

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DI MA HAJARATUL AKBAR***THE EFFECT OF CANVA LEARNING MEDIA ON RESULTS STUDENTS' LEARNING AT MA HAJARATUL AKBAR*****Munawir Anas¹**STAI DDI Majene,
Indonesia¹

email:

anasmunawir86@gmail.com**Muh. Jufri²**STAI DDI Majene,
Indonesia²

email:

jufri191@gmail.com

IJI Publication

p-ISSN: 2774-1907

e-ISSN: 2774-1915

Vol. 4, No. 1, pp. 1-10

Nopember 2023

Unit Publikasi Ilmiah
Intelektual Madani
Indonesia

Abstrak: Penelitian ini membahas tentang pengaruh media pembelajaran *Canva* berbasis video *YouTube Short* terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI pada materi Sejarah Kebudayaan Islam di MA Hajaratul Akbar Tangan Baru. Tujuan penelitian ini yaitu: 1) Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik kelas XI MA Hajaratul Akbar Tangan Baru sebelum penerapan media *Canva* berbasis kreasi video *YouTube Short*, 2) Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik kelas XI MA Hajaratul Akbar Tangan Baru setelah penerapan media *Canva* berbasis kreasi video *YouTube Short*, 3) Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Canva* berbasis kreasi video *YouTube Short* terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI MA Hajaratul Akbar Tangan Baru. Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan pendekatan kuantitatif *Pre-Experimental Design* dengan desain penelitian yang digunakan adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*, Teknik pengambilan sampel penelitian ini adalah *Sensus/ Sampling Total Sampling* yaitu seluruh peserta didik kelas XI MA Hajaratul Akbar Tangan Baru yang berjumlah 34 orang. Pengaruh penggunaan media *Canva* berbasis kreasi video *YouTube Short* terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI MA Hajaratul Akbar Tangan Baru Kecamatan Limboro Kabupaten Polewali Mandar mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata yakni 52 sebelum perlakuan atau *pretest* dan setelah diberi perlakuan atau *posttest* rata-rata hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan nilai menjadi 74,9.

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

Abstract: This research discusses the influence of *Canva* learning media based on *YouTube Short* videos on the learning outcomes of class XI students on the History of Islamic Culture material at MA Hajaratul Akbar Tangan Baru. The aims of this research are: 1) To determine the learning outcomes of class Short *YouTube* video creation, 3) To determine the effect of using *Canva* media based on Short *YouTube* video creation on the learning outcomes of class XI students at MA Hajaratul Akbar Tangan Baru. This type of research is experimental with a quantitative *Pre-Experimental Design* approach with the research design used is *One-Group Pretest-Posttest Design*. The sampling technique for this research is *Census/ Total Sampling*, namely all students in class XI MA Hajaratul Akbar Tangan Baru, totaling 34 person. The influence of using *Canva* media based on the creation of *YouTube Short* videos on the learning outcomes of History of Islamic Culture Class Students' learning scores increased to 74.9.

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

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat strategis dalam menentukan arah kemajuan suatu bangsa. Penyiapan sumber daya manusia akan menjadi terarah sesuai dengan kualitas yang dikehendaki untuk mendorong kemajuan suatu bangsa. Usaha-usaha dalam meningkatkan mutu pendidikan pada hakekatnya adalah merupakan realisasi dari seluruh manusia, masyarakat dan bangsa Indonesia yang secara universal menginginkan agar dapat menciptakan kondisi yang demokratis pada masa yang akan datang. Sejalan dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003

tentang sistem pendidikan Nasional menjelaskan tujuan Pendidikan Nasional adalah “untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan nasional harus mampu menumbuhkan dan memperdalam rasa cinta pada tanah air, mempertebal semangat kebangsaan dan rasa kesetiakawanan sosial. sebelum mencapai hal tersebut dibutuhkan media yang mampu menunjang proses pembelajaran berdasarkan situasi dan kondisi

yang sedang dihadapi suatu sekolah agar setiap peserta didik mendapatkan pendidikan yang merata.

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) adalah salah satu mata pelajaran rumpun agama Islam yang biasa dipelajari di sekolah-sekolah Islam atau madrasah, sejarah secara etimologi berasal dari kata Arab *syajarah* artinya “pohon”. Dalam bahasa Inggris peristilahan sejarah disebut *history* yang berarti pengetahuan tentang gejala-gejala alam, khususnya manusia yang bersifat kronologis. Oleh karena itu dapat dipahami bahwa sejarah itu adalah aktivitas manusia yang berhubungan dengan kejadian-kejadian tertentu yang tersusun secara kronologis. Sedangkan kata “Kebudayaan” dalam bahasa Arab adalah *al-Tsaqafah*. Tetapi di Indonesia masih banyak orang yang mensinonimkan dua kata “Kebudayaan” (Arab, *al-Tsaqafah*; Inggris, *Culture*) dan “Peradaban” (Arab, *al-Hadharah*; Inggris, *Civilization*). Dalam ilmu Antropologi sekarang, kedua istilah itu dibedakan.

Lembaga pendidikan pada umumnya dan pendidikan pada khususnya selalu berfungsi ganda. Di satu sisi lembaga pendidikan berfungsi sebagai pusat pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, tetapi disisi lain lembaga pendidikan juga memiliki fungsi sebagai pusat pengembangan peradaban dan pusat teknologi mengarah pada pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berwawasan islami. Yang pada gilirannya dapat membangun peradaban dan mengembangkan sumber daya manusia yang memiliki wawasan dan kesadaran keagamaan (Islam).

Kondisi pendidikan Islam di Indonesia pun menghadapi berbagai persoalan dan kesenjangan dalam berbagai bidang dan aspek yang lebih kompleks, yaitu berupa persoalan dikotomi pendidikan, kurikulum, tujuan, sumber daya, serta manajemen pendidikan Islam. Menurut Hujair AH. Sanaky, ada beberapa indikator sebagai usaha pembaruan

pendidikan Islam yaitu *setting* pendidikan, lingkungan pendidikan, karakteristik pembaruan dan kurikulum yang disajikan sesuai dengan karakteristik tujuan.

Berdasarkan hasil Observasi di MA Hajaratul Akbar Tangan Baru peneliti menemukan bahwa masing-masing siswa memiliki cara belajar yang berbeda-beda namun belum banyak variasi model dan media pembelajaran yang diterapkan di sekolah tersebut kemudian setelah mengetahui hasil belajar peserta didik yang terkendala dalam mengingat pelajaran sejarah yang cukup panjang, bukan hanya itu penulis juga mendapati permasalahan pada kehadiran siswa yang jarang mengikuti pembelajaran karena beberapa faktor eksternal seperti jarak sekolah yang cukup jauh dari rumah peserta didik dan ketidak hadirannya apabila peserta didik yang rumahnya berada di seberang sungai terhalang jika sungai tersebut meluap dan memutuskan akses ke sekolah juga beberapa kendala seperti peserta didik kadang membantu orang tuanya di kebun atau bekerja paruh waktu untuk memenuhi kebutuhan finansial peserta didik. oleh sebab itu penulis memilih media pembelajaran yang bisa menunjang pengumpulan point-point serta dapat menyajikan sejarah secara ringkas namun padat karena ditunjang dengan visualisasi terkait pembelajaran juga agar peserta didik yang tidak hadir pada saat pelajaran bisa mengikuti pembelajaran walaupun itu secara daring (dalam Jaringan). Kemudian penulis juga belum mendapati rekam digital perihal aktifitas dan kegiatan peserta didik untuk memperkenalkan sekolah di era serba *gadget* ini, dengan daerah yang memiliki jaringan internet yang cukup bagus penulis memutuskan untuk menjadikan *YouTube* sebagai penunjang pembelajaran bagi peserta didik sekaligus media promosi sekolah secara online.

Zaman dan likunya akan selalu berubah ada pula yang bertahan, hanya komitmen dan filosofi hidup yang harus dipertahankan.

Barangkali inilah filosofi NU *al-muhafadzatu 'ala al-qadimi al-shalih wa al-akhdzu bi al-aljadidi al-ashlah* (komitmen dengan tradisi masa lalu dan menerima tradisi baru selama itu baik). Untuk mengoptimalkan sebuah jenis mata pelajaran yang membahas tentang humaniora, diperlukan poin-poin inti pembahasan yang mewakili sejarah kehidupan manusia di tengah masyarakat dan zamannya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran *audio visual* berbasis video *YouTube Short* dengan menggunakan aplikasi grafis *canva*. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan dengan tahapan analisis awal, identifikasi materi, penyusunan produk, dan uji coba.

Proses pembelajaran diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran yang relevan karena media yang inovatif dan kreatif dalam proses pembelajaran akan dapat membantu siswa yang masih menemui kesulitan memahami materi terutamamateri matematika. Masih terbatasnya ketersediaan media maupun sarana dan prasarana yang digunakan pada proses pembelajaran matematika serta keterbatasan membuat media berbasis komputer/digital. siswamerasa bosan dan kurang termotivasi untuk aktif dalam pembelajaran matematika. Keterbatasan akan adanya sarana dan prasarana penunjang pun merupakan salah satu keterbatasan dalam proses pembelajaran. Selain itu, inovasi dan kreativitas guru masih kurang dalam memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran atau alat bantu pembelajaran. Guru harus mampu memberikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik dan menyenangkan siswa agar mampumeningkatkan semangat dan motivasi belajar bagi siswa. Hal penting dalam proses desain pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran.

Canva adalah aplikasi desain grafis yang digunakan untuk membuat grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen, dan konten visual lainnya. Cukup dengan memakai

handphone dan jaringan internet pengguna dapat membuat *slide* presentasi ataupun video dengan mudah meskipun tidak mahir dalam mendesain karena *canva* menyediakan banyak template, latar belakang, foto dan gambar gratis dan premium untuk memudahkan penggunaannya. Adapun kelebihan dalam aplikasi *canva* dapat dilihat sebagai berikut.

1. Memiliki beragam desain yang menarik
2. Mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain mediapembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan.
3. Menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis.
4. Dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai. (Tanjung & Faiza, 2019)

Sedangkan pemilihan *YouTube Short* sebagai media *exposure* agar hasil belajar siswa nantinya dapat diakses dengan mudah untuk evaluasi peserta didik ataupun sebagai salahsatu sumber wawasan bagi penonton *YouTube*. *YouTube Short* merupakan salah satu fitur dari aplikasi *YouTube* yang menyajikan video singkat berdurasi sekitar 30 sampai 60 menit yang sering muncul di beranda *YouTube*, video *YouTube Short* cukup digandrungi anak muda mengingat kesuksesan *platfoam* pendahulunya seperti *Tik-Tok* dan lain-lain. Melihat potensi dari waralaba ini penulis ingin menjadikan kebiasaan peserta didik untuk mengingat pelajaran sejarah apalagi *YouTube Short* tidak terdapat *watermark* di *framenya*.

Penulis berharap dengan beberapa penerapan media pembelajaran dan pemanfaatan media sosial akan meningkatkan partisipasi peserta didik terhadap pelajaran di kelas dan lebih menginspirasi siswa untuk berkontribusi menghidupkan suasana pembelajaran yang inovatif dan menginspirasi.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik kelas XI MA Hajaratul Akbar Tangan Baru setelah

penerapan media *Canva* berbasis kreasi video *YouTube Short*, Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Canva* berbasis kreasi video *YouTube Short* terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI MA Hajaratul Akbar Tangan Baru.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode *pre-experimental designs*. Lokasi penelitian ini bertempat di MA Hajaratul Akbar Tangan Baru kabupaten Polewali Mandar. Metode yang digunakan oleh peneliti adalah jenis eksperimen. Metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan, yang merupakan metode kuantitatif, digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (*treatment*/perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang dikendalikan. Desain yang digunakan dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1
Desain Metode Penelitian

<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
T ₁	X	T ₂

Keterangan:

T₁: Pengukuran pertama sebelum subjek diberi perlakuan (*Pretest*)

X: Treatment atau perlakuan (Penggunaan Media Pembelajaran *Canva*)

T₂: Pengukuran kedua setelah subjek diberi perlakuan (*Posttest*)

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI MA Hajaratul Akbar yang berjumlah 34 orang. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI MA Hajaratul Akbar yang berjumlah 34 orang peserta didik. Teknik pengumpulan data penelitian yang digunakan yaitu observasi dan tes hasil belajar matematika.

1. Lembar Observasi

Lembar observasi ini digunakan untuk mengamati proses kegiatan belajar mengajar khususnya pada pembelajaran

Sejarah Kebudayaan Islam. Dengan melakukan observasi peneliti dapat mengetahui secara langsung hasil dari penerapan media pembelajaran *Canva* dengan kreasi video *YouTube Short*.

2. Lembar Tes

Tes diberikan peneliti ketika sudah diberi perlakuan. Pedoman ini digunakan oleh peneliti untuk mengetahui perbedaan antara hasil belajar siswa yang diberikan perlakuan menggunakan media *canva* dan *youtube* dengan metode konvensional yang diterapkan sebelumnya.

3. Lembar dan file Dokumentasi

Untuk melengkapi data-data penelitian peneliti mengumpulkan dokumentasi berupa foto, video, buku-buku yang relevan maupun laporan kegiatan selama proses penelitian. Dokumentasi ini bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam menyelesaikan laporan, selain itu dengan menggunakan dokumentasi bisa memperkuat laporan hasil penelitian.

Validitas dan Realibilitas

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu konsep yang berkaitan dengan sejumlah mana tes telah mengukur apa yang seharusnya di ukur. Validitas soal dapat diketahui dengan menggunakan korelasi produk moment sebagai berikut:

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

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel X dan Y

N = banyaknya peserta tes

X = skor hasil uji coba

Y = total skor

Kriteria terhadap nilai koefisien korelasi r_{xy} dapat digunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel 2

Kriteria Terhadap Nilai Koefisien Korelasi r_{xy}	Keputusan
$0,80 < r_{xy} \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,60 < r_{xy} \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < r_{xy} \leq 0,60$	Cukup
$0,20 < r_{xy} \leq 0,40$	Rendah
$r_{xy} \leq 0,20$	Sangat Rendah

2. Uji Reabilitas

Syarat lainnya yang juga penting bagi peneliti adalah reliabilitas. Reliabilitas suatu tes pada umumnya diekspresikan secara numerik dalam bentuk koefisien. Untuk mengetahui reliabilitas seluruh tes dengan cara manual menggunakan rumus Alfa Cronbach, yaitu

$$R = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma^2}{\sigma b^2} \right]$$

Di mana:

- R : Nilai reliabilitas
- K : Banyak butir soal
- σ^2 : Total varian
- $\sum \sigma b^2$: Total varian butir

Tabel 3

Kriteria Penafsiran Mengenai Indeks Korelasi (r)	Keputusan
0,800 – 1000	Sangat Reliabel
0,600 – 0,799	Reliabel
0,400 – 0,599	Cukup Reliabel
0,200 – 0,399	Agak Reliabel
0,000 – 0,199	Tidak Reliabel

Data uji yang diperoleh dari hasil penelitian ini akan dianalisis dengan dua analisis teknik statistik, yaitu;

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk memperoleh gambaran tentang hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sebelum dan sesudah perlakuan berupa penggunaan media *Canva* berbasis kreasi video *Youtube Short*. Untuk kepentingan tersebut, maka dilakukan perhitungan rata-rata tentang motivasi belajar siswa dalam mengikuti pelajaran SKI berdasarkan hasil penelitian, dengan rumus:

$$Me = \frac{\sum Xi}{n}$$

Keterangan:

- Me : Mean (rata-rata)
- \sum : Jumlah
- Xi : Nilai X ke i sampai ke N
- N : Banyaknya subjek

Hasil belajar sebelum dan sesudah dengan metode resitasi dapat dianalisis dengan teknik analisis presentase dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Persentase
- F = Frekuensi yang dicari persentasenya
- N = Jumlah subjek eksperimen

2. T-Tes

Untuk keperluan pengujian hipotesis penelitian mengenai perbedaan hasil belajar siswa kelas IV dalam pelajaran Bahasa Indonesia antara sebelum dan sesudah penerapan metode pemberian tugas (resitasi), maka digunakan rumus t-test, yang dikemukakan oleh Arikunto (2013: 275) yaitu:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

- t = Perbedaan Dua Mean
- Md = perbedaan mean pretest dan posttest
- X^2d = jumlah kuadrat deviasi
- N = Jumlah subjek eksperimen
- db = Derajat kebebasan tertentu ditentukan dengan N-1

HASIL DAN DISKUSI

Deskripsi Hasil Penelitian

Semua data yang diperoleh melalui instrumen-instrumen penelitian dianalisis untuk menjawab pertanyaan penelitian yang ada pada rumusan masalah. Jawaban atas pertanyaan-pertanyaan tersebut dapat diperoleh dengan menganalisis data secara deskriptif dan inferensial.

Deskripsi Hasil Belajar *Pretest* SKI Peserta Didik Kelas XI MA Hajaratul Akbar Tangan Baru

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti di MA Hajaratul Akbar Tangan Baru, telah diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen tes sehingga dapat diketahui hasil belajar peserta didik berupa nilai dari hasil tes yang dilakukan pada peserta didik MA Hajaratul Akbar Tangan Baru.

Berdasarkan hasil perolehan skor *pretest* hasil belajar peserta didik MA Hajaratul Akbar Tangan Baru dapat dilihat pada tabel 4.1 diperoleh nilai rata-rata sebesar 52 yang dimana nilai rata-rata tersebut masuk dalam kategori kurang. Skor tertinggi adalah 90 dan skor terendah adalah 0 (dikarenakan siswa tidak hadir dalam proses pembelajaran dan *pretest*).

Jika hasil tes peserta didik dikelompokkan ke dalam skala 5 kategori, maka diperoleh hasil belajar frekuensi dan persentase sebagai berikut:

Tabel 4

Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam (*Pretest*) Peserta Didik kelas XI MA Hajaratul Akbar Tangan Baru

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	0 – 34	Sangat Rendah	0	0%
2	35 – 54	Rendah	0	0%
3	55 – 64	Sedang	0	0%
4	65 – 84	Tinggi	21	61,8%
5	85 – 100	Sangat Tinggi	13	38,2%
Jumlah			34	100%

Sumber: Hasil Instrumen Penelitian

Berdasarkan tabel tampak bahwa dari 34 orang responden penelitian pada saat *pretest* telah diketahui bahwa ada 8 orang atau 23,5%, tidak mengikuti pembelajaran dan *pretest* dikarenakan beberapa faktor eksternal, sedang ada 13 orang atau 38,2%, yang berada pada kategori hasil belajar tinggi ada 9 orang atau 26,5% dan yang berada pada kategori hasil belajar sangat tinggi ada 4 orang atau 11,8%.

Deskripsi Hasil Belajar *Posttest* SKI Peserta Didik Kelas XI MA Hajaratul Akbar Tangan Baru

Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan terhadap hasil peserta didik setelah diberikan perlakuan (*Treatment*). Perubahan tersebut berupa hasil belajar yang datanya diperoleh setelah diberikan *posttest*, perubahan tersebut dapat dilihat dari data perolehan skor *post-test* hasil belajar peserta didik kelas XI MA Hajaratul Akbar Tangan Baru. Dapat diketahui bahwa *posttest* hasil belajar SKI kelas XI diperoleh nilai rata-rata sebesar 74,9. Nilai rata-rata 74,9 masuk dalam kriteria baik (tuntas). Skor tertinggi adalah 92 dan skor terendah adalah 65. Jika hasil tes siswa dikelompokkan ke dalam skala 5 kategori, maka diperoleh hasil belajar frekuensi dan persentase sebagai berikut:

Tabel 5

Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam (*posttest*) Peserta Didik kelas XI MA Hajaratul Akbar Tangan Baru

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	0 – 34	Sangat Rendah	8	23,5%
2	35 – 54	Rendah	0	0%
3	55 – 64	Sedang	13	38,2%
4	65 – 84	Tinggi	9	26,5%
5	85 – 100	Sangat Tinggi	4	11,8%
Jumlah			34	100%

Sumber: Hasil Instrumen Penelitian

Sedang pada penelitian pada saat *posttest* diketahui bahwa peserta didik yang berada pada kategori belajar sangat rendah, rendah dan sedang tidak ada atau 0% sedangkan peserta didik yang berada pada kategori tinggi ada 21 orang atau 61,8% dan peserta didik yang berada pada kategori sangat tinggi ada 13 orang atau 38,2%.

Pengaruh Penggunaan Media *Canva* Berbasis Kreasi Video *YouTube Short* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik kelas XI MA Hajaratul Akbar Tangan Baru

Hipotesis penelitian ini mengatakan bahwa “terdapat pengaruh penggunaan media *canva* berbasis kreasi video *youtube short* terhadap hasil belajar peserta didik kelas xi ma

hajaratul akbar tangan baru. Uji hipotesis uji t dengan kriteria pengujinya adalah terima H_0 $T_{hitung} > t_{tabel}$ dan tolak H_0 untuk harga yang lain. Pengambilan keputusan didasarkan pada hasil uji- t yang diperoleh, yaitu:

- 1) Jika nilai $T_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.
- 2) Jika nilai nilai $T_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Berdasarkan Uji t yang dilakukan terlihat bahwa $T_{hitung} = 4,88 > t_{tabel} = 2,03$. $T_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI sebelum dan sesudah menggunakan media *Canva* berbasis kreasi video *You Tube Short* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam MA Hajaratul Akbar Tangan Baru.

Pembahasan

Pada bagian ini dikemukakan pembahasan hasil penelitian yang meliputi pelajaran sejarah adalah jenis pelajaran yang bersifat informatif sehingga umumnya disampaikan dengan metode ceramah yang dimana perhatian peserta didik ditentukan oleh kemampuan tenaga pengajar dalam menyampaikan rentetan sejarah, apabila gaya menjelaskan terasa boring maka besar kemungkinan peserta didik akan merasa bosan untuk memperhatikan materi pelajaran sehingga materi pelajaran yang diterima tidak maksimal.

Tenaga pengajar di kelas hanya bercerita tentang sejarah pada masa lampau, menyampaikan tokoh sejarah tanpa melibatkan peserta didik seakan peserta didik betul-betul masih kosong dan belum tahu apa-apa. Karena proses belajar mengajar di dalam kelas, sangat dibatasi oleh ruang dan waktu. Oleh karena itu, untuk mengembangkan potensi dan menanamkan kognitif, afektif dan psikomotorik secara meyakinkan, tidak cukup hanya dengan proses belajar dengan metode ceramah, melainkan tenaga pengajar era

milenial harus mengembangkan proses pembelajaran inovatif yang melibatkan peserta didik sebagai sumber informasi (*student center*), salah satunya dengan memanfaatkan perkembangan media *canva* berbasis kreasi video *youtube short* yang tidak asing bagi peserta didik.

Hakikat penggunaan media *canva* berbasis kreasi video *youtube short* adalah untuk mengembangkan potensi maksimal peserta didik dalam mencapai tujuan pendidikan. Penggunaan media ini harus didasarkan atas kesediaan peserta didik memenuhi tugas tersebut dan didasarkan atas pengembangan potensi peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media *canva* yang terhubung ke internet bertujuan untuk memicu peserta didik agar aktif belajar baik secara individu maupun kelompok. Alasan penggunaan media *canva* berbasis kreasi video *youtube short* yaitu agar peserta didik dapat belajar sendiri atau berkelompok baik mempelajari fitur media pembelajaran atau sebagai tindak lanjut dari kegiatan sebelumnya.

Hasil Analisis Deskriptif

Hasil analisis deskriptif diperoleh bahwa hasil belajar peserta didik kelas XI MA Hajaratul Akbar Tangan Baru Kecamatan Limboro Kabupaten Polewali Mandar yang sebanyak 34 orang mengalami peningkatan nilai rata-rata (mean), yakni 52 dengan jumlah peserta didik yang lulus sebanyak 13 orang atau hanya 38,3% saat *pretest* dan meningkat menjadi 74,9 dengan jumlah siswa yang lulus sebanyak 34 orang atau 100 % saat *posttest*. Peningkatan nilai rata-rata hasil belajar peserta didik terlihat sangat signifikan yaitu meningkat sebesar 22,4%. Saat *pretest* nilai tertinggi adalah 90 dan terendah 0 namun setelah pemberian perlakuan berupa pemberian tugas rumah pada pembelajaran maka saat dilakukan *post-test* nilai tertingginya adalah 92 dan nilai terendah adalah 66,6.

Dari hasil analisis deskriptif pula diperoleh bahwa hasil belajar saat pretest peserta didik kelas Xi MA Hajaratul Akbar Tangan Baru Kecamatan Limboro Kabupaten Polewali Mandar yang dilaksanakan pada hari Selasa, 25 Juli 2023, dalam kategori sangat rendah dengan persentase sebesar 23,5% dikarenakan tidak hadir pada saat *pretest*, pada kategori rendah 0% karena tidak ada yang mendapatkan nilai di kisaran 35 - 54, pada kategori sedang 38,2% dengan jumlah peserta didik 13 orang, pada kategori tinggi 26,5% dengan jumlah 9 orang dan pada kategori sangat tinggi 11,8% dengan jumlah 4 orang. Hal ini berarti bahwa hasil belajar peserta didik kelas XI MA Hajaratul Akbar Tangan Baru Kecamatan Limboro Kabupaten Polewali Mandar masih tergolong rendah karena dari 34 peserta didik hanya 13 siswa yang dinyatakan memiliki nilai tuntas atau mencapai nilai KKM/KKTP sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Kemudian peserta didik kelas XI MA Hajaratul Akbar Tangan Baru Kecamatan Limboro Kabupaten Polewali Mandar diberi perlakuan berupa penerapan media pembelajaran *canva* berbasis kreasi video *youtube short* dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan.

Pertemuan pertama penerapan media *canva* berbasis kreasi video *youtube Short* dilaksanakan minggu selanjutnya setelah pemberian *pretest* yaitu dengan menerapkan media pembelajaran *canva* berbasis kreasi video *youtube short* dikerjakan di dalam kelas. Penggunaan media ini sangat cocok untuk diterapkan di kelas XI Madrasah Aliyah sederajat, mengingat peserta didik pada jenjang tersebut telah memiliki kreativitas dan pengetahuan yang pakem tentang fitur-fitur teknologi untuk mengembangkan keilmuannya melalui kerja mandiri atau kelompok tanpa instruksi dari tenaga pengajar, sehingga memungkinkan untuk bisa menyelesaikan tugas dari tenaga pengajar tepat pada waktunya dengan benar serta mengikuti aturan yang telah ditentukan oleh

tenaga pengajar. Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti bersama tenaga pengajar di sekolah, diketahui bahwa belum adanya tenaga pengajar yang menerapkan atau memakai sarana penunjang pembelajaran selain metode ceramah dan mencatat biasa, khususnya untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Hasil tanya jawab antara peneliti dengan peserta didik, sebagian besar tidak menyenangi adanya pemberian tugas dari tenaga pengajar yang dikerjakan di sekolah maupun di rumah. Oleh sebab itu pada kesempatan ini, peserta didik sangat responsif saat ditawarkan untuk mencoba menerapkan penggunaan media *canva* berbasis kreasi video *YouTube Short* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Setelah pembelajaran selesai, peserta didik kembali diberikan tugas untuk dikerjakan di rumah secara berkelompok maupun individu tentunya dengan menggunakan media *canva* juga.

Pertemuan kedua penerapan media *canva* berbasis kreasi video *youtube Short* dengan menerapkan media *canva* berbasis kreasi video *youtube Short* dengan tugas mandiri dikerjakan di dalam kelas maupun di perpustakaan. Sebelum penerapan media ini, peserta didik diminta untuk mengkonfirmasi tugas materi apa yang akan dikreasikan menjadi video *youtube short* yang telah diberikan saat pertemuan pertama. Pada saat peneliti melakukan pemeriksaan terhadap tugas kreas video dan hasil asesmen sumatif peserta didik ternyata kebanyakan memperoleh nilai pada yang lumayan memuaskan meskipun sebagian kecil peserta didik masih agak malu merekam audio untuk video *youtube short* tersebut, tidak seperti hasil belajar sebelumnya sebelumnya sebelum media *canva* berbasis kreasi video *youtube Short* diterapkan.

Hal ini membuktikan bahwa media *canva* berbasis kreasi video *youtube Short* cocok diterapkan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Setelah peserta

didik diberikan perlakuan dengan penerapan media *canva* berbasis kreasi video *youtube Short* maka diketahui bahwa hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI MA Hajaratul Akbar Tangan Baru Kecamatan Limboro Kabupaten Polewali Mandar mengalami peningkatan.

Sesuai dengan hasil post-test, menyatakan bahwa dari 34 orang yang diteliti ternyata ada 13 orang atau 38,2% responden dengan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam sangat tinggi, Selain itu, pada kategori tinggi juga mengalami peningkatan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam yakni ada 21 orang atau 61,8%. Sedangkan pada kategori sedang, rendah dan sangat rendah setelah perlakuan penerapan media *canva* berbasis kreasi video *youtube Short* tidak ada lagi peserta didik yang hasil belajarnya berada pada kategori tersebut.

Hasil Analisis T-tes

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya masih harus diuji secara empiris. Maka hipotesis masih merupakan jawaban sementara terhadap suatu permasalahan yang masih perlu dilakukan pembuktian lebih lanjut.

Hipotesis yang penulis ajukan adalah “Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI sebelum dan sesudah menggunakan media *Canva* berbasis kreasi video *YouTube Short* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam MA Hajaratul Akbar Tangan Baru”. Berdasarkan hasil perhitungan t-test diperoleh nilai t hitung sebesar 4,88 sedangkan nilai t tabel pada taraf signifikansi 5% dengan $dk=33$ sebesar 2,03, hal itu berarti bahwa nilai t hitung lebih besar dari t tabel. Karena nilai t hitung lebih besar daripada t tabel, maka sebagai konsekuensinya adalah hipotesis “Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI sebelum dan sesudah menggunakan media *Canva* berbasis kreasi video *YouTube*

Short pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam MA Hajaratul Akbar Tangan Baru” dinyatakan diterima.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan pada peserta didik kelas IX MA Hajaratul Akbar Tangan Baru Kabupaten Polewali Mandar diperoleh kesimpulan bahwa hasil belajar peserta didik kelas XI MA Hajaratul Akbar Tangan Baru sebelum penggunaan media *Canva* berbasis kreasi video *YouTube Short* didapatkan hasil *pretest* dengan rata-rata 52 dari 34 responden peserta didik; hasil belajar peserta didik kelas XI MA Hajaratul Akbar Tangan Baru setelah penggunaan media *Canva* berbasis kreasi video *YouTube Short* didapatkan hasil *posttest* dengan rata-rata 74,9 dari 34 responden peserta didik; terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI sebelum dan sesudah menggunakan media *Canva* berbasis kreasi video *YouTube Short* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam MA Hajaratul Akbar Tangan Baru.

REFERENSI

- Arikunto, Suharsimi Prayitno. (2013) *Prosedur Penelitian: Suatu pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Camsudi. (2020) *Memahami Manajemen dan ManaJemen Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Hasan Muhammad dkk. (2021) *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Inwan, Mabur. (2019) *Ber-Islam di Media Sosial Menebar Kebaikan, Menghidupkan Islam Ramah*. Tuban: CV. Mitra Karya.
- Kementerian Agama RI. (2019) *Al-Qur'an dan Terjemahannya Edisi Penyempurnaan 2019*. Jakarata: t.p.
- Kristanto, Andi. (2016) *Media pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya Anggota IKAPI daerah Jawa Timur No 011/JTI/95.

- Kurniawan, Asep. (2018) *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Nasution, Syamruddin. (2013) *Sejarah Peradaban Islam*. Pekanbaru: Yayasan Pustaka Riau.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo UNPAM*, Vol.8 No. 2, 79-96.
- Ramli, Muhammad. (2012) *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Riduwan. *Metode & Teknik Menyusun Tesis*. Bandung: Alfabeta, 2006.
- Sanaky, Hujair AH. (2003) *Paradigma Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Safiria Insani Press.
- Sekretariat Jenderal MPR RI. (2020) *Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945*. t.t.: t.p.
- Sugiyono. (2005) *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019) *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta: Bandung.
- Sukardi. (2007) *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktisinya* Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sulaeman, Moh. (2020) *Sejarah Kebudayaan Islam MA Kelas XI*. Jakarta: Kementerian Agama RI.
- Tanzeh, Ahmad. (2009) *Pengantar Metode Penelitian*. Yogyakarta: Teras.
- Tiro, Muhammad Arif. (2008) *Dasar-dasar Statistika*. Makassar: Andira Publisier.
- Wirda, Yendri dkk. (2020) *Faktor-faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Pembukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.