

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan alat untuk membentuk manusia yang berilmu, bertaqwa dan mampu menghadapi tantangan zaman. Salah satu pendidikan paling mulia yang dapat diberikan oleh orang tua dan guru pada anak adalah pendidikan agama Islam. Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu dari satuan pendidikan yang banyak berkembang di Indonesia dan berperan penting pada sistem pendidikan nasional. Pada dasarnya, pendidikan adalah proses transformasi pengetahuan untuk memaksimalkan potensi yang dimiliki setiap individu. Dengan adanya pendidikan maka akan melahirkan individu yang cerdas, berakhlak serta mempunyai kompetensi dan skill yang dapat menunjang dirinya yang dapat dikembangkan dalam kehidupan bermasyarakat. Untuk mewujudkan hal tersebut, salah satu faktor penentu keberhasilan peserta didik dalam pendidikan yaitu kemampuan guru dalam menggunakan metode dan media yang tepat untuk proses pembelajaran, serta sesuai dengan kebutuhan dan kondisi di lapangan.

Guru mempunyai peran yang sangat penting dalam menentukan kualitas pembelajaran. Guru harus selalu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, pembelajaran yang menyenangkan, efektif dan efisien, serta menjalankan tugasnya dengan maksimal untuk mencapai tujuan pembelajaran. Namun, pada kenyataannya masih sering ditemukan permasalahan dalam proses pembelajaran salah satunya yaitu kurangnya perhatian guru terhadap variasi penggunaan metode pembelajaran serta alat bantu atau media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik. Sebagaimana yang kita ketahui bahwa keberadaan pendidikan sangat penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia di sebuah negara. Pentingnya pendidikan saat ini menuntut lembaga pendidikan dan para guru untuk menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dan mampu menyesuaikan diri dengan kemajuan zaman.

Media pembelajaran sebagai alat bantu guru dalam mengajar, memiliki beragam media yang ditawarkan, termasuk di dalamnya media pembelajaran berbasis digital. Hal ini berdampak dari perubahan zaman yang semakin canggih pada abad 21 ini. Sebagaimana yang kita ketahui bahwa abad 21 merupakan abad digital dengan berbagai kecanggihan teknologinya yang dapat mempengaruhi segala aspek kehidupan manusia, termasuk dalam aspek pendidikan. Sebagai pendidik, kita dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi dalam pembelajaran untuk memfasilitasi siswa agar mencapai kecakapan manusia sesuai abad 21, salah satunya yaitu memiliki kreativitas. Menurut *International Society Technology in Education*, ada beberapa keterampilan yang harus dimiliki guru pada pembelajaran abad 21 yaitu guru dituntut harus memiliki keterampilan dalam mengadaptasi, merancang dan mengembangkan pengalaman belajar, serta penilaian yang terintegrasi dengan teknologi digital seperti penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa

Kreativitas belajar sangat penting karena dapat membantu siswa dalam meningkatkan kualitas hidup mereka, mengingat di era pembangunan dan kemajuan teknologi yang kian pesat seperti saat ini, sangat dibutuhkan individu yang memiliki kemampuan kreatif untuk menghasilkan ide, gagasan, karya dan penemuan baru. Siswa harus dapat mengembangkan keterampilan dalam dirinya dan tidak hanya menjadi konsumen pengetahuan tetapi juga mampu menghasilkan pengetahuan baru. Dalam mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan, guru harus dapat mengembangkan kreativitas belajar siswa, karena hal ini juga termasuk dalam keterampilan berkehidupan sosial seperti kemampuan memecahkan masalah, memiliki ide gagasan yang baru serta memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Untuk mencapai proses pembelajaran yang ideal, guru harus mampu mendorong kreativitas siswa, membuat siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, memahami apa yang mereka pelajari, dan membuat pembelajaran berlangsung dalam lingkungan yang menyenangkan. Namun, pada kondisi saat ini, pembelajaran yang ideal tentunya menjadi sebuah tantangan tersendiri bagi seorang guru yang harus senantiasa relevan mengikuti perkembangan zaman.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan penulis pada hari Rabu, tanggal 25 Oktober 2023 ke beberapa guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMAN 26 Bandung. Sebagaimana fakta yang terjadi di lapangan bahwa di SMAN 26 Bandung ini sudah mulai adanya pengintegrasian antara ilmu pengetahuan dengan teknologi yang berkembang saat ini, seperti penggunaan proyektor sebagai sarana penunjang yang sudah mulai merata di setiap kelasnya, begitupun dengan pemanfaatan media digital seperti *smartphone* yang sudah diperbolehkan untuk dibawa dan digunakan oleh siswa saat kegiatan belajar mengajar (KBM). Salah satu media pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi digital yakni aplikasi *canva*. Guru PAI sudah menggunakan media pembelajaran aplikasi *canva* dalam proses pembelajaran, karena aplikasi tersebut dinilai sangat mudah digunakan, cepat dalam pengerjaannya dan hemat biaya. Proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* ini berjalan dengan baik, guru memberikan ruang kesempatan dan keleluasaan pada siswa agar dapat memanfaatkan *smartphone* sebagai media penunjang pembelajaran dan sumber belajar. Semestinya kreativitas belajar siswa meningkat seiring dengan adanya pengintegrasian teknologi digital dalam proses pembelajaran seperti berani mengambil resiko, percaya diri, memiliki rasa ingin tahu dan daya imajinasi yang tinggi. Namun pada kenyataannya di lain sisi, masih ada beberapa siswa kurang optimal dalam meningkatkan kreativitas belajarnya, masih ditemukan siswa yang membuat proyek desain menggunakan template desain instan tanpa merubah elemen sesuai dengan konteks atau isi kontennya, hal ini menunjukkan bahwa siswa kurang berani dalam mencoba hal-hal baru seperti kurang terampil dalam mengelaborasi elemen maupun mengeksplorasi berbagai fitur yang ada, sehingga selalu mengandalkan template desain instan yang disediakan oleh aplikasi *canva*, sehingga tidak terdapat pembaharuan yang signifikan dan menjadikan siswa kurang kreatif dalam membuat proyek desain sendiri.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di atas, masalah tersebut menarik untuk diteliti lebih lanjut dan dianalisis mengenai persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* hubungannya dengan kreativitas belajar siswa. Mengingat akan pentingnya penggunaan alat bantu media

pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di kelas yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, serta menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan menyenangkan dengan memberikan ruang kesempatan pada siswa untuk memanfaatkan media pembelajaran yang ada di sekitarnya. Oleh karena itu, judul penelitian ini : **“Persepsi Siswa terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Hubungannya dengan Kreativitas Belajar Mereka pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam”** (Penelitian Korelasional terhadap Siswa Kelas X di SMAN 26 Bandung).

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X SMAN 26 Bandung?
2. Bagaimana kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X SMAN 26 Bandung?
3. Bagaimana hubungan antara persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dengan kreativitas belajar mereka pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X SMAN 26 Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X SMAN 26 Bandung.
2. Kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X SMAN 26 Bandung.
3. Hubungan antara persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dengan kreativitas belajar mereka

pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X SMAN 26 Bandung.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat dari penelitian ini terbagi menjadi dua yakni manfaat teoritis & praktis:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu sumber bacaan yang digunakan untuk penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dan kreativitas belajar mereka pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di lingkungan sekolah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat menjadikan siswa lebih terampil dalam menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* maupun mengembangkan skill mereka pada pembelajaran abad 21 ini.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai alternatif pilihan atau solusi dalam kegiatan proses pembelajaran dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi yang berkembang saat ini.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dan menambah khazanah keilmuan terhadap warga sekolah untuk memperkaya materi terkait dengan media pembelajaran, aplikasi *canva* juga dapat dijadikan alternatif pilihan dalam menggunakan media pembelajaran berbasis digital

d. Bagi Calon Peneliti

Manfaat praktis bagi calon peneliti pada penelitian ini yaitu untuk mendapatkan informasi secara mendalam mengenai penggunaan media pembelajaran aplikasi *canva* dan kreativitas belajar mereka pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sehingga dapat melakukan penelitian tindak lanjut terhadap persoalan ini.

E. Kerangka Berpikir

Persepsi adalah proses bagaimana seseorang memahami informasi melalui rangsangan dan perhatian yang ditentukan oleh pengamatan mereka terhadap objek yang menimbulkan stimulus atau peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Persepsi terjadi ketika objek menimbulkan stimulus dan mengenai alat indera, selanjutnya syaraf sensoris mengirimkan stimulus dari alat indera ke otak, sehingga terjadilah proses di otak sebagai pusat kesadaran yang memungkinkan orang untuk melihat, mendengar, dan meraba. Setiap orang akan memiliki persepsi yang berbeda-beda sesuai dengan objek yang dipersepsinya dan pengaruh dari lingkungan yang ada di sekitarnya. Sebuah persepsi terbagi menjadi beberapa jenis yaitu persepsi positif dan negatif. Menurut (Robbins, 2002) Persepsi positif adalah ketika seseorang melihat suatu objek atau informasi dengan cara yang positif atau sesuai dengan yang diharapkan dari objek atau aturan yang ada. Di sisi lain, persepsi negatif adalah ketika seseorang melihat suatu objek atau informasi dengan cara yang negatif, berlawanan dengan yang diharapkan dari objek atau aturan yang ada. Hal tersebut tidak terlepas karena adanya proses stimulus atau rangsangan melalui alat indera yang ada, sehingga memberikan data yang tepat dan sesuai dengan lingkungan sekitar.

Salah satu lingkungan yang dapat mempengaruhi tumbuh kembang anak adalah lingkungan belajarnya di sekolah. Lingkungan ini memungkinkan guru untuk menyampaikan materi pelajaran melalui transfer pengetahuan, penginternalisasian nilai-nilai moral dan spiritual yang dapat merangsang siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini, penulis menggunakan jenis persepsi visual yang menggunakan alat indera mata sebagai proses untuk membentuk persepsi atas apa yang dapat dilihatnya ketika proses pembelajaran berlangsung yaitu dengan adanya penggunaan media pembelajaran.

Media berasal dari bahasa Latin "*medius*" yang berarti tengah, pengantar atau perantara. Media pembelajaran adalah alat pengantar yang digunakan guru untuk menyampaikan materi atau bahan ajar, dapat mengefektifitaskan waktu, menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi, merangsang peserta didik untuk menyerap materi dengan baik, sehingga membantu guru mencapai

tujuan pembelajaran. Guru dapat menggunakan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan menyesuaikannya dengan materi. Menurut (Azhar, 2011), media pembelajaran dapat dikelompokkan dalam empat kelompok yaitu media audio, visual, audio-visual dan multimedia. Salah satu media pembelajaran yang banyak digunakan di era digital dan pembelajaran abad 21 khususnya dalam rangka pembentukan dan peningkatan kreativitas belajar siswa yaitu dengan menggunakan aplikasi *canva*.

Aplikasi *canva* merupakan sebuah program desain online dan aplikasi penyedia beragam fitur yang dapat digunakan untuk kebutuhan pendidikan yaitu sebagai alat yang bermanfaat guna meningkatkan kreativitas belajar serta dapat dipakai di berbagai kelas. Menurut Garris Pelangi, dengan menggunakan aplikasi *canva*, guru dapat menciptakan beragam media yang bisa dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran, begitupun siswa mampu mengembangkan keterampilan dan kreativitasnya, menciptakan pembelajaran berbasis multimedia sehingga interaksi yang terjalin antar unsur pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Dalam penelitian ini, penulis berfokus pada penggunaan aplikasi tersebut dalam proses pembelajaran, maka indikatornya meliputi rangkaian prosedur penggunaan aplikasi *canva* yaitu 1) Mengunduh aplikasi *Canva* melalui *Play Store* atau *App Store*, 2) Membuat akun *Canva*, 3) Membuat desain di *Canva* dan 4) Menyimpan hasil desain dari *Canva*. (Pelangi, 2020).

Persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* ini berarti siswa dapat memberikan tanggapan atas rangsangan yang diterima melalui alat indera penglihatan yaitu sepasang mata yang dimiliki oleh siswa, sehingga hal tersebut dapat membentuk persepsi atas apa yang mereka lihat ketika proses pembelajaran berlangsung, yaitu dengan adanya penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva*. Aplikasi *canva* sangat mudah diterima oleh siswa saat ini, beberapa alasannya yaitu selain hemat biaya dan kemudahan dalam penggunaannya karena terdapat beragam fitur dan elemen dalam aplikasi *canva* yang memudahkan mereka untuk mendesain sebuah karya. Melalui fitur template siap pakai, *icon*, ilustrasi, teks dan background yang sangat banyak, maka para siswa dapat berkreasi atau mendesain dengan lebih mudah dan menyenangkan. Fitur yang

tersedia pada aplikasi *canva* sangat mudah digunakan dan dapat meningkatkan kreativitas mereka. Hal tersebut menjadi sebuah potensi awal yang positif untuk berkembang, sebab kreativitas dapat dimiliki oleh semua orang, dapat diasah dan dikembangkan agar kedepannya dapat menghasilkan suatu karya yang berguna bagi banyak orang. Dalam proses pembelajaran, guru dan siswa dapat mengembangkan keterampilan belajarnya melalui kreativitas belajar.

Kreativitas belajar adalah suatu kondisi, sikap, kemampuan, dan proses perubahan tingkah laku seseorang untuk menghasilkan produk atau gagasan, mencari solusi dalam memecahkan masalah yang lebih efisien dan unik dalam proses pembelajaran, dan kemampuan kreativitas dapat dimiliki oleh guru maupun siswa (Mulyati, 2019). Kreativitas dapat dibangkitkan melalui permasalahan yang muncul dari berbagai macam perilaku kreatif. Supriadi dalam buku Yeni Rachmawati mengatakan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat di kelompokkan dalam kategori kognitif dan non kognitif. Ciri-ciri kognitif di antaranya orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Sedangkan ciri non kognitif di antaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Kedua ciri-ciri ini sama pentingnya, kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan apapun. Dalam mengukur kreativitas belajar siswa, terdapat indikator yang perlu diperhatikan yaitu 1) Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, 2) Memiliki kepercayaan diri, 3) Berani mengungkapkan pendapat, 4) Memiliki ketekunan yang tinggi dan 5) Mempunyai daya imajinasi yang tinggi. (Sari, 2018).

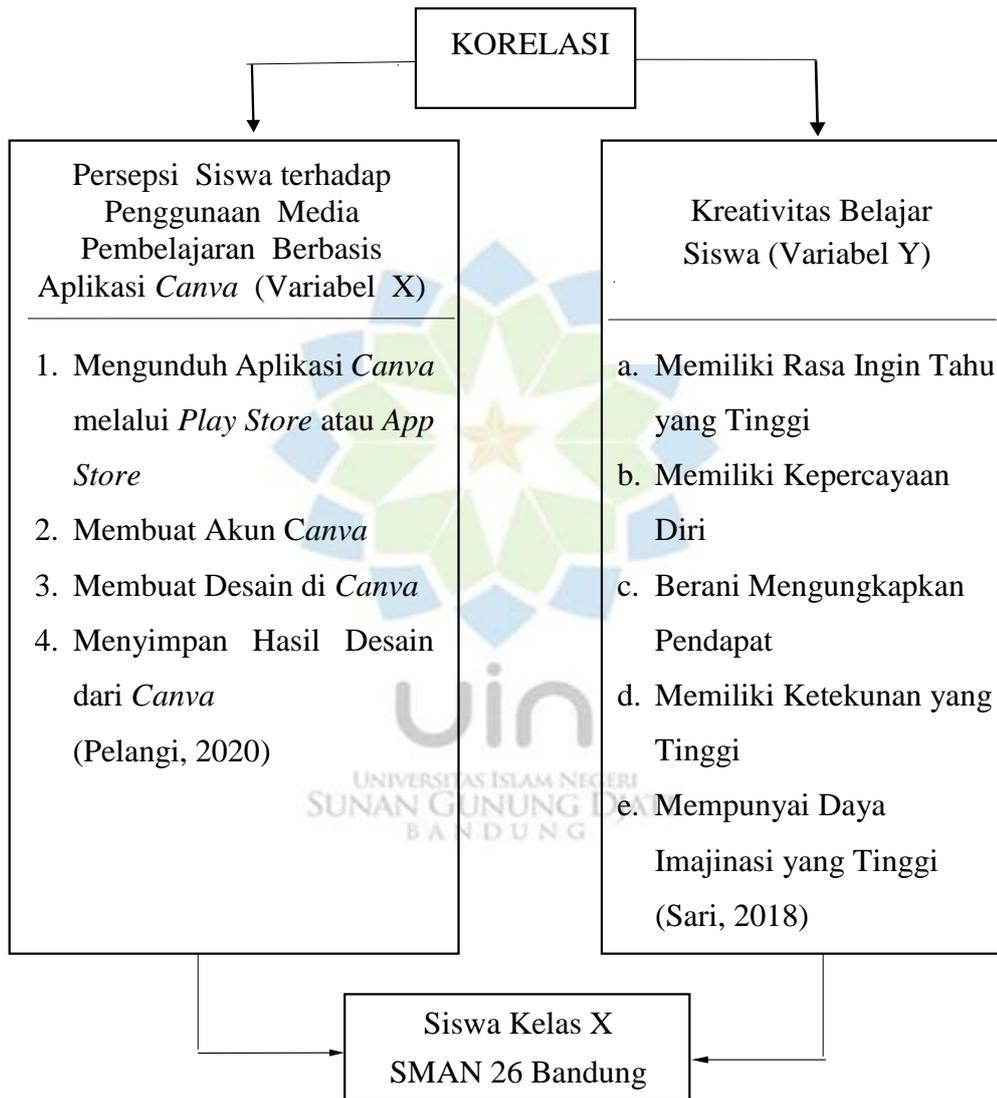
Berdasarkan penjelasan tentang persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* hubungannya dengan kreativitas belajar sebelumnya, maka terdapat beberapa hubungan antar kedua variabel tersebut. Manusia akan selalu berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Rangsangan yang diserap dan diterima oleh panca indera manusia akan disadari dan dipahami oleh otak sehingga terciptalah sebuah persepsi. Persepsi yang muncul ke dalam kesadaran untuk menyelesaikan masalah yang ada dengan menggabungkan gagasan dan ide yang dimilikinya. Persepsi tersebut akan menghasilkan rasa baik, seperti perasaan senang, namun jika persepsi ini mendapatkan rintangan atau ketidaksesuaian, maka rasa tidak senang akan muncul. (Soemanto, 2007).

Sehingga, persepsi ini berkaitan dengan kreativitas belajar siswa sesuai indikator penerimaan terhadap rangsangan yang diterima oleh indera penglihatan dan akan mempengaruhi rasa keingintahuan terhadap objek yang dilihat yaitu media visual berdasarkan proyek desain yang dibuat oleh siswa melalui aplikasi *canva*.

Keterkaitan antara persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dengan kreativitas belajar siswa yaitu guru diharapkan dapat memilih media pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik sehingga akan berdampak pada kreativitas belajar siswa. Ketika guru berhasil memilih media pembelajaran dengan cermat dan tepat, seperti memberikan kesempatan dan keleluasaan untuk mengeksplorasi materi melalui media pembelajaran yang digunakan dan menjadikan siswa sebagai pusat pembelajaran atau *student center*, maka kegiatan belajar mengajar akan berlangsung dengan baik dan menyenangkan karena media yang digunakan dapat menarik perhatian siswa, menimbulkan rasa ingin tahu untuk mengeksplorasi hal baru dan antusias belajar yang pada akhirnya siswa akan lebih fokus terhadap topik pelajaran yang akan dibahas. Karena salah satu faktor yang mempengaruhi kreativitas belajar dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah rangsangan yang diterima dari lingkungan sekitar seperti media pembelajaran yang digunakan.

Penggunaan media pembelajaran multimedia seperti aplikasi *canva* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa jika hal ini dikaitkan dengan siswa yang memiliki persepsi positif tentang penggunaan aplikasi *canva* ketika kegiatan belajar mengajar, maka akan berpengaruh terhadap kreativitas belajar siswa. Adanya penggunaan aplikasi *canva* sebagai media pembelajaran dapat menunjang proses pembelajaran, baik dalam penyampaian materi, meningkatkan kreativitas belajar siswa serta membangun suasana belajar yang menyenangkan, kreatif, inovatif dan imajinatif, memudahkan siswa untuk mengekspresikan perasaannya melalui fitur, elemen dan desain yang tersedia di aplikasi *canva*, siswa akan merasa lebih kreatif dan termotivasi untuk menghasilkan produk atau karya kreatif yang profesional dan merasa lebih percaya diri dalam mempublikasikan penampilan mereka. Penggunaan aplikasi *canva* sebagai media pembelajaran yang mendukung

pembelajaran abad 21 yang serba digital, sehingga diharapkan baik guru, siswa hingga sekolah dapat memanfaatkan aplikasi ini untuk pembelajaran di kelas yang menarik sehingga siswa merasa tidak bosan dalam belajar. Maka, melalui aplikasi ini diharapkan dapat berpengaruh pada kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Berikut tabel kerangka berpikir dari penelitian ini :



Gambar 1.1 Kerangka Berfikir

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan penelitian dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Dalam penelitian ini, diasumsikan bahwa kreativitas belajar siswa pada

mata pelajaran Pendidikan Agama Islam memiliki keterkaitan dengan persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva*. Oleh karena itu, hipotesis penelitiannya adalah semakin positif persepsi siswa terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi *canva*, maka semakin tinggi pula kreativitas belajar mereka pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X SMAN 26 Bandung. Untuk menguji hipotesis tersebut, maka diajukan hipotesis statistik yang secara umum terbagi menjadi 2, hipotesis alternatif (H_a) dan hipotesis nol (H_0) :

$H_a (r_{xy} \neq 0)$: Ada hubungan yang positif signifikan antara persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dengan kreativitas belajar mereka pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X SMAN 26 Bandung.

$H_0 (r_{xy} = 0)$: Tidak ada hubungan yang positif signifikan antara persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dengan kreativitas belajar mereka pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X SMAN 26 Bandung.

Adapun teknik pengujiannya adalah jika hipotesis alternatif (H_a) diterima, maka hipotesis nol (H_0) akan ditolak. Proses pengujian dilakukan dengan membandingkan nilai dari t-statistik, berdasarkan tingkat signifikansi 5%,.

1. Nilai t-hitung > t-tabel, maka H_0 ditolak dan H_a diterima (Terdapat hubungan)
2. Nilai t-hitung < t-tabel, maka H_0 diterima dan H_a ditolak (Tidak terdapat hubungan)

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu bertujuan untuk menegaskan bahwa terdapat buku, skripsi, atau jurnal yang berkaitan dengan judul penelitian penulis, sekaligus untuk menunjukkan penelitian sebelumnya belum pernah dibahas ataupun sudah ada yang membahas tetapi berbeda dalam pendekatan atau paradigma yang digunakan. Dari pencarian yang dilakukan, terdapat penelitian terdahulu yang relevan di antaranya:

1. Skripsi yang disusun oleh Ardita Ramadhanti Putri pada tahun 2021 yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Canva* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Cigombong”

(Putri, 2021) Penelitian tersebut dilakukan bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *canva* terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa. Dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan aplikasi *canva* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal tersebut dilihat dari thitung pada SPSS sebesar 1,671 dan ttabel didapat dari $80-2=78$, df 78 yaitu sebesar 1,66462. Maka dapat disimpulkan bahwa ($1,671 > 1,66462$).

Persamaannya dengan penelitian penulis terletak pada variabel X dan variabel Y karena sama-sama berfokus pada penggunaan aplikasi *canva* dan kemampuan berfikir kreatif yang termasuk ke dalam bentuk dari kreativitas belajar siswa. Sedangkan perbedaan penelitiannya terletak pada objek penelitian, penelitian terdahulu dilakukan dalam pembelajaran IPS di SMPN 1 Cigombong, adapun penelitian yang sedang penulis susun yaitu terhadap siswa kelas X di SMAN 26 Bandung pada mata pelajaran PAI.

2. Skripsi yang disusun oleh Anggy Dwi Nur Safitri pada tahun 2023 dengan judulnya mengenai “Pemanfaatan Aplikasi *Canva* Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 5 Purbalingga” (Safitri, 2023). Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi *canva* sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dalam hasil studinya menunjukkan bahwa aplikasi *canva* bekerja dengan baik sebagai alat pembelajaran Pendidikan Agama Islam selama penggunaan. Aplikasi *Canva* ini digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti PowerPoint dan Poster. Dengan menggunakannya, mereka menjadi alat bantu desain yang tepat untuk membantu guru dan peserta didik membuat media pembelajaran yang menarik, meningkatkan kreativitas, membuat materi lebih mudah diakses, dan memiliki banyak fitur gratis.

Persamaannya dengan penelitian penulis yaitu sama-sama menggunakan dan memanfaatkan aplikasi *canva* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Sedangkan perbedaan kedua penelitian ini terdapat pada objek penelitian dan tidak adanya variabel lain seperti penelitian yang sedang diteliti yaitu berfokus pada kreativitas belajar.

3. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Yuni Prihartini dan Sriyanto pada tahun 2023 dengan judulnya mengenai “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi *Canva* Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Muhammadiyah 2 Purwokerto.” (Sriyanto, 2023). Penelitian tersebut bertujuan untuk analisis pengaruh penggunaan media *Canva* dalam pembelajaran terhadap pembelajaran kreativitas siswa kelas 8 pada mata pelajaran IPS. Dalam hasil penelitiannya disimpulkan bahwa media pembelajaran aplikasi *canva* membawa pengaruh pada meningkatnya kreatifitas belajar siswa dilihat dari nilai signifikan yang telah dihitung sebelumnya. Adapun hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *Canva* sebagai media sosial media pembelajaran IPA berbeda-beda. Dilihat dari nilai signifikannya kreativitas belajar t hitung $-3,285 > t$ tabel 2,000 atau t hitung $3,285 > t$ tabel 2,000 pada tingkat signifikan 5%. Apabila thitung lebih besar dari ttabel maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya media *canva* mempunyai pengaruh meningkatkan kreativitas belajar siswa.

Terdapat persamaan penelitian dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis saat ini, ditinjau dari sisi kajiannya yaitu sama dalam penggunaan variabel X dan salah satu dari variabel Y (Penggunaan media pembelajaran Aplikasi *Canva* dan Kreativiats Belajar siswa). Sedangkan perbedaannya terletak pada diksi kalimat awal yang menggunakan kata ‘Pengaruh’ dan objek penelitian terdahulu melakukan penelitian terhadap siswa kelas VIII di SMP Muhamadiyah 2 Purwokerto, adapun objek penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu siswa kelas X di SMAN 26 Bandung dan variabel Y yang digunakan hanya satu variabel Y saja yaitu berfokus pada kreativitas belajar.

4. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Annissa dan Yusron Wikarya pada tahun 2022 dengan judulnya mengenai “Penggunaan Media *Canva* Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa” (Annissa, 2022). Hasil dalam penelitan ini dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dapat ditingkatkan dengan media berbasis *canva* pada proses pembelajaran seni rupa, sedangkan rata-rata kreativitas belajar yang di peroleh oleh peserta didik pada

pra siklus 3,51 pada siklus I meningkat menjadi 3,66 dan terakhir pada siklus II meningkat menjadi 4,48.

Persamaannya dengan penelitian penulis yaitu sama-sama mengidentifikasi kreativitas belajar siswa melalui pemanfaatan atau penggunaan aplikasi *canva*. Sedangkan perbedaan dengan penelitian penulis yaitu terletak pada salah satu variabel Y dan objek penelitiannya.

5. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Lena Rosdiana Pangaribuan, Anelia Histi Harianja, Lusi Roini Sitohang, Jusbinaraya Purba dan Parida Sitohang pada tahun 2024 dengan judulnya mengenai “Pemanfaatan Aplikasi *Canva* dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa SMK Swasta Nusantara Lubuk Pakam” (Lena Rosdiana Pangaribuan, 2024). Penelitian tersebut bertujuan untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa di lingkungan sekolah melalui pemanfaatan aplikasi *canva*. Dalam hasil penelitiannya disimpulkan bahwa dengan adanya aplikasi *canva* dapat mempermudah pengguna untuk mendesain keperluan yang diinginkan terutama dalam meningkatkan kreativitas guru dan siswa, sehingga keduanya dituntut untuk bisa menggunakan aplikasi *canva* di zaman era digital.

Persamaannya dengan penelitian penulis yaitu sama-sama mengidentifikasi kreativitas belajar siswa melalui pemanfaatan atau penggunaan aplikasi *canva*. Sedangkan perbedaan dengan penelitian penulis yaitu terletak pada objek penelitiannya.

Berangkat dari yang apa sudah dipaparkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian terdahulu belum ada yang meneliti mengenai “Persepsi Siswa terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* Hubungannya dengan Kreativitas Belajar Mereka pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam” (Penelitian korelasional terhadap siswa kelas X di SMAN 26 Bandung).