

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Dalam era digital saat ini, peserta didik dituntut untuk belajar secara kreatif dan mempunyai literasi digital, ini karena masih rendahnya literasi digital Indonesia,¹ dan pada era 4.0 juga teknologi kini telah terintegrasi dalam kehidupan sehari-hari dan berfungsi sebagai sarana yang sangat berguna dalam pembelajaran. Presiden Republik Indonesia Joko Widodo juga dalam percepatan transformasi digital, khususnya terkait pengembangan sumber daya manusia digital, meluncurkan program Gerakan Nasional Literasi Digital (GNLD) Siberkreasi sebagai langkah konkret untuk mendukung hal tersebut dan mengurangi rendahnya literasi digital Indonesia serta sesuai *SDGs Goal 4: Quality Education*.² Dengan literasi digital, peserta didik dapat mengakses sumber daya pembelajaran yang lebih luas, memperdalam pemahaman mereka tentang materi yang diajarkan, dan berpartisipasi dalam diskusi dan interaksi yang lebih dinamis dengan guru dan sesama peserta didik.

Media pembelajaran juga bukan hanya alat transmisi pengetahuan maupun doktrinisasi, tetapi juga berperan sebagai pemicu yang dapat membangkitkan kreativitas, kreativitas yang muncul melalui media pembelajaran memungkinkan peserta didik untuk melihat informasi dari perspektif yang berbeda, menghubungkan konsep-konsep abstrak dengan objek yang nyata, dan mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam serta dalam pembelajaran PAI juga dibutuhkan kreativitas untuk memahami materi yang diajarkan, salah satunya dari media pembelajaran.³ Dari beberapa media pembelajaran yang bisa

¹ Zakaria Berlam Pragusma, *Rendahnya Literasi Digital Indonesia*, Binus.Ac.Id, 2023, <https://binus.ac.id/character-building/2023/02/rendahnya-literasi-digital-indonesia/>, 1.

² Menpan, *Luncurkan Program Literasi Digital Nasional, Presiden: Dorong Masyarakat Makin Cakap Digital*, Www.Menpan.Go.Id, 2024, 1.

³ Ummi Kulsum, *Pengembangan Kreativitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, AL-IMAN: Jurnal Keislaman Dan Kemasyarakatan 4, no (2020), 175-202.

digunakan yaitu *template* poster dan presentasi berbasis canva. *Template* poster dan presentasi yang berbasis di canva memungkinkan peserta didik untuk membuat poster dengan mudah dan cepat.

Selain menimbulkan kreativitas juga dapat mempengaruhi literasi digital peserta didik. Menurut sebuah artikel di Guruinovatif.id, penggunaan media poster seperti Canva dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan literasi digital peserta didik.⁴ *Template* poster dan presentasi juga dapat membantu peserta didik untuk memahami informasi dengan lebih baik, karena *template* poster dan presentasi biasanya dirancang untuk menarik perhatian dan mudah dibaca.

Poster sendiri merupakan gambar yang berisi konten campuran dari garis, kata-kata, warna, gambar dll, yang tujuannya untuk menarik pembaca. Menurut Yusandika dkk., poster adalah salah satu bentuk media yang memuat simbol atau kata-kata yang sangat sederhana. Selain itu, poster juga merupakan perpaduan visual atau tampilan 2D yang kuat dari desain, warna, & informasi, yang bermaksud untuk menarik minat peserta didik.⁵ Dengan begitu pembelajaran menjadi semakin menarik.

Untuk membuat poster, terdapat beberapa cara yaitu secara manual dan menggunakan platform online. Dalam penelitian ini, para peserta didik membuat poster secara online. Mereka menggunakan platform pembuat poster yang populer, yaitu Canva. Canva menawarkan berbagai fitur yang memudahkan proses desain poster untuk pembelajaran di era digital sekarang.

Template presentasi dalam platform canva merupakan sejumlah desain *slide* yang telah dibuat sebelumnya dan dapat digunakan untuk membuat presentasi yang menarik dan profesional. Canva menyediakan ribuan *template*

⁴ Novianti Islahiah, *Meningkatkan Literasi Digital Siswa Dengan Optimalisasi Penggunaan Canva Dalam Pembelajaran - Guruinovatif.Id: Platform Online Learning Bersertifikat Untuk Guru, GuruInovatif.Id*, 2023, <https://guruinovatif.id/artikel/meningkatkan-literasi-digital-siswa-dengan-optimalisasi-penggunaan-canva-dalam-pembelajaran>, 1.

⁵ Ajo Dian Yusandika, Istihana Istihana, and Erni Susilawati, *Pengembangan Media Poster Sebagai Suplemen Pembelajaran Fisika Materi Tata Surya, Indonesian Journal of Science and Mathematics Education* 1, no. 3 (2018), 96-187.

presentasi gratis yang dapat diakses oleh pengguna.⁶ Platform canva ini menyediakan berbagai macam *template* poster dan presentasi dengan fitur menarik dan profesional dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran berjalan dengan baik dan inovatif serta meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan.

Upaya pemerintah juga dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia telah mengimplementasikan berbagai kebijakan dan program untuk meningkatkan kualitas pendidikan, salah satunya adalah program literasi digital.⁷ Dalam program ini, pemerintah menekankan pentingnya keterampilan literasi digital bagi peserta didik sebagai persiapan menghadapi pesatnya era digital.

Dalam era digital perkembangan teknologi dan media pembelajaran semakin pesat. Media pembelajaran berbasis teknologi semakin banyak digunakan dalam proses pembelajaran. Namun, masih ada sekolah yang belum mengoptimalkan media sebagai pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan refleksi untuk pembelajaran di era digital dalam keterampilan literasi digital dan kreativitas peserta didik.

Sejalan dengan perkembangan kurikulum merdeka yang menekankan pada pengembangan keterampilan dan digitalisasi abad 21,⁸ termasuk keterampilan literasi digital dan kretivitas yang disampaikan oleh humas universitas pendidikan Indonesia.⁹ Dalam kurikulum merdeka, guru diharapkan dapat mengembangkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk meningkatkan keterampilan peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif pengembangan dalam keterampilan literasi digital dan kreativitas peserta didik

⁶ Canva, *Download Contoh Presentasi Online Siap Pakai - Canva*, Canva.com, 2024, <https://www.canva.com/presentations/templates/>.

⁷ Rohmatul Hidayah, *Implementasi Literasi Digital Berbasis Platform Canva Pada Kelas V SD*, SNHRP, 2022, 38-932.

⁸ Ditpsd.kemdikbud, *Digitalisasi Pendidikan Era Merdeka Belajar Melalui Pemanfaatan TIK Di Sekolah-Direktorat Sekolah Dasar*, 2022, <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/digitalisasi-pendidikan-era-merdeka-belajar-melalui-pemanfaatan-tik-di-sekolah>, 1.

⁹ Humas UPI, *Membangun Kompetensi Dan Keterampilan Abad 21 Melalui Pembelajaran Yang Berkualitas Untuk Menyongsong Era Global - BERITA UPI*, 2020, <https://berita.upi.edu/membangun-kompetensi-dan-keterampilan-abad-21-melalui-pembelajaran-yang-berkualitas-untuk-menyongsong-era-global/>, 1.

nantinya.

Pada penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pemanfaatan platform canva pada media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterampilan literasi digital peserta didik dalam pembelajaran pendidikan agama Islam.¹⁰ Selain itu, pentingnya literasi digital dan kreativitas menjadi keterampilan di era globalisasi pada saat ini. Penggunaan teknologi informasi & komunikasi oleh guru PAI memiliki peran krusial dalam kegiatan pembelajaran yang berperan penting pada digitalisasi pendidikan yang mana kurikulum merdeka menekankan pada hal tersebut.

Berdasarkan hasil observasi di SMP Ar Rafi' Drajat kota Bandung, penggunaan canva di sekolah ini sangat menarik, karena berbeda dengan sekolah lainnya, yaitu penggunaannya menggunakan *chromebook* sebagai media untuk membuat poster dan presentasi di platform canva dalam belajar PAI. Platform canva sendiri berdasarkan penelitian berkaitan erat dengan literasi digital dan kreativitas.^{11 12}

Dalam penelitian ini mendeskripsikan data tentang presentase dan signifikansi dari pengaruh yang ditimbulkan oleh penggunaan media *template* poster dan presentasi berbasis canva terhadap literasi digital dan kreativitas peserta didik pada pembelajaran pendidikan agama Islam. Adanya persentase kuantitatif akan sangat membantu dalam menentukan efisiensi alat dan metode pembelajaran yang digunakan saat ini di SMP Ar Rafi' Drajat. Kemudian dengan memahami hubungan korelasi antara penggunaan teknologi ini dengan kemampuan literasi digital dan kreativitas, diharapkan lembaga pendidikan dapat mengambil langkah sistematis untuk mengoptimalkan dan mungkin memodifikasi

¹⁰ Intan Sukmawati, *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 1 Ngraho*, (Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, 2022). 7.

¹¹ Putri Putri, Muhammad Syabrina, and Sulistyowati Sulistyowati, *Pelatihan Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Literasi Digital Dan Kreativitas Peserta Didik Di Mi Al-Muhajir Kereng Pangi*, *Anfatama: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2, no. 4 (2023): 14–24.

¹² Samuel Juliardi Sinaga et al., *Sosialisasi Pelatihan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Literasi Digital Dan Kreativitas Belajar Peserta Didik Di SMK Negeri 1 Pantai Labu*, *KREATIF: Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara* 3, no. 1 (2023): 34–43.

metode pengajaran PAI dan mata pelajaran lainnya, juga akan memberi sudut pandang baru mengenai keterkaitan antara penggunaan *template* poster dan presentasi berbasis canva dengan perkembangan daya saing dan kemampuan adaptasi peserta didik pada era digital ini.

Berdasarkan pada latar belakang di atas, penulis tertarik meneliti pada tema tersebut. Oleh sebab itu, peneliti menulis tentang “Literasi digital dan kreativitas belajar PAI dalam pembelajaran menggunakan *template* poster dan presentasi berbasis canva”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang dapat diidentifikasi yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana deskripsi data penggunaan *template* poster dan presentasi berbasis canva di SMP Ar Rafi’ Drajat kota Bandung?
2. Bagaimana deskripsi data literasi digital peserta didik dalam belajar pendidikan agama Islam di SMP Ar Rafi’ Drajat kota Bandung?
3. Bagaimana deskripsi data kreativitas peserta didik dalam belajar pendidikan agama Islam di SMP Ar Rafi’ Drajat kota Bandung?
4. Seberapa besar pengaruh penggunaan *template* poster dan presentasi berbasis canva terhadap literasi digital peserta didik dalam belajar pendidikan agama Islam di SMP Ar Rafi’ Drajat kota Bandung?
5. Seberapa besar pengaruh penggunaan *template* poster dan presentasi berbasis canva terhadap kreativitas peserta didik dalam belajar pendidikan agama Islam di SMP Ar Rafi’ Drajat kota Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang dipaparkan, penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan data penggunaan *template* poster dan presentasi berbasis canva di SMP Ar Rafi’ Drajat kota Bandung.

2. Mendeskripsikan data literasi digital peserta didik dalam belajar pendidikan agama Islam di SMP Ar Rafi' Drajat kota Bandung.
3. Mendeskripsikan data kreativitas peserta didik dalam belajar pendidikan agama Islam di SMP Ar Rafi' Drajat kota Bandung.
4. Menganalisis pengaruh penggunaan *template* poster dan presentasi berbasis canva terhadap literasi digital peserta didik dalam belajar pendidikan agama Islam di SMP Ar Rafi' Drajat kota Bandung.
5. Menganalisis pengaruh penggunaan *template* poster dan presentasi berbasis canva terhadap kreativitas peserta didik dalam belajar pendidikan agama Islam di SMP Ar Rafi' Drajat kota Bandung.

D. Kegunaan Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Untuk mengembangkan keilmuan & pentingnya penggunaan *template* poster dan presentasi berbasis canva, literasi digital, dan kreativitas serta untuk menghasilkan sejumlah bukti bahwa adanya pengaruh antara penggunaan *template* poster dan presentasi berbasis canva terhadap literasi digital dan kreativitas.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pendidik, data dan wawasan yang didapatkan dari penelitian ini bisa digunakan sebagai referensi atau bahan refleksi dalam penerapan proses belajar mengajar. Guru dapat lebih mempertimbangkan, menerapkan, dan meningkatkan penggunaan *template* poster dan presentasi berbasis canva, yang diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap literasi digital dan kreativitas siswa.
- b. Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan menjadi salah satu rujukan dan ide tentang pentingnya literasi digital dan kreativitas dalam memperoleh

ilmu pendidikan agama Islam dalam kegiatan pembelajaran di sekolah serta mengadakan evaluasi dan refleksi berkelanjutan.

- c. Bagi sekolah, diharapkan dapat lebih memperhatikan dan mengembangkan serta meningkatkan penggunaan *template* poster dan presentasi berbasis canva para guru utamanya pembelajaran berbasis digital di sekolah serta melakukan evaluasi refleksi secara berkala.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, penulis berharap penelitian ini dimanfaatkan sebagai langkah awal untuk mengembangkan lebih baik dan mendalam serta sebagai bahan pertimbangan & pembandingan untuk penelitian selanjutnya tentang pengaruh *template* poster dan presentasi berbasis canva terhadap literasi digital dan kreativitas peserta didik.
- e. Bagi penulis, penelitian ini sebagai salah satu syarat memperoleh gelar magister pendidikan agama Islam di program pascasarjana UIN Sunan Gunung Djati Bandung.

E. Hasil Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian ada yang berkaitan dengan *template* poster dan presentasi berbasis canva terhadap literasi digital dan kreativitas peserta didik pada pembelajaran pendidikan agama Islam. Meskipun demikian, penelitian ini bukan hasil dari duplikasi atau plagiatisme dari penelitian sebelumnya. Sebab penelitian ini murni dilakukan oleh peneliti, dengan tujuan ingin mengetahui pengaruh *template* poster dan presentasi berbasis canva terhadap literasi digital dan kreativitas peserta didik pada pembelajaran pendidikan agama Islam. Adapun penelitian-penelitian sebelumnya sebagai berikut:

1. Saeful Hadi. (2023). Pemanfaatan Pembuatan Poster Pada Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 1(3), 573–590. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak penggunaan fasilitas pembuatan poster pada aplikasi Canva sebagai media penugasan terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa kelas XI Bahasa di

SMAN 2 Banjar dalam mata pelajaran Sosiologi, dengan fokus pada materi konflik sosial. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif, melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam aktivitas belajar siswa, dengan rata-rata nilai pengamatan meningkat dari 67,31 pada siklus pertama menjadi 84,62 pada siklus kedua. Penggunaan Canva juga berdampak positif terhadap hasil belajar, terbukti dari kenaikan persentase ketuntasan belajar dari 72,73% pada siklus pertama menjadi 96,97% pada siklus kedua, serta peningkatan rata-rata nilai penugasan dari 73,94 pada siklus pertama menjadi 78,79 pada siklus kedua. Pemanfaatan Canva menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan meningkatkan partisipasi siswa dengan menyediakan ruang untuk pertanyaan dan presentasi. Penelitian ini menekankan pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran untuk merangsang kreativitas dan meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Niken Rohana. (2021). Inovasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Guna Meningkatkan Hasil Belajar Selama Pandemi Pada Membelajaran Matematika Kelas V SD Negeri Pucung Girisubo. Prosiding. Seminar nasional Prodi Magister Manajemen Pendidikan Universitas Sarjanawiyata Taman peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri Pucung Girisubo melalui penggunaan aplikasi Canva sebagai inovasi pembelajaran selama pandemi Covid-19. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Inovasi dalam pembelajaran kali ini melibatkan pemanfaatan aplikasi Canva, yang memiliki keunggulan dalam memudahkan guru mengelola pembelajaran serta menyampaikan informasi dengan efektif kepada siswa, sekaligus mempermudah akses siswa terhadap materi pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian, terbukti bahwa inovasi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi berupa aplikasi Canva selama pandemi Covid-19 mampu meningkatkan hasil

belajar matematika siswa kelas V SD Negeri Pucung Girisubo. Bukti peningkatannya terlihat dari hasil tes di akhir siklus I, di mana 10 siswa mencapai ketuntasan dengan persentase 59%, dan kemudian meningkat pada siklus II menjadi 84% dari 16 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa persentase ketuntasan siswa melampaui nilai batas minimal yang ditetapkan.

3. Syafrianti. (2022). *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam. SDN 16 Rejang Lebong*. Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk mengevaluasi penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 16 Rejang Lebong pada kelas VI selama Tahun Pelajaran 2021/2022. Di kelas VI SDN 16 Rejang Lebong, penggunaan Canva sebagai media pembelajaran menunjukkan peningkatan semangat belajar siswa, yang berujung pada peningkatan fokus terhadap materi ajar dan hasil belajar. Hal ini terbukti dari nilai evaluasi akhir peserta didik yang melampaui Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan sebelumnya. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi Canva dapat meningkatkan hasil prestasi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SDN 16 Rejang Lebong. Berdasarkan hasil tes, terdapat peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar siswa dari 62,5% pada Siklus I menjadi 87,5% pada Siklus II. Dengan penerapan Canva sebagai media pembelajaran, siswa menjadi lebih aktif, kreatif, dan proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Penguasaan keterampilan menggunakan komputer dan teknologi informasi menjadi suatu keharusan dalam pengembangan diri guru dan pembelajaran mereka. Pemanfaatan Canva turut meningkatkan motivasi belajar siswa, memicu rasa ingin tahu, serta memberikan apresiasi dan inspirasi bagi guru dan siswa untuk berkreasi sendiri.
4. Muhammad Aqmal Nurcayo. (2016). *Peningkatan Literasi Digital Dan Keterampilan Pemecahan Masalah Peserta didik SMP Menggunakan Model Pembelajaran Technology-Embedded Scientific Inquiry (TESI) Pada Materi*

Struktur Bumi Dan Bencana. S2 thesis, Universitas Pendidikan Indonesia. Penelitian ini memanfaatkan model pembelajaran Inquiry Ilmiah Terintegrasi Teknologi (TESI) untuk meningkatkan literasi digital dan keterampilan pemecahan masalah pada siswa SMP dalam topik struktur bumi dan bencana. Model TESI dipilih sebagai penerapan inovatif di Indonesia karena mengintegrasikan teknologi canggih berbasis multimedia interaktif dalam proses pembelajaran. Tahapan pada model TESI meliputi konseptualisasi ilmiah, investigasi ilmiah, dan komunikasi ilmiah. Metode penelitian yang diterapkan adalah eksperimen lemah dengan desain satu kelompok pretest-posttest. Sampel penelitian terdiri dari 30 siswa kelas VIII di sebuah SMP Negeri di Bandung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model TESI pada materi struktur bumi dan bencana meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa dengan normalisasi gain sebesar 0,35 dalam kategori sedang. Rata-rata persentase literasi digital juga meningkat dari 70,33% pada pertemuan pertama menjadi 74,33% pada pertemuan kedua. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TESI efektif dalam meningkatkan literasi digital dan keterampilan pemecahan masalah siswa SMP pada materi struktur bumi dan bencana.

5. Ading Muslihudin. (2016). *Pengaruh Media CD Interaktif Terhadap Keterampilan Kreativitas Dan Motivasi Belajar Peserta didik Dalam Mata Pelajaran IPS*. S2 thesis. Universitas Pendidikan Indonesia. Masalah utama dalam penelitian ini adalah rendahnya tingkat kreativitas dan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh penggunaan media CD interaktif dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional terhadap kreativitas dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas IV SD Negeri Cipicung, Kabupaten Kuningan. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain Pretest Posttest Control Group Design. Instrumen penelitian terdiri dari tes keterampilan kreativitas dan angket motivasi belajar siswa. Data yang dikumpulkan melalui tes dianalisis menggunakan program SPSS dengan

menganalisis data *pretest* dan *N-gain* secara kuantitatif menggunakan uji-t untuk dua rata-rata parametrik. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media CD interaktif secara signifikan dapat meningkatkan keterampilan kreativitas dan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Diharapkan penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan materi dan subjek yang berbeda untuk lebih mengeksplorasi keterampilan kreativitas dan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran CD interaktif.

6. D Aulia, F Firman, D Desyandri. (2023). *Pengaruh Multimedia Interaktif Berbasis Canva Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Peserta didik Sekolah Dasar*. Jurnal. Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan perbedaan kemampuan membaca permulaan antara siswa yang menggunakan multimedia interaktif berbasis Canva dan siswa yang menggunakan media cetak. Metode eksperimen dengan desain post-test only control group digunakan dalam penelitian ini. Populasi penelitian adalah siswa kelas I SD Negeri 31 Payakumbuh, dengan sampel berupa siswa kelas IA sebagai kelompok eksperimen dan siswa kelas IB sebagai kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data terdiri dari tes, observasi, dan wawancara. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Hasil analisis uji-t menunjukkan bahwa thitung sebesar 9,187 lebih besar dari ttabel sebesar 2,000. Rata-rata kemampuan membaca permulaan kelompok eksperimen sebesar 87,27 lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol yang mencapai 65,77. Kesimpulannya, terdapat perbedaan signifikan dalam kemampuan membaca permulaan antara siswa yang memanfaatkan multimedia interaktif berbasis Canva dan siswa yang menggunakan media cetak.

Tabel 1. 1 Perbedaan dan persamaan penelitian terdahulu

No.	Nama, tahun, dan judul	Metode	Perbedaan	Persamaan
1.	Saeful Hadi. (2023). <i>Pemanfaatan Pembuatan Poster Pada Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik.</i>	Kualitatif	Menekankan pada hasil belajar	Penggunaan poster berbasis canva pada pembelajaran
2.	Niken Rohana. (2021). <i>Inovasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Guna Meningkatkan Hasil Belajar Selama Pandemi Pada Membelajarkan Matematika Kelas V SD Negeri Pucung Girisubo.</i>	Kualitatif	Menekankan pada hasil belajar	Penggunaan canva pada pembelajaran
3.	Syafrianti. (2022). <i>Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan</i>	Kualitatif	Menekankan pada hasil belajar	Penggunaan canva pada pembelajaran

	<p><i>Agama Islam. Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam. SDN 16 Rejang Lebong.</i></p>			
4.	<p>Muhammad Aqmal Nurcayo. (2016). <i>Peningkatan Literasi Digital Dan Keterampilan Pemecahan Masalah Peserta didik Smp Menggunakan Model Pembelajaran Technology-Embedded Scientific Inquiry (TESI) Pada Materi Struktur Bumi Dan Bencana.</i></p>	Kuantitatif	<p>Menekankan pada Model Pembelajaran <i>Technology-Embedded Scientific Inquiry (TESI)</i></p>	<p>Membahas Literasi Digital</p>
5.	<p>Ading Muslihudin. (2016). <i>Pengaruh Media CD Interaktif Terhadap Keterampilan Kreativitas Dan Motivasi Belajar Peserta didik Dalam Mata Pelajaran IPS.</i></p>	Kuantitatif	<p>Menekankan pada media CD interaktif</p>	<p>Membahas Kreativitas</p>

6.	D Aulia, F Firman, D Desyandri. (2023). <i>Pengaruh Multimedia Interaktif Berbasis Canva Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Peserta didik Sekolah Dasar.</i>	Kuantitatif	Menekankan pada kemampuan membaca pada anak sekolah dasar	Penggunaan canva pada pembelajaran
----	--	-------------	--	--

F. Kerangka Pemikiran

Kerangka berpikir dimulai dengan memahami apa itu *template* poster dan presentasi serta canva dalam pembelajaran, canva adalah platform desain grafis online yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis desain, termasuk *template* poster dan presentasi, dengan mudah dan cepat. Canva menawarkan berbagai macam *template* poster dan presentasi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Peserta didik dapat menambahkan gambar, teks, dan elemen desain lainnya ke dalam poster. Setelah selesai, peserta didik dapat mencetak *template* poster dan presentasi tersebut atau menyimpannya dalam format digital kemudian bisa dipresentasikan via LCD proyektor.

Kemudian peneliti menganalisis pengaruh penggunaan *template* poster dan presentasi berbasis canva pada kegiatan belajar mengajar PAI di SMP Ar Rafi' Drajat kota Bandung. Setelah itu menganalisa pengaruh penggunaan *template* poster dan presentasi berbasis canva terhadap literasi digital dan kreativitas peserta didik.

Template poster dan presentasi berbasis canva merupakan turunan dari media pembelajaran, menurut Gerlach & Ely media pembelajaran mencakup

beragam elemen yang sangat luas, termasuk di dalamnya manusia, materi, atau kajian yang mendukung kondisi sehingga peserta didik mampu meraih pengetahuan, keterampilan, atau sikap tertentu.¹³ Media pembelajaran tersebut mencakup setiap sumber yang diperlukan untuk komunikasi dalam proses pembelajaran. Bentuknya dapat berupa perangkat keras seperti komputer, televisi, dan proyektor, serta perangkat lunak yang digunakan pada perangkat keras tersebut, termasuk juga media berbasis internet seperti canva. Menurut Rayanda Asyar, media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan secara terencana dari sumber sehingga menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, memungkinkan peserta didik melakukan proses belajar dengan efisien dan efektif.¹⁴

Sedangkan untuk mengukur penggunaan media pembelajaran di kelas ada beberapa indikator yaitu menurut Sudjana & Rivai: relevansi, kemampuan guru, kemudahan penggunaan, ketersediaan, dan kebermanfaatan.¹⁵ Adapun itu, menurut Riyana, media pembelajaran harus relevan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan sesuai dengan kompetensi serta bahan ajar. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa lebih mudah dan cepat memahami tujuan dan bahan ajar.¹⁶ Jadi indikator disesuaikan dengan penelitian ini yaitu relevansi, kemampuan, kemudahan penggunaan, ketersediaan dan kebermanfaatan.

Kemudian literasi digital menurut Paul Gilster dalam bukunya yang berjudul *Digital Literacy*, literasi digital didefinisikan sebagai kemampuan untuk memahami dan memanfaatkan informasi dalam berbagai format yang berasal dari berbagai sumber dan diakses melalui perangkat komputer.¹⁷ Dalam hal ini, literasi digital adalah kemampuan seseorang dalam memanfaatkan informasi dalam

¹³ D.P. Gerlach, V.S., & Ely, *Teaching & Media: A Systematic Approach*, Prentice-Hall Incorporated., 1980, (2nd ed.) edition, 18.

¹⁴ Asyar Rayandra, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, Gaung Persada Press, 2012, 23.

¹⁵ N. Sudjana. Rivai, *Media Pengajaran*, Sinar Baru Algesindo, 2009, 57.

¹⁶ Riyana, *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Penilaian*, CV. Wacana Prima., 2009. 110.

¹⁷ Paul Gilster, *Digital Literacy*, Wiley Computer, 1997. 12.

berbagai bentuk, baik itu dari sumber dari perangkat komputer ataupun dari ponsel. Sedangkan literasi digital dalam pendapat lain yaitu sebagai kemampuan seseorang untuk menerima, menggunakan, dan membagikan pengetahuan mereka sendiri serta menyatakan persetujuan terhadap pengetahuan yang dibuat oleh orang lain.¹⁸ Literasi digital sendiri merupakan turunan dari literasi media yaitu berasal dari kedua kata literasi dan literasi media, sementara media dapat berupa benda, orang, atau peristiwa langsung/dalam bentuk digital, literasi berarti kemampuan membaca dan menulis aksara. Oleh karena itu, literasi media dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk mencari, mempelajari, dan memanfaatkan berbagai jenis media.¹⁹ Menurut Paul Gilster literasi digital ada empat aspek yaitu aspek pencarian di internet (*internet searching*), pandu arah hypertext (*hypertextual navigation*), evaluasi konten informasi (*content evaluation*), dan penyusunan pengetahuan (*knowlage assembly*).²⁰

Kemudian kreativitas, Menurut J.P. Guilford kreativitas adalah kemampuan untuk berpikir divergen, yaitu kemampuan dalam mencari macam alternatif jawaban pada suatu persoalan. Dijelaskan juga oleh Costa Berthur dalam Suryadi, kemampuan kreativitas peserta didik sangat penting bagi suatu bangsa. Untuk memastikan bahwa proses perkembangan kognitif dan psikomotorik peserta didik berjalan seimbang, sistem pendidikan (formal, non-formal, dan informal) harus berusaha untuk meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik. Memang, setiap orang kreatif. Namun, ada dua jenis kreativitas anak: yang kreatif dan yang kurang kreatif. Anak-anak yang kreatif memiliki tingkat kemampuan dalam menemukan potensinya sendiri, sedangkan anak-anak yang kurang kreatif membutuhkan bimbingan untuk mencapainya. Hal ini sejalan dengan apa yang dikatakan Sudarma bahwa, dari sudut pandang kreativitas, orang dibagi menjadi tiga

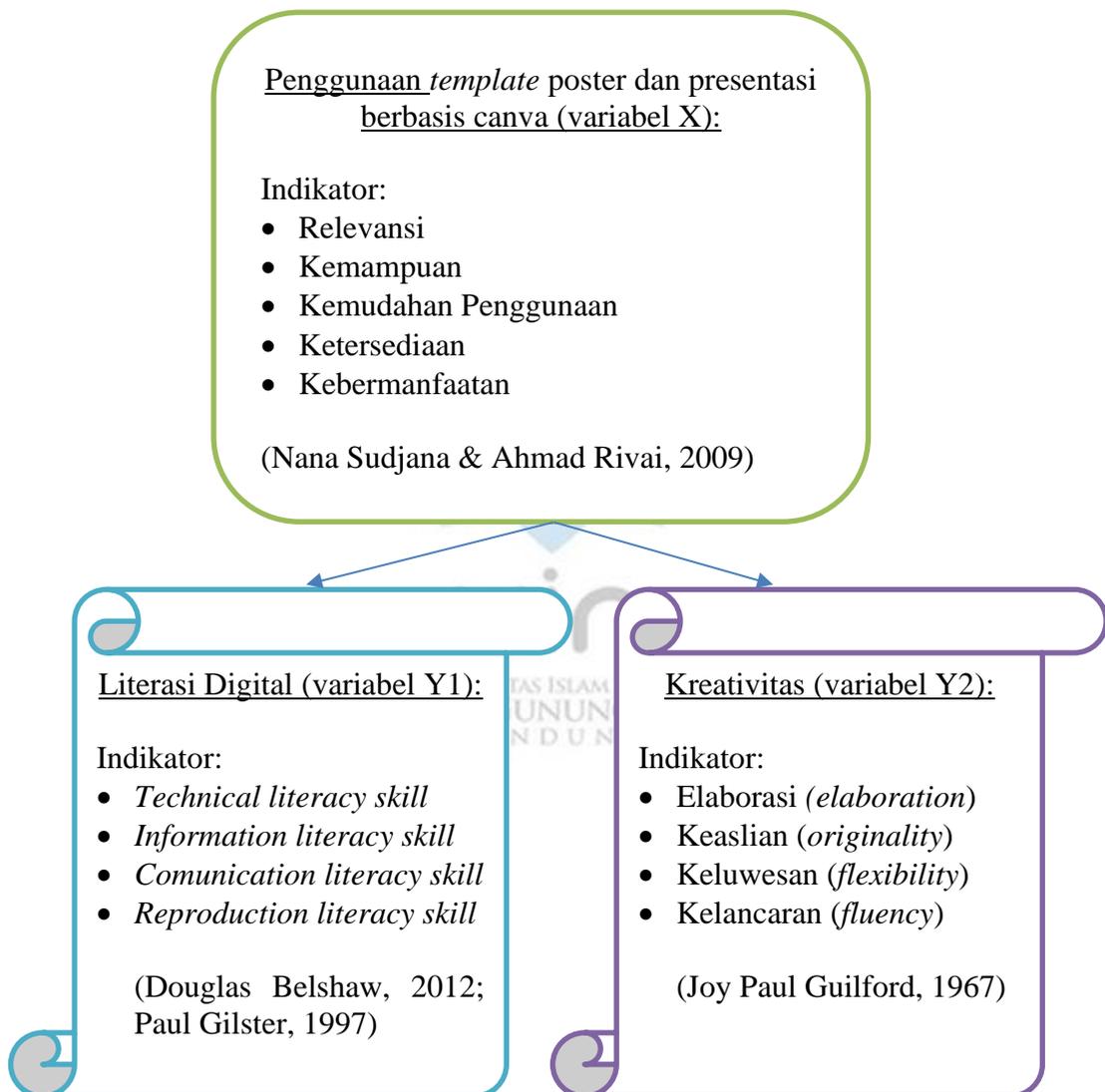
¹⁸ Sungho Kwon and Seunghye Hyun, *A Study of the Factors Influencing the Digital Literacy Capabilities of Middle-Aged People in Online Learning*, *Korean Journal of the Learning Sciences* 8, no. 1 (2014): 40-120.

¹⁹ Juliana Kurniawati and Siti Baroroh, *Literasi Media Digital Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu*, *Jurnal Komunikator* 8, no. 2 (2016): 51-66.

²⁰ Gilster, 23.

kelompok: orang kreatif unggul, orang kreatif menengah, dan orang yang kreatif minimal.²¹ Kemudian jika dilihat dari indikator kemampuan kreativitas menurut J.P. Guilford yang terdiri dari kelancaran (*fluency*), keaslian (*originality*), keluwesan (*flexibility*), serta elaborasi (*elaboration*).²²

Skema Kerangka Pemikiran



²¹ Peter John, *Chrome Book In Nutshell: An Extraordinary Laptop For Extraordinary People* | by Peter John | Medium, Medium.com, 2016, <https://medium.com/@atomicnorthca/chrome-book-in-nutshell-an-extraordinary-laptop-for-extraordinary-people-9da262e49b45>.

²² Joy P Guilford, *Creativity: Yesterday, Today and Tomorrow*, *The Journal of Creative Behavior* 1, no. 1 (1967): 3–14.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis berasal dari kata *hypo* (di bawah, lemah) dan *thesa* (kebenaran). Berdasarkan kata tersebut, disimpulkan bahwa hipotesis adalah kebenaran yang lemah. Kebenaran hipotesis dikatakan lemah karena kebenarannya baru akan diuji pada tingkat teori. Untuk menjadi kebenaran yang kuat, hipotesis masih harus diuji menggunakan data-data yang dikumpulkan. Sugiyono pun menyebutkan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.²³ Dengan demikian, hipotesis dapat menjadi acuan sebagai jawaban teoritis terhadap pertanyaan penelitian, namun belum didukung oleh data empiris. Terdapat dua jenis hipotesis yang umum digunakan dalam penelitian, yaitu:

1. Hipotesis Nol

Ini adalah kondisi yang menunjukkan bahwa dugaan dalam hipotesis tidak terbukti atau tidak ada efek. Hipotesis nol menyatakan bahwa tidak ada perbedaan antara dua variabel atau bahwa variabel X tidak mempengaruhi variabel Y.

Berdasarkan pada rumusan masalah penelitian, Hipotesis Nol (H_0) dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *template* poster dan presentasi berbasis canva terhadap literasi digital peserta didik dalam belajar pendidikan agama Islam di SMP Ar Rafi' Drajat kota Bandung.
- b. Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *template* poster dan presentasi berbasis canva terhadap kreativitas peserta didik di SMP Ar Rafi' Drajat kota Bandung.

²³ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, Alfabeta, Bandung, 2011, 62–70.

2. Hipotesis Alternatif

Hipotesis alternatif diakui ketika hipotesis nol ditolak. Hipotesis alternatif menunjukkan adanya hubungan dan pengaruh antara variabel X dan Y, atau adanya perbedaan antara dua kelompok.

Berdasarkan pada rumusan masalah penelitian, Alternatif (H_a) dapat dirumuskan yaitu:

- a. Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *template* poster dan presentasi berbasis canva terhadap literasi digital peserta didik dalam belajar pendidikan agama Islam di SMP Ar Rafi' Drajat kota Bandung.
- b. Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *template* poster dan presentasi berbasis canva terhadap kreativitas peserta didik di SMP Ar Rafi' Drajat kota Bandung.

