guru selama pembelajaran berlangsung	V		

No.	Aktivitas	Penilaian		Keterangan.
		Ya	Tidak	
6.	Siswa memberikan tanggapan saat proses pembelajaran berlangsung	V		
7.	Siswa secara aktif terlibat dalam pembelajaran Akidah Akhlak melalui penggunaan media pembelajaran yang diterapkan	V		
8.	Siswa mampu memahami materi pembelajaran yang disampaikan melalui media pembelajaran <i>Canva</i>	V		
9.	Siswa membawa dan membaca buku Akidah Akhlak		V	Tidak semua siswa membawa buku Akidah Akhlak
10.	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan dengan serius dan tanggung jawab	V		

LAMPIRAN 2. Kuesioner Penelitian

KUESIONER PENELITIAN *Pre-Test*

Nama :

Kelas :

Petunjuk Pengisian Kuesioner :

1. Isilah identitas saudara/saudari pada kolom yang telah disediakan
2. Cara mengisi kuesioner sebagai berikut :
 - a. Kepada siswa/I kelas VIII MTsN 6 Sleman Yogyakarta
 - b. Kuesioner ini hanya digunakan untuk tujuan penelitian ilmiah, sehingga setiap respon yang saudara/i berikan tidak akan berdampak pada penilaian atau prestasi saudara/i di kelas.
 - c. Mohon selesaikan setiap nomor dan pastikan tidak ada yang terlewat.

d. Pilihlah salah satu dan alternatif jawaban:

- SS = Sangat Setuju
- S = Setuju
- KS = Kurang Setuju
- TS = Tidak Setuju
- STS = Sangat Tidak Setuju

e. Saudara/i dapat menunjukkan jawaban dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada pilihan yang sesuai dengan keadaan saudara/i rasakan selama ini. Jika Anda perlu memperbaiki jawaban, cukup berikan tanda (=) pada jawaban yang ingin Anda ubah dan berikan jawaban yang baru.

f. Setelah saudara/i menyelesaikan kuesioner, mohon ketersediaannya untuk mengembalikannya kepada pengedar kuesioner tepat pada waktunya.

No.	Pertanyaan	Alternatif jawaban				
		STS	S	KS	S	SS
1.	Saya merasa gembira saat mengikuti materi yang diajarkan oleh guru.					
2.	Saya bersungguh-sungguh dalam mengikuti pelajaran Akidah Akhlak					
3.	Saya tidak mengalami kebosanan atau kejenuhan saat mengikuti pembelajaran di kelas.					
4.	Saya merasa tulus dan tanpa adanya tekanan saat mengikuti pembelajaran dikelas.					
5.	Saya memperhatikan guru dengan baik saat menjelaskan materi pembelajaran.					
6.	Guru memberikan perhatian dan kesempatan kepada siswa yang belum memahami materi pembelajaran.					

No.	Pertanyaan	Alternatif jawaban				
		STS	S	KS	S	SS
7.	Saya melaksanakan tugas dari guru dengan sungguh sungguh dan tanggung jawab.					
8.	Saya merasa antusias dan senang dengan mata pelajaran Akidah Akhlak.					
9.	Saya merasa tertarik dengan pembelajaran Akidah Akhlak.					
10.	Saya merasa tertarik dengan materi pengajaran dan media yang dimanfaatkan oleh guru.					
11.	Saya terlibat dengan bahan ajar dan media yang digunakan oleh guru.					
12.	Saya termotivasi untuk mengikuti pelajaran karena ketertarikan pada guru yang menjadi idola saya.					
13.	Saya turut serta secara aktif dalam diskusi tentang materi pembelajaran dikelas.					
14.	Saya aktif mengajukan pertanyaan tentang materi pembelajaran yang telah diajarkan oleh guru.					
15.	Saya berpartisipasi secara aktif dalam menjawab setiap pertanyaan dari guru.					

KUESIONER PENELITIAN *Post-Test*

PENGARUH SETELAH MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN CANVA TERHADAP MINAT BELAJAR MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAK

Nama :

Kelas :

Petunjuk Pengisian Kuesioner :

- 1. Isilah identitas saudara/saudari pada kolom yang telah disediakan**
- 2. Cara mengisi kuesioner sebagai berikut :**
 - a. Kepada siswa/I kelas VIII MTsN 6 Sleman Yogyakarta
 - b. Kuesioner ini hanya digunakan untuk tujuan penelitian ilmiah, sehingga setiap respon yang saudara/i berikan tidak akan berdampak pada penilaian atau prestasi saudara/i di kelas.
 - c. Mohon selesaikan setiap nomor dan pastikan tidak ada yang terlewat.
 - d. Pilihlah salah satu dan alternatif jawaban:
 - SS = Sangat Setuju
 - S = Setuju
 - KS = Kurang Setuju
 - TS = Tidak Setuju
 - STS = Sangat Tidak Setuju
 - e. Saudara/i dapat menunjukkan jawaban dengan memberikan tanda ceklis (√) pada pilihan yang sesuai dengan keadaan saudara/i rasakan selama ini. Jika Anda perlu memperbaiki jawaban, cukup berikan tanda (=) pada jawaban yang ingin Anda ubah dan berikan jawaban yang baru.
 - f. Setelah saudara/i menyelesaikan kuesioner, mohon ketersediaannya untuk mengembalikannya kepada pengedar kuesioner tepat pada waktunya.

No.	Pertanyaan	Alternatif jawaban				
		STS	S	KS	S	SS
1.	Saya merasa gembira saat mengikuti materi yang diajarkan oleh guru dengan menggunakan media pembelajaran <i>Canva</i>					
2.	Saya bersungguh-sungguh dalam mengikuti pelajaran Akidah Akhlak yang menggunakan media pembelajaran <i>Canva</i>					
3.	Saya tidak mengalami kebosanan atau kejenuhan saat mengikuti pembelajaran di kelas dengan menggunakan media pembelajaran <i>Canva</i> .					
4.	Saya merasa tulus dan tanpa adanya tekanan saat mengikuti pembelajaran dikelas dengan menggunakan media pembelajaran <i>Canva</i> .					
5.	Saya memperhatikan guru dengan baik saat menjelaskan materi pembelajaran menggunakan media pembelajaran <i>Canva</i> .					
6.	Guru memberikan perhatian dan kesempatan kepada siswa yang belum memahami materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran <i>Canva</i> .					
7.	Saya melaksanakan tugas dari guru dengan sungguh sungguh dan tanggung jawab.					
8.	Saya merasa antusias dan senang dengan mata pelajaran Akidah Akhlak selama menggunakan media pembelajaran <i>Canva</i> .					
9.	Saya merasa tertarik dengan pembelajaran Akidah Akhlak yang menggunakan media pembelajaran <i>Canva</i> .					

10.	Saya merasa tertarik dengan materi pengajaran dan media yang dimanfaatkan oleh guru yang menggunakan media pembelajaran <i>Canva</i> .					
11.	Saya terlibat dengan bahan ajar dan media yang digunakan oleh guru dengan menggunakan media pembelajaran <i>Canva</i>					
12.	Saya termotivasi untuk mengikuti pelajaran karena ketertarikan pada guru yang menjadi idola saya.					
13.	Saya turut serta secara aktif dalam diskusi tentang materi pembelajaran dikelas dengan menggunakan media pembelajaran <i>Canva</i>					
14.	Saya aktif mengajukan pertanyaan tentang materi pembelajaran yang telah diajarkan oleh guru					
15.	Saya berpartisipasi secara aktif dalam menjawab setiap pertanyaan dari guru					

LAMPIRAN 3. Wawancara

PERTANYAAN WAWANCARA GURU AKIDAH AKHLAK

Nama Guru : Bapak Khalim

Tanggal : 21 Mei 2024

No.	Pertanyaan	Deskripsi
1.	Apakah sebelumnya Bapak menggunakan platform pembelajaran Visual <i>Canva</i> ?	Iya, karna rata-rata untuk tugas dan presentasi menggunakan <i>Canva</i> , terutama saat diskusi kelompok.

2.	Bagaimana persiapan yang Bapak lakukan untuk menerapkan pengajaran tentang Akidah Akhlak?	Saya pilih tema yang sesuai atau kompetensi dasar yang sesuai, tidak semua kompetensi dasar jadi kompetensi dasar tertentu, terutama dibagian Akhlak. Kan di Akidah Akhlak ini ada materi yang sifatnya Akidah, Akhlak dan adab, dan biasanya saya menggunakan bab yang Akhlak misalnya Akhlak terpuji dan Akhlak tercela. Dan persiapannya seperti menyiapkan KD nya dan bagi kelompoknya.
3.	Apakah peserta didik terlibat secara aktif dalam mengajukan pertanyaan selama pembelajaran berlangsung?	Alhamdulillah sih, Ketika anak diskusi, saya memaksa untuk setiap kelompok yang presentasi, setiap kelompok lain wajib memberikan pertanyaan, jadi dengan paksaan itu anak akan terlibat aktif dan berusaha menyamapaikan pendapatnya.
4.	Bagaimana respon peserta didik terhadap pembelajaran Akidah Akhlak yang	Kalau anak-anak hari ini lebih seneng menggunakan <i>Canva</i> .

	menggunakan dan tidak menggunakan media pembelajaran <i>Canva</i> ?	secara waktu lebih cepat dan enjoy, kalau tidak menggunakan <i>canva</i> , mereka tidak familiar dengan PPT, jadi untuk proses bagaimana membuat bentuk bentuk gitu malah ga tertarik. Dan memilih <i>Canva</i> yang hanya masukin teks nya saja.
5.	Apa saja hambatan yang Bapak temui dalam menerapkan media pembelajaran Akidah Akhlak berbasis <i>Canva</i> ?	Mereka bagi file nya terkadang pdf bukan format powerpoint, jadi Ketika ditampilin di layar tidak jalan dan kurang menarik. Karena <i>Canva</i> nya dishare pdf jadi kurang interaktif dan kendala nya anak- anak masih terpaku dalam buku, misalnya materi tasamuh ,anak anak masih pengertian tasamuh, dallil belum sampai kasus kasus. Kalau pembuatan <i>Canva</i> mereka masih <i>copy-paste</i> .

LAMPIRAN 4. Hasil Kuesioner

Hasil Kuesioner *Pre-test* Minat Belajar Akidah Akhlak

No	Nomor Butir Pertanyaan															Skor Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4	4	3	4	66
2	4	4	3	4	4	5	5	4	2	4	4	4	4	4	4	59
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
5	4	4	3	3	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	61
6	4	3	3	3	4	4	4	3	3	5	3	3	3	2	2	49
7	4	4	4	5	3	5	3	4	4	4	3	3	3	3	3	55
8	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	3	3	55
9	4	4	3	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	3	4	60
10	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	3	4	62
11	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	57
12	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	54
13	4	3	3	4	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	58
14	4	3	3	3	4	3	3	2	4	4	3	3	4	4	4	51
15	4	4	3	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
16	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	68
17	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4	66
18	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	5	68
19	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	57
20	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
21	4	4	3	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	62
22	4	4	3	4	5	3	5	3	3	3	5	3	4	4	4	57
23	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	63
24	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
25	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	70
26	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	66
27	4	4	3	3	5	4	2	3	4	4	3	2	4	2	2	49
28	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	3	4	4	4	4	64
29	4	4	3	4	4	5	4	4	3	4	3	4	4	3	3	56
30	4	4	3	4	4	5	4	4	3	4	3	4	4	3	3	56
31	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	65
32	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	3	4	4	3	3	61
33	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	55
34	4	4	3	4	5	5	5	4	3	4	4	4	4	3	3	59
35	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	54
36	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	58
37	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	53
38	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
39	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75

40	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	55
41	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	56
42	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
43	4	4	3	1	4	4	4	4	4	4	4	1	4	3	4	52
44	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
45	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	68
46	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	69
47	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	70
48	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	4	4	65
49	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4	5	4	5	5	3	66
50	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	64
51	4	5	4	3	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	63
52	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	64
53	4	4	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	60
54	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	68
55	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	57
56	5	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	67
57	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	64
58	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
59	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	2	3	2	3	51
60	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	5	4	4	3	4	57
61	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	57
62	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	5	4	3	57
63	4	4	3	4	3	4	4	5	5	5	4	3	4	3	4	59
64	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	56
65	4	4	3	3	3	5	4	3	3	3	3	4	3	3	4	52
66	4	4	4	5	5	3	4	3	4	5	5	5	3	4	4	62
67	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59
68	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	58
69	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
70	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
71	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	70
72	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59
73	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	68
74	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	5	3	4	67
75	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	3	5	67
76	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
77	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	68
78	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	74
79	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	60
80	4	4	3	4	4	5	4	5	4	4	4	3	4	3	3	58
81	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	4	5	72
82	4	4	4	4	5	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	58
83	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	1	3	3	4	53

84	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	57
85	4	4	3	4	4	4	5	4	3	4	4	2	4	3	4		56
86	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4		58
87	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4		64
88	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4		56
89	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4		60
90	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5		66
91	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3		57
92	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5		75
93	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4		62
94	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4		68
95	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4		70
96	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5		68
97	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4		60
98	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4		63
99	5	5	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5		72
100	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4		60
101	5	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	4	5		68
102	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4		56

**Hasil Kueioner *Pre-test* Minat Belajar Akidah Akhlak dengan menggunakan
Media Pembelajaran *Canva***

No.	Nomor Butir Pertanyaan															Skor Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	5	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	53
2	3	4	5	3	4	5	5	4	3	3	3	4	4	4	4	58
3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	58
4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	63
5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
6	5	1	5	4	4	4	3	5	3	4	2	4	2	2	2	50
7	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	65
8	4	4	3	4	4	4	3	4	4	5	5	5	4	3	3	59
9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	3	56
10	3	5	2	4	5	4	5	4	4	4	5	3	4	4	4	60
11	5	5	4	4	5	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	63
12	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	65
13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	59
14	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	56
15	4	4	5	5	5	5	4	4	4	3	4	3	3	3	3	59
16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	55
17	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	54
18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	58
19	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	62

No.	Nomor Butir Pertanyaan															Skor Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	3	3	55
21	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
22	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	65
23	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	61
24	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	3	4	4	4	4	62
25	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	55
26	5	5	3	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	67
27	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	4	60
28	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	43
29	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	64
30	4	4	3	4	4	5	4	4	3	3	2	4	2	4	4	54
31	5	4	4	5	5	4	4	4	3	3	5	3	3	4	4	60
32	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	52
33	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
34	5	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4	3	4	3	4	63
35	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
36	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	74
37	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	3	4	54
38	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	66
39	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
40	4	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	3	4	4	4	64
41	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
42	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	59
43	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	4	60
44	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	59
45	4	4	4	4	4	4	4	3	5	4	3	3	4	4	4	58
46	1	4	3	4	5	3	4	5	4	1	4	4	3	5	4	54
47	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
48	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59
49	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	56
50	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	4	70
51	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	58
52	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	56
53	3	4	2	3	4	4	5	4	3	4	4	3	4	4	4	55
54	3	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	3	4	4	3	59
55	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	3	61
56	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	3	2	4	3	3	56
57	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	4	3	3	55
58	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
59	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	3	4	59
60	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	60
61	5	4	5	5	4	4	3	5	4	4	3	3	4	4	4	61

No.	Nomor Butir Pertanyaan															Skor Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
62	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
63	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	3	4	61
64	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	56
65	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	58
66	4	5	4	4	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	4	65
67	4	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	69
68	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	68
69	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	59
70	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	70
71	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	3	4	4	4	5	63
72	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	56
73	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
74	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	64
75	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	4	4	4	70
76	4	4	3	3	4	4	5	4	4	3	4	3	3	3	3	54
77	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	2	3	3	3	3	53
78	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
79	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	4	3	3	66
80	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	70
81	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	3	3	5	4	4	62
82	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	2	4	61
83	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	72
84	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
85	4	2	2	4	4	4	5	3	4	4	4	4	5	5	4	58
86	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	60
87	4	4	3	3	4	5	4	3	5	4	4	5	4	3	4	59
88	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	63
89	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	58
90	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	57
91	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	5	4	3	4	58
92	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	55
93	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	52
94	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	2	3	54
95	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	57
96	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	58
97	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	56
98	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	2	4	52
99	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	2	3	3	3	56
100	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
101	4	4	3	4	5	5	5	3	3	4	4	3	4	2	3	56
102	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	56

LAMPIRAN 5. Uji Validitas

Hasil Validitas *Pre-Test* Minat Belajar Akidah Akhlak

		Correlations															TOTAL _PRETE ST
		P 1	P 2	P 3	P 4	P 5	P 6	P 7	P 8	P 9	P 10	P 11	P 12	P 13	P 14	P 15	
P1	Pearson Correlation	1	.607*	.537*	.541*	.348*	.329*	.431*	.528*	.538*	.433*	.433*	.431*	.438*	.464*	.434*	.711**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	
P2	Pearson Correlation	.607*	1	.601*	.522*	.453*	.537*	.457*	.608*	.587*	.375*	.478*	.481*	.499*	.433*	.435*	.768**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	
P3	Pearson Correlation	.537*	.607*	1	.545*	.437*	.375*	.329*	.528*	.538*	.333*	.433*	.331*	.438*	.533*	.534*	.747**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	

	Sig. (2- taile d)	.0 0 0	.0 0 0		.0 0 0	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 1	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 0	.000
	N	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	100
P4	Pear son Corr elati on	.5 0 1*	.5 2 1*	.5 5 9*	1 4 6*	.3 4 6*	.3 4 6*	.3 4 0*	.4 9 2*	.4 6 2*	.4 7 6*	.4 1 4*	.4 8 3*	.4 2 1*	.4 7 5*	.709**
	Sig. (2- taile d)	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 0		.0 0 0	.0 0 0	.0 0 1	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 0	.000
	N	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	100
P5	Pear son Corr elati on	.3 4 8*	.4 5 9*	.4 3 9*	.3 4 6*	1 5 7*	.2 3 1*	.4 6 0*	.2 0 7*	.3 0 1*	.2 8 7*	.4 4 1*	.2 8 1*	.5 3 0*	.4 3 9*	.579**
	Sig. (2- taile d)	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 0		.0 1 0	.0 0 0	.0 0 9	.0 0 2	.0 0 5	.0 0 0	.0 0 5	.0 0 0	.0 0 1	.000
	N	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	100
P6	Pear son Corr elati on	.3 9 2*	.5 3 7*	.3 7 5*	.3 4 6*	.2 5 7*	1 7 6*	.3 6 4*	.4 6 1*	.2 7 4*	.3 3 5*	.2 7 5*	.3 9 5*	.3 8 3*	.3 9 8*	.582**

	Sig. (2- taile d)	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 0	.0 1 0		.0 0 0	.0 0 0	.0 0 6	.0 0 1	.0 0 6	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 3	.000
	N	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	100
P7	Pear son Corr elati on	.4 3 1*	.4 5 7*	.3 2 9*	.3 4 0*	.4 3 1*	.3 7 6*	1 3 9*	.4 5 0*	.2 1 6*	.3 1 3*	.4 1 3*	.4 5 3*	.4 4 6*	.5 1 5*	.5 1 5*	.626**
	Sig. (2- taile d)	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 1	.0 0 1	.0 0 0	.0 0 0		.0 0 0	.0 1 2	.0 0 1	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 0	.000
	N	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	100
P8	Pear son Corr elati on	.5 2 4*	.6 8 0*	.5 0 2*	.4 9 2*	.2 6 0*	.4 6 4*	.4 3 9*	1 9 3*	.5 0 2*	.4 1 2*	.4 1 2*	.3 4 3*	.4 6 3*	.3 7 6*	.4 8 1*	.705**
	Sig. (2- taile d)	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 9	.0 0 0	.0 0 0		.0 0 0	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 0	.000
	N	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	100
P9	Pear son Corr elati on	.5 9 8*	.5 8 7*	.5 8 4*	.4 6 2*	.3 0 7*	.2 7 1*	.2 5 0*	.5 9 3*	1 9 7*	.4 9 7*	.4 3 0*	.4 5 0*	.4 3 8*	.5 2 0*	.5 1 4*	.724**

	Sig. (2- taile d)	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 2	.0 0 6	.0 1 2	.0 0 0		.0 0 0	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 0	.000	
	N	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	100	
P10	Pear son Corr elati on	.4 1 3* *	.3 7 5* *	.3 4 3* *	.4 7 6* *	.2 8 1* *	.3 3 4* *	.3 1 6* *	.4 0 2* *	.4 9 7* *	1 0 0	.5 2 0* *	.3 4 7* *	.2 3 7* *	.3 9 2* *	.4 4 6* *	.608**
	Sig. (2- taile d)	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 5	.0 0 1	.0 0 1	.0 0 0	.0 0 0		.0 0 0	.0 0 0	.0 1 7	.0 0 0	.000	
	N	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	100
P11	Pear son Corr elati on	.4 0 3* *	.4 8 5* *	.4 8 3* *	.4 1 4* *	.4 4 7* *	.2 7 5* *	.4 1 3* *	.4 1 2* *	.4 3 0* *	.5 2 0* *	1 0 0	.4 3 3* *	.4 9 2* *	.5 6 2* *	.5 8 4* *	.714**
	Sig. (2- taile d)	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 6	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 0		.0 0 0	.0 0 0	.0 0 0	.000	
	N	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	100
P12	Pear son Corr elati on	.4 3 1* *	.4 1 8* *	.3 9 1* *	.4 8 3* *	.2 8 1* *	.3 9 5* *	.4 3 1* *	.3 4 3* *	.4 5 0* *	.3 4 7* *	.4 3 3* *	1 0 0	.4 4 2* *	.6 1 1* *	.4 0 6* *	.681**

	Sig. (2- taile d)	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 5	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 0		.0 0 0	.0 0 0	.0 0 0	.000
	N	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	100
P13	Pear son Corr elati on	.4 3 8*	.4 9 6*	.4 8 4*	.4 2 1*	.5 3 0*	.3 8 3*	.4 5 3*	.4 6 3*	.4 3 8*	.2 3 7*	.4 9 2*	.4 4 2*	1 7 4*	.5 3 8*	.695**
	Sig. (2- taile d)	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 1	.0 0 7	.0 0 0		.0 0 0	.000
	N	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	100
P14	Pear son Corr elati on	.4 8 6*	.4 3 5*	.5 3 1*	.4 7 5*	.4 3 9*	.3 9 8*	.4 4 6*	.3 7 6*	.5 2 0*	.3 9 2*	.5 6 2*	.6 1 1*	.5 7 4*	1 0 7*	.784**
	Sig. (2- taile d)	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 0		.0 0 0	.000
	N	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	100
P15	Pear son Corr elati on	.4 3 4*	.4 5 4*	.5 0 4*	.4 7 8*	.3 3 9*	.2 9 7*	.5 1 5*	.4 8 1*	.5 1 4*	.4 4 6*	.5 8 4*	.4 0 6*	.4 3 8*	.7 0 7*	.742**

	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
TOTAL_PRETEST	Pearson Correlation	.71*	.76*	.74*	.70*	.57*	.58*	.62*	.70*	.72*	.68*	.71*	.66*	.69*	.73*	.74*	.75*	.76*
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Hasil Validitas *Post-Test* Minat Belajar Akidah Akhlak dengan Menggunakan Media Pembelajaran *Canva*

		Correlations															
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	TOTAL_POSTES
P1	Pearson Correlation	1	.135	.425*	.42*	.164	.31*	.09	.31	.31	.543*	.203*	.233*	.164	-.122	.116	.514**

	Sig. (2- taile d)		.1 8 2	.0 0 0	.0 0 0	.1 0 3	.0 0 1	.3 2 8	.0 0 1	.0 0 2	.0 0 0	.0 4 2	.0 2 0	.1 0 2	.2 2 6	.2 5 1	.000
	N	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	100
	Pear son Corr elati on	.1 3 5	1	.1 2 9	.3 7 2*	.5 3 1*	.4 6 2*	.5 1 7*	.2 9 0*	.4 7 2*	.3 5 0*	.4 4 1*	.1 5 6	.3 9 3*	.2 3 3*	.4 0 2*	.676**
P2	Sig. (2- taile d)	.1 8 2		.2 0 1	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 3	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 0	.1 2 2	.0 0 0	.0 2 0	.0 0 0	.000
	N	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	100
	Pear son Corr elati on	.4 4 5*	.1 2 9	1	.4 2 2*	.1 4 1	.3 0 0*	.0 8 2	.3 7 9*	.1 3 9	.1 9 2	- 0 1	.1 0 5	.0 6 1	- 0 1	.0 5 8	.407**
P3	Sig. (2- taile d)	.0 0 0	.2 0 1		.0 0 0	.1 6 1	.0 0 2	.4 1 8	.0 0 0	.1 6 8	.0 5 5	.9 1 2	.3 0 0	.5 4 5	.8 5 8	.6 0 2	.000
	N	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	100
	Pear son Corr elati on	.4 2 9*	.3 7 2*	.4 2 2*	1	.5 1 5*	.3 6 6*	.1 9 0	.4 9 1*	.2 9 1*	.3 3 5*	.2 4 1*	.1 2 5	.1 9 5	.1 2 7	.1 6 5	.599**
P4	Pear son Corr elati on	.4 2 9*	.3 7 2*	.4 2 2*	1	.5 1 5*	.3 6 6*	.1 9 0	.4 9 1*	.2 9 1*	.3 3 5*	.2 4 1*	.1 2 5	.1 9 5	.1 2 7	.1 6 5	.599**

	Sig. (2- taile d)	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 0		.0 0 0	.0 0 0	.0 5 9	.0 0 0	.0 0 3	.0 0 1	.0 1 6	.2 1 7	.0 5 2	.2 0 7	.1 0 0	.000
	N	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	100
P5	Pear son Corr elati on	.1 6 4	.5 3 1*	.1 4 1	.5 1 5*	1	.4 3 0*	.4 6 3*	.3 7 1*	.3 6 7*	.2 0 0*	.3 0 3*	.1 8 5	.2 6 0*	.3 3 0*	.3 3 1*	.627**
	Sig. (2- taile d)	.1 0 3	.0 0 0	.1 6 1	.0 0 0		.0 0 0	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 0	.0 4 6	.0 0 2	.0 6 5	.0 0 9	.0 0 1	.0 0 1	.000
	N	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	100
P6	Pear son Corr elati on	.3 3 1*	.4 6 2*	.3 0 0*	.3 6 6*	.4 3 0*	1	.4 5 9*	.4 4 6*	.3 9 2*	.3 9 1*	.2 8 6*	.2 5 4*	.2 8 4*	.2 3 1*	.2 2 6*	.672**
	Sig. (2- taile d)	.0 0 1	.0 0 0	.0 0 2	.0 0 0	.0 0 0		.0 0 0	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 4	.0 1 1	.0 0 4	.0 2 1	.0 2 3	.000
	N	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	100
P7	Pear son Corr elati on	.0 9 9	.5 1 7*	.0 8 2	.1 9 0	.4 6 3*	.4 5 9*	1	.2 2 0*	.3 9 9*	.2 9 0*	.2 8 1*	.1 7 5	.3 4 8*	.2 5 2*	.3 0 1*	.581**

	Sig. (2- taile d)	.3 2 8	.0 0 0	.4 1 8	.0 5 9	.0 0 0		.0 2 8	.0 0 0	.0 0 3	.0 0 5	.0 8 1	.0 0 0	.0 1 2	.0 0 2	.000	
	N	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	100	
P8	Pear son Corr elati on	.3 1 7* *	.2 9 0* *	.3 7 9* *	.4 9 1* *	.3 7 1* *	.4 4 6* *	.2 2 0* *	1 8 8* *	.2 9 9* *	.1 9 3 6*	.1 3 6* 9	.2 6 6 5	.0 6 5	.1 6 2*	.555**	
	Sig. (2- taile d)	.0 0 1	.0 0 3	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 0	.0 2 8		.0 0 4	.0 4 7	.0 5 5	.0 1 8	.4 9 4	.1 0 0	.0 4 4	.000	
	N	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	100	
P9	Pear son Corr elati on	.3 1 2* *	.4 7 2* *	.1 3 9 1*	.2 9 6 7* *	.3 9 2* *	.3 9 9* *	.2 8 8* *	1 4 8* *	.4 2 7* *	.3 6 1* *	.3 3 0* *	.3 7 8 8*	.1 7 8 8*	.2 5 8*	.641**	
	Sig. (2- taile d)	.0 0 2	.0 0 0	.1 6 8	.0 0 3	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 4		.0 0 0	.0 0 1	.0 0 0	.0 0 1	.0 7 6	.0 0 9	.000	
	N	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	100	
P10	Pear son Corr elati on	.5 4 3* *	.3 5 0* *	.1 9 2 5*	.3 3 5* *	.2 0 0* *	.3 9 1* *	.2 9 0* *	.1 9 9* *	.4 4 8* *	1 0 5* *	.3 0 6* *	.3 8 7* *	.4 4 6 6	.0 7 4 4	.1 7 4	.617**

	Sig. (2- taile d)	.0 0 0	.0 0 0	.0 5 1	.0 0 6	.0 4 0	.0 0 3	.0 0 7	.0 4 0		.0 0 2	.0 0 2	.0 0 0	.6 4 7	.0 8 3	.000	
	N	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	100	
P11	Pear son Corr elati on	.2 0 3*	.4 4 1*	- .0 1	.2 4 1*	.3 0 3*	.2 8 6*	.2 8 1*	.1 9 3	.3 2 7*	.3 0 5*	1 9 5*	.2 5 2*	.4 5 9*	.2 6 5*	.3 3 5*	.587**
	Sig. (2- taile d)	.0 4 2	.0 0 0	.9 1 2	.0 1 6	.0 0 2	.0 0 4	.0 0 5	.0 5 5	.0 0 1	.0 0 2		.0 0 3	.0 0 0	.0 0 7	.0 0 1	.000
	N	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	100	
P12	Pear son Corr elati on	.2 3 3*	.1 5 6	.1 0 5	.1 2 5	.1 8 5	.2 5 4*	.1 7 5	.2 3 6*	.3 6 1*	.3 0 6*	.2 9 5*	1 2 3*	.2 2 6*	.2 7 0*	.3 8 0*	.519**
	Sig. (2- taile d)	.0 2 0	.1 2 2	.3 0 0	.2 1 7	.0 6 5	.0 1 1	.0 8 1	.0 1 0	.0 0 0	.0 0 2	.0 0 3		.0 2 6	.0 0 5	.0 0 0	.000
	N	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	100	
P13	Pear son Corr elati on	.1 6 4	.3 9 3*	.0 6 1	.1 9 5	.2 6 0*	.2 8 4*	.3 4 8*	.0 6 9	.3 3 0*	.4 8 7*	.4 5 2*	.2 2 3*	1 7 0*	.3 7 0*	.4 6 7*	.597**

	Sig. (2- taile d)	.1 0 2	.0 0 0	.5 4 5	.0 5 2	.0 0 9	.0 0 4	.0 0 0	.4 9 4	.0 0 1	.0 0 0	.0 0 0	.0 2 6		.0 0 0	.0 0 0	.000
	N	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	100
P14	Pear son Corr elati on	- .1 2 2	.2 3 3*	- .0 1 8	.1 2 7	.3 3 0*	.2 3 1*	.2 5 2*	.1 6 5	.1 7 8	.0 4 6	.2 6 9*	.2 7 6*	.3 7 0*	1 8 9*	.4 8 9*	.448**
	Sig. (2- taile d)	.2 2 6	.0 2 0	.8 5 8	.2 0 7	.0 0 1	.0 2 1	.0 1 2	.1 0 0	.0 7 6	.6 4 7	.0 0 7	.0 0 5	.0 0 0		.0 0 0	.000
	N	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	100
P15	Pear son Corr elati on	.1 1 6	.4 0 2*	.0 5 3	.1 6 5	.3 3 1*	.2 2 6*	.3 0 1*	.2 0 2*	.2 5 8*	.1 7 4	.3 3 5*	.3 8 0*	.4 6 7*	.4 8 9*	1	.566**
	Sig. (2- taile d)	.2 5 1	.0 0 0	.6 0 2	.1 0 0	.0 0 1	.0 2 3	.0 0 2	.0 4 4	.0 0 9	.0 8 3	.0 0 1	.0 0 0	.0 0 0	.0 0 0		.000
	N	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	100
TOTAL _POST ES	Pear son Corr elati on	.5 1 4*	.6 7 6*	.4 0 7*	.5 9 9*	.6 2 7*	.6 7 2*	.5 8 1*	.5 5 5*	.6 4 1*	.6 1 7*	.5 8 7*	.5 1 9*	.5 9 7*	.4 4 8*	.5 6 6*	1

Sig. (2- taile d)	.0	.0	.0	.0	.0	.0	.0	.0	.0	.0	.0	.0	.0	.0	.0	
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
N	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

LAMPIRAN 6. Uji Reliabilitas

Hasil Reliabilitas *Pre-Test* Minat Belajar Akidah Akhlak

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.920	15

Hasil Reliabilitas *Post-Test* Minat Belajar Akidah Akhlak dengan Menggunakan Media Pembelajaran *Canva*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.848	15

LAMPIRAN 7. Uji Asumsi

Hasil Uji Normalitas *Pre-Test* Minat Belajar Akidah Akhlak

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Pre Test Minat Belajar Akidah Akhlak	.139	100	.000	.961	100	.005

a. Lilliefors Significance Correction

Extreme Values

		Case Number		Value
Hasil Pre Test Minat Belajar Akidah Akhlak	Highest	1	20	75.00
		2	24	75.00
		3	39	75.00
		4	44	75.00
		5	58	75.00 ^a
	Lowest	1	27	49.00
		2	6	49.00
		3	59	51.00
		4	14	51.00
		5	65	52.00 ^b

a. Only a partial list of cases with the value 75,00 are shown in the table of upper extremes.

b. Only a partial list of cases with the value 52,00 are shown in the table of lower extremes.

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Pre Test Minat Belajar Akidah Akhlak	.133	95	.000	.975	95	.063

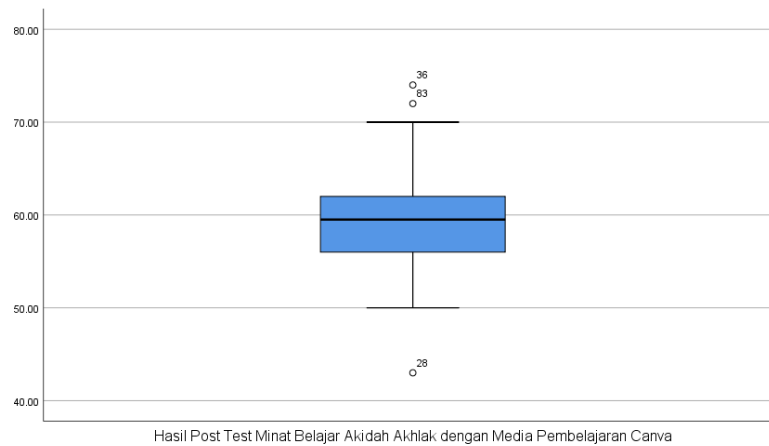
a. Lilliefors Significance Correction

Hasil Uji Normalitas *Post-Test* Minat Belajar Akidah Akhlak dengan Menggunakan Media Pembelajaran *Canva*

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Post Test Minat Belajar Akidah Akhlak dengan Media Pembelajaran <i>Canva</i>	.156	100	.000	.963	100	.006

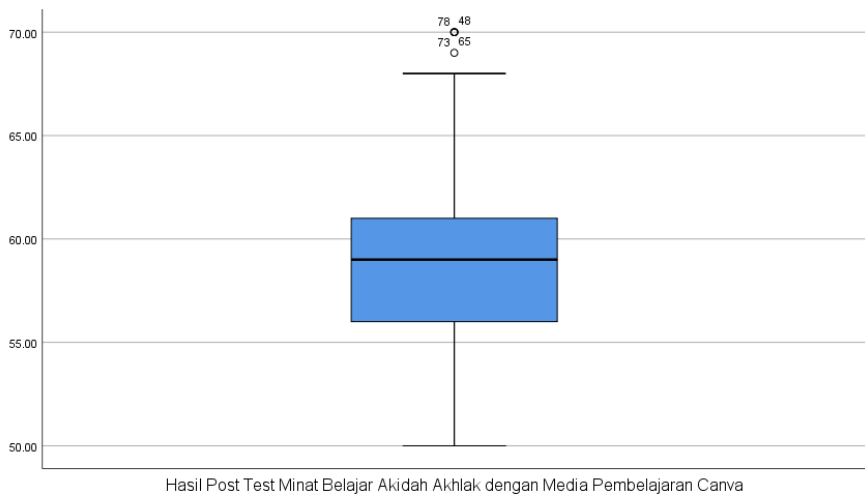
a. Lilliefors Significance Correction



Tests of Normality

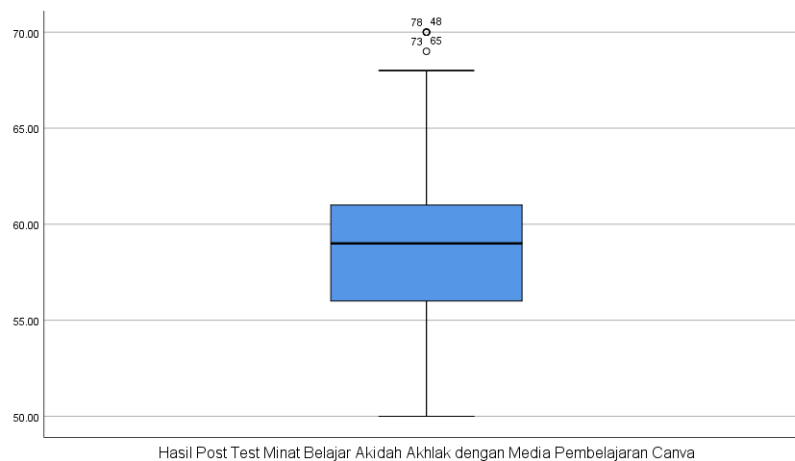
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Post Test Minat Belajar Akidah Akhlak dengan Media Pembelajaran Canva	.152	97	.000	.964	97	.009

a. Lilliefors Significance Correction



Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Post Test Minat Belajar Akidah Akhlak dengan Media Pembelajaran Canva	.131	93	.000	.981	93	.196

a. Lilliefors Significance Correction



Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hasil Post Test Minat Belajar Akidah Akhlak dengan Menggunakan Media Pembelajaran Canva * Hasil Pre Test Minat Belajar Akidah Akhlak	Between Groups	(Combined)	2462.511	23	107.066	1.211	.265
		Linearity	112.793	1	112.793	1.276	.262
		Deviation from Linearity	2349.718	22	106.805	1.208	.269
	Within Groups		6275.847	71	88.392		
	Total		8738.358	94			

Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
DATA	Based on Mean	1.420	16	74	.156
	Based on Median	.634	16	74	.846
	Based on Median and with adjusted df	.634	16	45.855	.840
	Based on trimmed mean	1.340	16	74	.197

LAMPIRAN 8. Uji Hipotesis

Hasil Nilai *Pre-test* Minat Belajar Akidah Akhlak per Kelas

Descriptives

Hasil Pre Test Minat Belajar Akidah Akhlak

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum
					Lower Bound	Upper Bound		
Kelas B	29	59.79	5.564	1.033	57.68	61.91	49	70
Kelas C	28	60.36	5.479	1.035	58.23	62.48	51	70
Kelas D	14	63.36	7.045	1.883	59.29	67.42	52	75
Kelas E	24	63.13	6.402	1.307	60.42	65.83	53	75
Total	95	61.33	6.098	.626	60.08	62.57	49	75

**Hasil Nilai *Post-test* Minat Belajar Akidah Akhlak dengan
Menggunakan Media Pembelajaran *Canva* per Kelas**

Descriptives

Hasil Post Test Minat Belajar Akidah Akhlak dengan Menggunakan Media Pembelajaran *Canva*

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum
Kelas B	30	59.20	4.114	.751	57.66	60.74	50	67
Kelas C	29	59.14	3.720	.691	57.72	60.55	52	70
Kelas D	12	62.92	5.744	1.658	59.27	66.57	54	70
Kelas E	22	58.41	4.361	.930	56.48	60.34	52	70
Total	93	59.47	4.439	.460	58.56	60.39	50	70

Hasil Pengaruh Minat Belajar Akidah Akhlak

Descriptives

Hasil

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum
Hasil Pre Test Minat Belajar Akidah Akhlak	95	61.33	6.098	.626	60.08	62.57	49	75
Hasil Post Test Minat Belajar Akidah Akhlak dengan Menggunakan Media Pembelajaran <i>Canva</i>	93	59.47	4.439	.460	58.56	60.39	50	70
Total	188	60.41	5.408	.394	59.63	61.19	49	75

Hasil Peningkatan Minat Belajar

ANOVA

Hasil

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	161.396	1	161.396	5.655	.018
Within Groups	5308.067	186	28.538		
Total	5469.463	187			

Hasil Regresi Linier Sederhana

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.114 ^a	.013	.002	9.631

a. Predictors: (Constant), pretes

LAMPIRAN 9. Surat Keterangan Selesai Melakukan Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN SLEMAN
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 6 SLEMAN
Jalan Magelang KM 4,4, Sinduadi, Mlati, Sleman, Yogyakarta 55284
Telpor/Faksimili (0274) 4331508
Website: www.mtsn6sleman.sch.id Email: mtsn6sleman@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : B-1255/MTs.12.04.06/PP.00.5/7/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Jazim Kholis, S.Ag.
NIP : 196911102003121002
Pangkat / Golongan : Penata Tk.1 (III/d)
Jabatan : Kepala Madrasah

dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : FARIHATUS SA'DIYAH
NIM : 20422132
Fakultas : FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM
Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Universitas : UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Benar-benar telah melakukan penelitian di MTs N 6 Sleman terhitung mulai tanggal 27 Maret s.d. 22 Mei 2024 dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran Canva terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTsN 6 Sleman Yogyakarta".

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sleman, 01 Juli 2024
Kepala Madrasah

Jazim Kholis, S.Ag.
NIP 196911102003121002

LAMPIRAN 10. Dokumentasi Penelitian

Observasi Pra Riset



Pengisian Kuesioner





Wawancara dengan Bapak Ahmad Dwi Nur Khalim, S.Pd.I



LAMPIRAN 11. *Curriculum Vitae*



Curriculum Vitae

Hi I'm Farihatu Sa'diyah a students of Islamic Education in University Islam Indonesia. Thank you for make your way here!

i'm energetic and passionate student who love to learn about new things. A humble personality who can build positive relations and able to work in a fast pace environment. Have an ambitious eager to make a better changes and beyond expectation.

BIODATA

Nama : Farihatu Sa'diyah
TTL : Surakarta, 22 Desember 2001
✉ 20422132@students.uii.ac.id
☎ 0821-3613-3224
📍 Jln. Ontorejo RT10/15
Cemani, Grogol, Sukoharjo

PROFESSIONAL SKILLS

- Fotografi
- Desain Grafis
- Microsoft office

PERSONAL SKILLS

- Leadership
- Adaptive
- Teamwork
- Problem solving

Link Sertificats Webinar
<https://drive.google.com/drive/folders/1J-buHd9Y-MrOJD00SeuFd0BM01Abxx38>

EDUCATION

S1 Islamic Education, University Islam Indonesia
SMA Al-Islam 1 Surakarta
SMP Ta'Mirul Islam Surakarta
SD Ta'Mirul Islam Surakarta

ORGANIZATION & WORKING EXPERIENCE

2021-now (Digital Marketing at Batik Riana Kesuma)
2021-now (Staff Media Networking Alfath Festival)
2021-now (Staff Kemuslimahan LDK Al-Fath UII)
2021-2022 (Staff Media Networking Himpunan Mahasiswa Jurusan)
2021 (Staff Media Networking Pesona Taaruf UII)
2015-now (Teaching at TPA Masjid Baiturrahman,Cemani-Sukoharjo)

LET'S KEEP IN TOUCH!

Of course this is not enough to tell you about who i am, and i really looking forward to tell you more about me! Please dont hesitate to hit me up and Thankyou for your time!