

## PERSETUJUAN

Lamp : 5 (lima) Eks.

Hal : Naskah Skripsi

Yth.

Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri

Di Jalan Ahmad Yani No 10. Jamban. Bojonegoro.

*Assalamu 'alaikum Wr. Wb.*

Setelah diadakan pemeriksaan, pembimbingan, penelitian, dan perbaikan, maka kami berpendapat bahwa naskah skripsi saudara:

Nama : INTAN SUKMAWATI

NIM : 201855010104467

Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM Fakultas

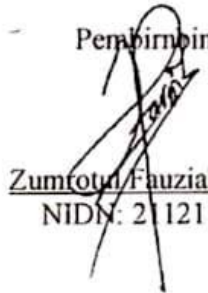
: TARBIYAH

Judul Skripsi : PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
MENGUNAKAN APLIKASI *CANVA* TERHADAP HASIL  
BELAJAR SISWA KELAS VII MATA PELAJARAN PAI DI  
SMPN 1 NGRAHO


Telah memenuhi syarat untuk diuji di depan sidang munaqasah skripsi.

*Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.*

Pembimbing I

  
Zumrotul Fauziah, M. Pd.  
NIDN: 2112119203

Bojonegoro, 15 Juli 2022  
Pembimbing II

  
Ahmad Shofiyuddin, M.Pd.I  
NIDN: -

  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Agama Islam  
Su'udin Aziz, S.Pd.I., M.Ag  
NIDN: 2121128602

## PENGESAHAN

Setelah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi, maka skripsi dari:

Nama : INTAN SUKMAWATI  
NIM : 201855010104467  
Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
Fakultas : TARBIYAH  
Judul Skripsi : PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF MENGGUNAKAN APLIKASI *CANVA*  
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII  
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
DI SMPN 1 NGRAHO

Dapat disetujui untuk memenuhi Sebagian syarat guna memperoleh gelar sarjana Strata Satu (S1) dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam pada Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri pada:

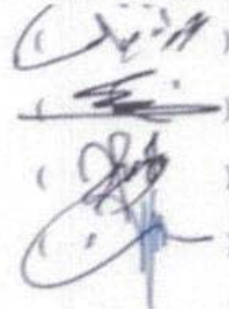
Hari, tanggal : Selasa, 02 Agustus 2022

Tempat : Kampus Universitas Naahdlatul Ulama Sunan Giri

Dewan Penguji:

1. Ketua : Dr. H. Ridwan Hambali, Lc., M.A.
2. Penguji I : Dr. H. Ahmad Mansur, M.A
3. Penguji II : Zumrotul Fauziah, M.Pd
4. Sekertaris : Ahmad Shofiyuddin, M.Pd.I

Tanda Tangan



Bojonegoro, 21 Agustus 2022

Mengesahkan

Dekan Fakultas Tarbiyah

Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri



Dr.H. Ahmad Mansur, M.A.

NIDN: 2122037701

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Nama : INTAN SUKMAWATI  
NIM : 201855010104467  
Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
Fakultas : TARBIYAH  
Judul Skripsi : PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF MENGGUNAKAN APLIKASI *CANVA*  
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII  
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
DI SMPN 1 NGRAHO

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Bojonegoro, 17 Juli 2022

Yang membuat pernyataan

  
  
**Intan Sukmawati**

## MOTO

**“And whoever puts all his trust in Allah, then He will suffice them (QS. At-Talaq: 3)”**



## PERSEMBAHAN

*Alhamdulillah, Alhamdulillah hirobbil'alamin*

Alhamdulillah saya panjatkan kepada Allah SWT. Dan tak lupa sholawat beserta salam kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW. Saya persembahkan skripsi

yang sederhana ini kepada para pembaca umumnya, dan terkhusus kepada:

Orang-orang yang sangat berarti dalam hidup saya terutama kepada dua manusia hebat yaitu orang tua saya tercinta Bapak Juwari dan Ibu Kiswati.

Terima kasih juga saya ucapkan kepada saudara kandung saya yang berperan dalam memberi dukungan yaitu Alfian Ghozali.

Dan untuk keluarga besar beserta sahabat-sahabat tersayang Diah Latifatul Chusna dan Siti Sayyidatul Mutohharoh. Terima kasih untuk do'a, waktu, dan motivasi yang kalian berikan.

Tak lupa untuk teman-teman PAI B Angkatan 2018 dan UKM Penalaran dan Penulisan Griya Cendekia UNUGIRI, dan BAZNAS Bojonegoro yang selalu mengiringi perjuangan saya selama ini, membagi wawasan, pegetahuannya, serta dukungan sehingga saya dapat melewati masa-masa sulit, terima kasih untuk itu. Semoga kebaikan ini menjadi amal baik dan mendapat balasan dari Allah SWT.

Aamiin... Ya Robbal'alamin

## ABSTRAK

### PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGUNAKAN APLIKASI CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMPN NGRAHO

Intan Sukmawati, Zumrotul Fauziah, M.Pd., Ahmad Shofiyuddin, M.Pd.I

Perkembangan teknologi dan informasi yang sangat pesat telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, sehingga terciptanya inovasi-inovasi baru disegala bidang, salah satunya ialah bidang pendidikan. Dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan salah satu yang dapat dilakukan guru ialah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Dengan kemajuan teknologi ini, banyak aplikasi yang tersedia dengan mudah dan gratis salah satunya yaitu *canva*. Oleh karena itu, peneliti ingin melakukan eksperimen dengan menggunakan aplikasi *canva*. Hal ini dapat dimanfaatkan oleh guru untuk memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jumlah sampel 32 siswa di kelas eksperimen dan 32 siswa di kelas kontrol. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik wawancara, dokumentasi dan test (*pretest* dan *posttest*). Teknik analisis data meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, didapatkan hasil sebagai berikut: (1) Penggunaan media pembelajaran interaktif *canva* dalam pembelajaran menjadikan siswa lebih fokus pada materi yang disampaikan, menambah semangat dan motivasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung, dan menjadikan proses pembelajaran di kelas menjadi lebih hidup dan tidak membosankan, dan (2) Terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *canva* terhadap hasil belajar siswa kelas VII mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan nilai signifikansi 0,000.

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

# UNUGIRI

## **ABSTRACT**

### **THE EFFECT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA USING CANVA APPLICATIONS ON THE LEARNING OUTCOMES OF CLASS VII STUDENTS OF ISLAMIC RELIGIOUS EDUCATION AT SMPN NGRAHO**

Intan Sukmawati, Zumrotul Fauziah, M.Pd., Ahmad Shofiyuddin, M.Pd.I

Rapid developments in technology and information have affected technology and information very rapidly. various aspects of life, so as to create new innovations in all fields, one of which is the field of education. In an effort to improve the quality of education, one of the things teachers can do is to use interactive learning media. With these technological advances, many applications are available easily and for free, one of which is *Canva*. Therefore, the researcher wanted to do an experiment using the *Canva* application. This can be used by teachers to facilitate the achievement of learning objectives and improve student learning outcomes.

This study uses a quantitative approach with a sample of 32 students in the experimental class and 32 students in the control class. Data was collected using interview, documentation and test techniques (*pretest* and *posttest*). Data analysis techniques include normality test, homogeneity test, and hypothesis testing.

Based on the research conducted, the following results were obtained: (1) The use of *Canva* interactive learning media in learning makes students more focused on the material presented, increases students' enthusiasm and motivation during the learning process, and makes the learning process in the classroom more lively and not boring, and (2) there is a significant influence between interactive learning media using the *Canva* application on the learning outcomes of class VII students of Islamic Religious Education subjects with a significance value of 0.000.

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

## KATA PENGANTAR

Dengan menyebut asma Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Syukur alhamdulillah senantiasa penulis penjatkan kepada Allah SWT, berkat taufiq dan hidayahNya kita bisa mengemban tugas yang telah diberikanNya yaitu sebagai khalifah *fil ardl*. Shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah dipercaya oleh Allah membawa tuntunan hidup manusia menuju suatu kehidupan yang bahagia di dunia dan akhirat.

Penulisan skripsi yang berjudul: “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Aplikasi *Canva* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN Ngraho” dapat terselesaikan tepat waktu. Selanjutnya, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi ini, terutama kepada yang terhormat:

1. Bapak M. Jauharul Ma’arif, M.Pd.I., selaku Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk kuliah di Universitas ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi sampai tingkat sarjana.
2. Bapak Dr. Ahmad Manshur, M.A., selaku Dekan Fakultas Tarbyah yang mendukung secara moril, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Zumrotul Fauziah, M.Pd. dan Bapak Ahmad Shofiyuddin, M.Pd.I. selaku pembimbing Skripsi I dan II, yang telah banyak mengorbankan tenaga dan waktunya guna membimbing penulis dan penyelesaian skripsi ini.



4. Bapak Su'udin Aziz, S.Pd.I, M. Ag, Krtua Prodi Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan persetujuan untuk judul skripsi yang peulis pilih.
5. Bapak dan ibu Dosen di Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan yang memadai sampai dengan penyelesaian akhir studi.
6. Bapak Sucipto selaku Kepala Sekolah SMPN Ngraho yang telah memberikan ijin melakukan penelitian dan membantu penulis dalam pelaksanaan penelitian di sekolah ini.
7. Bapak Rahmat selaku guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang telah mengarahakan dan membantu penulis dalam melakukan penelitian ini.
8. Rekan-rekan mahasiswa yang telah memberikan bantuan kepada penulis baik moral maupun materil, sehingga penulisan ini lebih lancer.

Kepada beliau yang tersebut di atas, penulis tidak mampu memberikan balasan yang layak, melainkan hanya bisa mendoakan semoga amal baik mereka dibalas oleh Allah dengan balasan yang berlipat ganda.

Dan akhirnya semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun pembaca, dan semoga kita senantiasa dalam perlindungan Allah SWT. Aamiin.

**UNUGIRI**

Bojonegoro, 17 Juli 2022

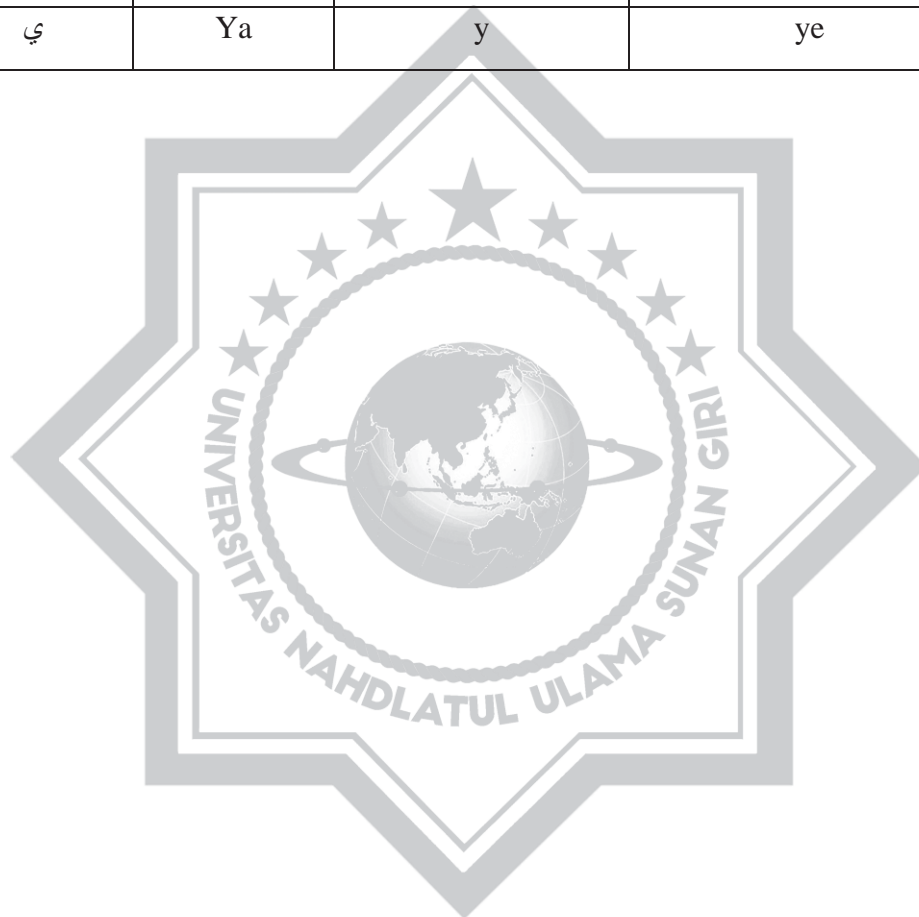
Penulis

(Intan Sukmawati)

## PEDOMAN TRANSLITERASI

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	b	be
ت	Ta	t	te
ث	Ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	j	je
ح	Ĥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	kh	ka dan ha
د	Dal	d	de
ذ	Žal	ž	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	r	er
ز	Zai	z	zet
س	Sin	s	es
ش	Syin	sy	es dan ye
ص	Šad	š	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ža	ž	zet (dengan titik di bawah)
ع	ʿain	ʿ	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	g	ge
ف	Fa	f	ef
ق	Qaf	q	ki
ك	Kaf	k	ka
ل	Lam	l	el

م	Mim	m	em
ن	Nun	n	en
و	Wau	w	we
هـ	Ha	h	ha
ء	Hamzah	‘	apostrof
ي	Ya	y	ye



**UNUGIRI**

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iv
HALAMAN MOTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACK.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii

### BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian.....	9

D. Manfaat Penelitian .....	9
E. Hipotesis.....	11
F. Definisi Operasional.....	11
G. Orisinalitas Penelitian .....	13
H. Sistematika Pembahasan .....	16

## **BAB II KAJIAN TEORI**

A. Media Pembelajaran.....	18
1. Definisi media pembelajaran.....	18
2. Ciri-ciri media pembelajaran.....	19
3. Fungsi media pembelajaran.....	20
4. Jenis-jenis media pembelajaran.....	21
5. Media pembelajaran interaktif .....	23
B. Aplikasi <i>Canva</i> .....	27
1. Pengenalan <i>canva</i> .....	27
2. Membuat media pembelajaran interaktif dengan <i>canva</i> .....	27
C. Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. 33	
1. Definisi hasil belajar .....	33
2. Ruang lingkup hasil belajar.....	34
3. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar .....	38
4. Mata pelajaran Pendidikan agama islam.....	39

## **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	49
B. Populasi dan Sampel .....	50

C. Jenis Daata dan Sumber Data.....	53
D. Teknik Pengumpulan Data.....	54
E. Teknik Analisis Data.....	55
<b>BAB IV LAPORAN HASIL PENELITIAN</b>	
A. Penyajian Data .....	60
1. Gambaran umum objek penelitian .....	60
2. Penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi <i>canva</i> .....	63
3. Data hasil analisis pengaruh media pembelajaran interaktif <i>canva</i> terhadap hasil belajar siswa.....	65
B. Analisis Data.....	68
1. Uji Prasyarat Analisis.....	72
2. Uji Hipotesis .....	73
C. Pembahasan.....	76
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	81
B. Saran.....	81
C. Penutup.....	82
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>83</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>85</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu .....	34
Tabel 1.2 Posisi Penelitian .....	35
Tabel 3.1 Skema Penelitian Eksperimen.....	67
Tabel 3.2 Populasi Siswa Kelas VII.....	68
Tabel 3.3 Rata-rata Nilai UTS (Ujian Tengah Semester) Semester 2.....	69
Tabel 4.1 Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	81
Tabel 4.2 Deskriptif Statistik Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	83
Tabel 4.3 Frekuensi Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	84
Tabel 4.4 Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	84
Tabel 4.5 Deskriptif Statistik Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	86
Tabel 4.6 Frekuensi Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	86
Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas .....	88
Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas.....	89
Tabel 4.9 Hasil Uji Hipotesis .....	90

UNUGIRI

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan <i>Canva</i> Pertama kali Dibuka .....	48
Gambar 2.2 Tampilan <i>Canva</i> Setelah Memiliki Akun.....	48
Gambar 2.3 Tampilan Layar Utama Pada <i>Canva</i> .....	49
Gambar 2.4 Tampilan Presentasi Pada <i>Canva</i> .....	50
Gambar 2.5 Tampilan Template Saat Akan Membuat Materi.....	50
Gambar 2.6 Tampilan Elemen Pada <i>Canva</i> .....	51
Gambar 2.7 Tampilan Pilihan Lainnya .....	52
Gambar 2.8 Cara Menyimpan Template <i>Canva</i> .....	52



UNUGIRI



## DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Keterangan Melakukan Penelitian
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
3. Nama Siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol
4. Soal *Pretest* dan *Posttest*
5. Hasil *Pretest* dan *Posttest* per butir soal
6. Dokumentasi Kegiatan



# UNUGIRI