

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI CANVA
TERHADAP KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR
PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
KELAS VIII D DAN E DI SMP NEGERI 4 JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

SKRIPSI

Di ajukan kepada Universitas Kiai Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Sains
Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Oleh:

**M. Ainur Rofiqi
NIM: 202101090013**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN PROGRAM
STUDI ILMU PENGETAHUAN SOSIAL 2024/2025**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI CANVA
TERHADAP KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR
PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
KELAS VIII DI SMP NEGERI 4 JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Sains
Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Oleh:

M. Ainur Rofiqi
NIM: 202101090013

Disetujui Pembimbing

Dr. Moh Sutomo, M. Pd
NIP, 197110151998021003

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI CANVA
TERHADAP KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR
PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
KELAS VIII DI SMP NEGERI 4 JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Sains
Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Hari : Selasa

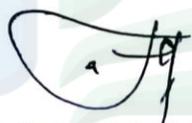
Tanggal : 17 Juni 2025

Tim Penguji

Ketua


Fiqru Mafar, M.IP
NIP.198407292019031004

Sekretaris


Anindya Fajarini, S. Pd., M.Pd
NIP.1990030120190320007

Anggota

1. Dr. H D Fajar Ahwa, M. Pd.I ()
2. Dr. Moh Sutomo, M. Pd.I ()

Menyetujui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

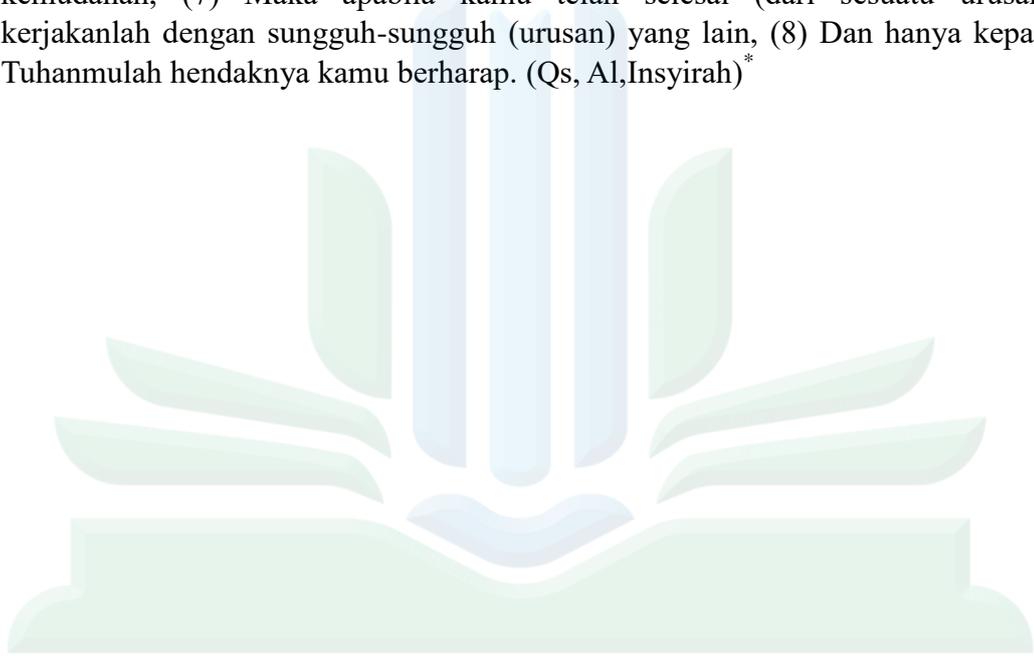

Dr.H. Abdul Mu'is, S.Ag., M. Si
NIP.197304242000031005

MOTTO

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

أَلَمْ نَشْرَحْ لَكَ صَدْرَكَ , ١ وَأَوْضَعْنَا عَنْكَ وِزْرَكَ , ٢ أَلَّذِي أَنْقَضَ ظَهْرَكَ , ٣ وَرَفَعْنَا لَكَ ذِكْرَكَ ,
٤ فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا , ٥ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا , ٦ فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ , ٧ وَإِلَىٰ رَبِّكَ فَارْغَبْ ٨

Artinya: (1) Bukankah Kami telah melapangkan untukmu dadamu (2) dan Kami telah menghilangkan daripadamu bebanmu, (3) yang memberatkan punggungmu (4) Dan Kami tinggikan bagimu sebutan (nama)mu?, (5) Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, (6) Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, (7) Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain, (8) Dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap. (Qs, Al, Insyirah)*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

* Kementerian Agama RI Al-Qur'an Terjemah (Bandung, PT Sygama, 2014)

PERSEMBAHAN

Pertama penulis ucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala nikmat berupa Kesehatan, kekuatan, dan insperasi yang sangat banyak dalam proses penyelesaian skripsi ini. Sholawat serta salam selalu terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini penulis persembahkan sebagai bukti semangat usaha serta cinta dan kasih sayang kepada orang-orang yang sangat berharga dalam hidup.

Untuk karya yang sederhana, maka penulis persembahkan untuk:

1. Skripsi ini penulis persembahkan kepada kedua orang tua penulis. Ayahanda dan Ibunda yang telah senantiasa memberikan cinta, kasih sayang, kesemangatan, dan dukungan kepada penulis ,dan terimakasih sudah mengatarkan penulis berada di tempat ini, semua keputusan dan pilihan dalam penulis, serta do'a kepada anaknya
2. Saudara kandung penulis (Ulfa Khoirutun Nisa) serta keluarga besar penulis yang turut memberikan do'a motivasi dan dukungan kepada penulis
3. Penulis persembahkan skripsi ini kepada teman-teman IPS seangkatan penulis yang telah menemani penulis selama kurang lebih empat tahun, dan senantiasa memberikan motivasi untuk menjadi lebih baik

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan mengucapkan puja dan puji syukur kepada kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi dengan judul ” **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Kretifitas dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII D dan E di SMP Negeri 4 Jember Tahun Pelajaran 2024-2025**” sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan perogram serjana (S1) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Prongram Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dalam penyusunan skripsi ini peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan, dan nasehat dari berbagai pihak selama ini penyusunan skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih setulus-tulusnya kepada:

1. Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag, M.M, CPEM selaku Rektor UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan fasilitas dan pelayanan kepada penulis
2. Dr. H. Abd. Muis S.Ag M.Si. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan dukungan dan motivasi kepada mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan ilmu Keguruan

3. Dr. Hartono, M,Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Sains Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan bimbingan untuk mahasiswa Fakultas dan Ilmu Keguruan
4. Fiqru Mafar, M.IP. selaku kordinator Prodi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah memberikan dukungan dan mengayomi kami khususnya mahasiswa Tadris IPS untuk lebih disiplin dan berkualitas
5. Dr. Moh Sutomo, M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Semua Dosen di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan banyak ilmunya kepada penulis sehingga terselesaikan skripsi ini
7. Riza Ainun Bahar S.Pd. selaku Guru Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Negeri 4 Jember. Yang telah bersedia kepada penulis untuk melakukan penelitian.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER
Jember 17 Juni 2025
Penulis
M. Ainur Rofiqi

ABSTRAK

M. Ainur Rofiqi 2025: *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII di SMPN 4 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025*

Kata Kunci: Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva, Kreativitas dan Hasil Belajar

Berdasarkan latar belakang penelitian yang ditemukan dalam proses pembelajaran di SMPN 4 Jember peneliti mendapati problem yang terjadi dalam proses pembelajarannya yaitu rendahnya kreatifitas peserta didik terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), terlihat dari hasil tugas sekolah yang dikerjakan dengan tanpa menggunakan referensi sumber belajar lain dan hanya berpedoman pada satu sumber belajar yaitu buku, sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Salah satunya dengan menerapkan media pembelajaran aplikasi canva.

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam pemelitan ini adalah apakah ada pengaruh penggunaan media aplikasi canva terhadap kreativitas dan hasil belajar pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMPN 4 Jember pada tahun pelajaran 2024/2025?

Dengan rumusan masalah diatas tujuan penelitian ini adalah: untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran aplikasi canva terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VIII di SMPN 4 Jember tahun pembelajaran 2024/2025

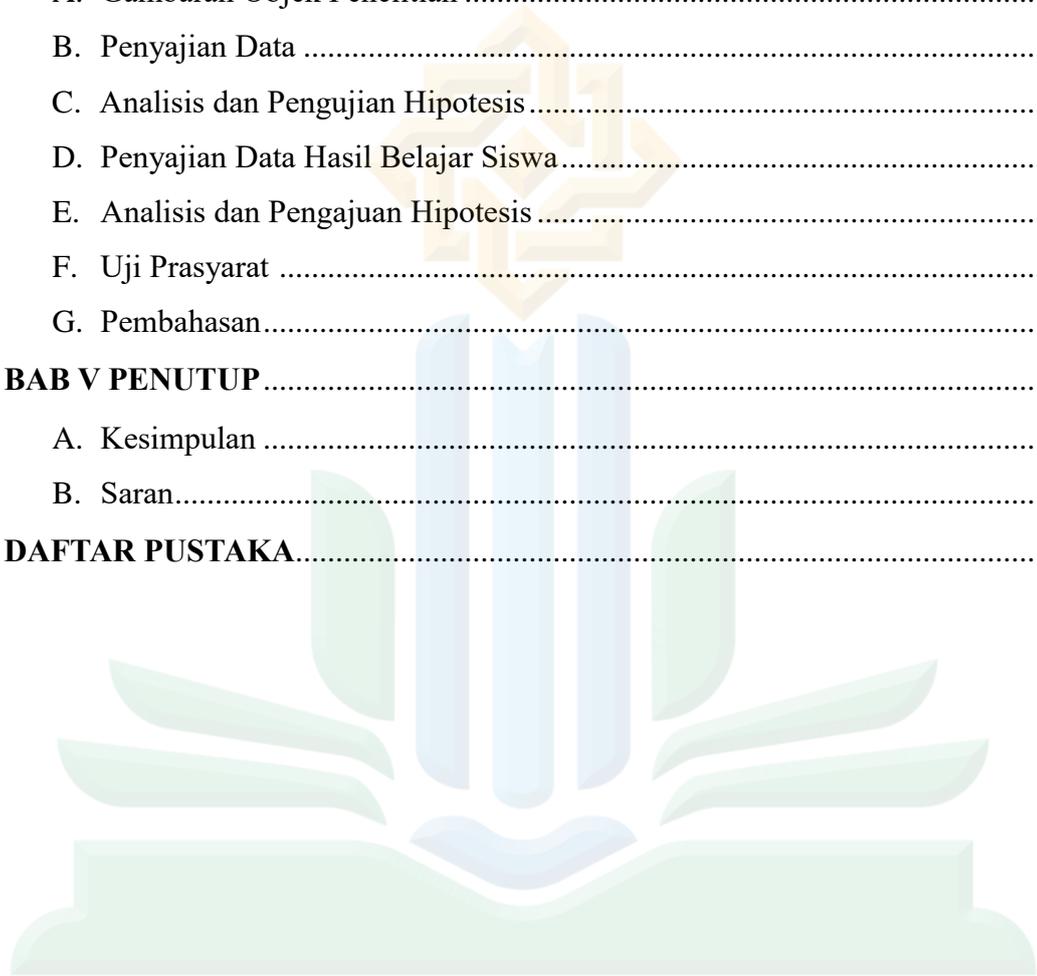
Penelitian ini menggunakan pendekatan kuatitatif dengan jenis penelitian Quasi eksperimen. Desain penelitian yang dipakai oleh penelitian ini adalah Nonequivalent control group design, Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan Observasi dan Dokumentasi Uji instrumen penelitian menggunakan uji validitas, uji reabilitas, dan uji tingkat kesukaran, setelah itu, dilakukan ujian prasyarat yaitu uji normalitas dan uji Homogenitas sebelum di analisis data karena berkaitan dengan teknik yang digunakan adalah uji hipotesis dengan menggunakan Independent Sample T-test (uji T)

Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi *Canva* terhadap kretifitas dan hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 4 jember. Berdasarkan hasil pengujian hipoteisis dengan uji *Independent Sample T-Test* yang menunjukkan bahwa terdapat adanya perbedaan yang signifikan pada kretifitas dan hasil belajar siswa antara kelompok siswa yang dilakukan dengan menggunakan media pembeljaran aplikasi *Canva* dengan kelompok siswa yang dilakukan dengan kegiatan pembelajran konvensional. Disamping itu berdasarkan sekor rata-rata angket kreatifitas belajar siswa kelompok kelas eksperiman yang lebih tinggi yaitu 85% dibandingkan dengan sekor rata-rata pada kelas kontrol yaitu 61%.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Ruang Lingkup Penelitian.....	9
1. Variabel Penelitian	9
2. Indikator Penelitian	10
F. Definisi Oprasional	11
G. Asumsi Penelitian	13
H. Hipotesis.....	14
I. Sitematika Pembahasan.....	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA	17
A. Penelitian Terdahulu.....	17
B. Kajian Teori.....	27
BAB III METODE PENELITIAN	48
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	48
B. Populasi dan Sample	49
C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	51

D. Analisis Data	64
BAB IV PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA	69
A. Gambaran Objek Penelitian	69
B. Penyajian Data	74
C. Analisis dan Pengujian Hipotesis	75
D. Penyajian Data Hasil Belajar Siswa	79
E. Analisis dan Pengajuan Hipotesis	82
F. Uji Prasyarat	81
G. Pembahasan	85
BAB V PENUTUP	88
A. Kesimpulan	88
B. Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	90



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

DAFTAR TABEL

1.1 Data Hasil Belajar Siswa.....	5
2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian.....	22
3.1 Desain Penelitian.....	48
3.2 Jumlah Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Jember	50
3.3 Distribusi Sample	51
3.4 Kisi-kisi Instrumen Angket Kreativitas Siswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Canva.....	53
3.5 Kisi-Kisi Soal Hasil Belajar Siswa	54
3.6 Hasil Uji Validitas Kreativitas.....	60
3.7 Rekapitulasi Hasil Validitas.....	61
3.8 Hasil uji Validitas	61
3.9 Rekapitulasi Hasil Validitas Hasil Belajar.....	62
4.3 Ukuran Pemusutan dan Penyebaran Data	63
4.4 Distribusi Frekuensi data Angket Kreativitas Belajar Kelas Kontrol	75
4.5 Distribusi Frekuensi Data Angket Kreativitas Kelas Eksperimen	76
4.6 Hasil Angket Kreativitas Kelas Kontrol Eksperimen.....	76
4.7 Hasil Uji Normalitas	77
4.8 Ringkasan Hasil Uji Homogenitas	78
4.9 Hasil Uji Independent Sample T-Test	79
4.10 Data Hasil Belajar Pre-test Kelas VIII D Ekperimen.....	80
4.11 Data Hasil Belajar Kelas VIII E Kontrol.....	80
4.12 Data Hasil Pos Test Kelas VIII D Eksperimen	81
4.13 Data Hasil Belajar Kelas VIII E Kontrol	81
4.14 Uji Normalitas	83
4.15 Perhitungan Uji Homogenitas	84
4.16 Independet Sample Test	85

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Pernyataan Keaslian Tulisan
- Lampiran 2 : Matrik Penelitian
- Lampiran 3 : Kisi-kisi Instrumen Angket Kreativitas Siswa
- Lampiran 4 : Kisi-kisi Soal Hasil Belajar Siswa
- Lampiran 5 : Angket Kreativitas Siswa
- Lampiran 6 : LKPD
- Lampiran 7 : Modul Ajar
- Lampiran 8 : Daftar Nama Siswa Kelas VIII D (Kelas Eksperimen)
- Lampiran 9 : Daftar Nama Siswa Kelas VIII E (Kelas Kontrol)
- Lampiran 10 : Hasil Olah Data Kreativitas Siswa
- Lampiran 11 : Hasil Olah Data Hasil Belajar
- Lampiran 12 : Hasil Uji Reliabilitas Kreativitas dan Hasil Belajar
- Lampiran 13 : Hasil Uji Tingkat Kesukaran
- Lampiran 14 : Statistik Deskriptif Data Angket Hasil Belajar
- Lampiran 15 : Uji Daya Beda
- Lampiran 16 : Uji Prasyarat Analisis Kreativitas
- Lampiran 17 : Uji Hipotesis Angket Kreativitas
- Lampiran 18 : Uji Prasyarat Analisis Hasil Belajar Siswa
- Lampiran 19 : Uji Hipotesis Angket Hasil Belajar Siswa
- Lampiran 20 : Data Angket kreativitas
- Lampiran 21 : Data Angket Hasil Belajar
- Lampiran 22 : Lembar Validasi Ahli Soal Pretest
- Lampiran 23 : Lembar Validasi Angket Kreativitas dan Hasil Belajar
- Lampiran 24 : Jurnal Penelitian
- Lampiran 25 : Dokumentasi
- Lampiran 26 : Biodata Penulis

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ditegaskan bahwa tujuan dan fungsi Pendidikan Nasional yaitu untuk mengembangkan kompetensi yang dimiliki, membentuk sikap serta mewujudkan peradaban bangsa menjadi lebih bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa,¹ selain itu pendidikan juga bertujuan untuk mengembangkan potensi setiap peserta didik dan membimbing mereka menjadi individu yang memiliki keimanan dan ketakwaan pada Tuhan yang maha esa, berilmu, sehat, berakhlak mulia, mandiri, kreatif, cakap, mampu menjadi warga yang bertanggungjawab dan demokratis. Komponen yang menjadi tujuan pendidikan diantaranya adalah berilmu dan kreatif, hal tersebut dapat terwujud melalui proses pembelajaran yang bermutu. Proses pembelajaran ialah sistem yang didalamnya terdapat interaksi antara unsur-unsur pembelajaran yang saling terkait dan tergantung untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Strategi

Menurut Gde Putu Arya Oka: Merupakan salah isu penting dalam proses pembelajaran. Media juga merupakan pranada utama dalam menje, Menjembatani. Perjalanan dengan pusat serta sumber; belajar.seringkali menjadi sederhana utama dalam proses pembelajaran konvensional. Dimana dalam proses pembelajaran konvensional. Strategi pembelajaran langsung

¹ Nurhayati,R (2020) Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Undang-undang No 20 Tahun 2003 Dan Sistem Pendidikan Islam *Al-Afkar Jurnal for Islamic Studies* 57-87

berpedat pada seorang guru didepan siswa diama guru menjadi sumber dan sekaligus mejadi pusat dalam pembealajaran²

Dalam proses pembelajaran di SMPN 4 Jember peneliti mendapati problem yang terjadi dalam proses pembelajarannya yaitu rendahnya kreatifitas peserta didik terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), terlihat dari hasil tugas sekolah yang dikerjakan dengan tanpa menggunakan referensi sumber belajar lain dan hanya berpedoman pada satu sumber belajar yaitu buku. Faktor yang memungkinkan tumbuhnya sikap siswa tersebut ialah karena mencontoh apa yang dilakukan oleh pendidik ketika menjelaskan materi yang hanya menggunakan buku sebagai sumber bahan ajar sehingga mengakibatkan rendahnya keingin tahuan siswa mengenai materi pembelajaran dan berimbas pada hasil pembelajaran yang rendah dan belum memenuhi KKM sebagaimana ditentukan sekolah.

Meningkatkan kualitas pembelajaran diharapkan mampu

mengarahkan siswa menjadi lebih kreatif, maka dari itu peneliti kemudian merancang sebuah media yang bisa digunakan sebagai penunjang pembelajaran yaitu media berbasis canva. Melalui media ini, peneliti mencoba menerapkannya dalam pembelajaran dengan harapan dapat meningkatkan keingintahuan siswa sehingga siswa terarah untuk lebih

² Oka, G.P.A. Media dan Multimedia pembelajaran Pascal Books, (2022)

mengembangkan kreativitasnya ketika belajar dan mendapatkan hasil yang maksimal.

Canva merupakan web dan atau aplikasi penyedia beragam fitur yang dapat digunakan untuk kebutuhan pendidikan yaitu sebagai alat yang bermanfaat guna meningkatkan kreatifitas serta dapat di pakai di berbagai kelas. Dengan menggunakan canva pendidik dapat menciptakan beragam media yang bisa dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran, mengembangkan keterampilan bekerjasama dan berkreasi, menciptakan pembelajaran berbasis visual sehingga interaksi yang terjalin antar unsur pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mudah.³ Namun aplikasi ini tentu masih memiliki kekurangan antara lain: 1) perlu jaringan atau signal yang stabil untuk mengaksesnya, dan jika signal tidak mencukupi maka aplikasi ini akan terhenti dan tidak dapat digunakan untuk mendesain. 2) beberapa fitur seperti stiker, font, template, ilustrasi dan fitur lain tidak gratis artinya jika hendak menggunakan beberapa jenis fitur tersebut perlu melakukan pembayaran terlebih dahulu. Akan tetapi hal ini tidak perlu dipermasalahkan sebab terdapat pula jenis fitur template yang tidak berbayar. Disinilah dibutuhkan kreativitas pengguna dalam mendesain agar dapat menciptakan media yang menarik dan berbeda. 3)

Aplikasi atau web canva ini merupakan platform global sehingga

³ Pelangi, G., Sahri, A., & Haryanti, N. D. (2020). Diskriminasi Pada Tokoh Mat Dawuk Dalam Novel Dawuk Kisah Kelabu Dari Rumbuk Randu Karya Mahfud Ikhwan. In *Seminar Internasional Riksa Bahasa* (pp. 651-656).

penggunanya pun banyak dan besar kemungkinan jika pengguna memakai template yang sama dengan pengguna lainnya, namun hal ini bukan masalah besar dan dapat diatasi dengan recreat atau diubah beberapa bagian seperti warna, gambar yang digunakan atau bagian lain agar sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna.

Kelebihan dari aplikasi atau web canva yaitu: 1) melalui web ini pengguna dapat membuat beragam jenis media seperti sertifikat, template video, infografis, poster, slide presentasi dan media lainnya. 2) web atau aplikasi ini memberikan sejumlah template bebas akses dan tanpa berbayar sehingga pengguna dapat langsung menggunakannya sebagai dasar dari desain media yang akan dibuatnya, sehingga lebih efisien sebab pengguna mungkin hanya melakukan perubahan pada warna, gambar, tulisan, atau ukuran sebagaimana yang diinginkan. 3) web atau aplikasi ini dapat diakses melalui gawai sehingga proses pembuatan desain dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja, tidak perlu laptop atau komputer serta web ini mudah diakses berbagai kalangan.

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 4 Jember, karena sekolah tersebut di anggap sebagai pilihan yang tepat dalam menerapkan penggunaan media dalam pembelajaran. Keputusan ini berdasarkan pada hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan pada masa pengenalan lapangan (PLP) dengan beberapa siswa dan guru ips di sekolah SMPN 4 Jember masih cenderung menggunakan model konvensional seperti ceramah yang mana terdapat peserta didik yang berada dalam posisi

tidak siap dan merasa jenuh pada saat proses pembelajaran berlangsung. Sehingga dalam menerima materi peserta didik kurang tanggap dan kurang bergairah dalam memperhatikan penjelasan dari pendidiknya. Dalam proses pembelajaran di kelas peserta didik sering tidak aktif dan juga ramai di kelas. Dalam menangani permasalahan tersebut pendidik senantiasa meningkatkan aktivitas peserta didik. Sehingga hal ini dapat mengurangi kejenuhan dalam proses pembelajaran. Selain itu, kriteria ketuntasan minimal (KKM) peserta didik tersebut khususnya dalam pembelajaran IPS kurang mampu mencapai target. Sesuai ketentuan SMPN 4 Jember bahwa KKM pada mata pelajaran IPS ialah 75. Dimana hasil penilaian tengah semester dalam pembelajaran IPS masih terdapat sekitar 60% yang belum mencapai KKM khususnya di kelas VIII D

Tabel 1.1

Data hasil Tengah semester mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VIII D dan E SMP Negeri 4 Jember

No	Kelas	Nilai	Katagori	Jumlah
1	Kelas VIII D	<75	Tuntas	13
		<75	Tidak tuntas	19
2	Kelas VIII E	<75	Tuntas	11
		<75	Tidak Tuntas	22

Berdasarkan pernyataan dan juga data di atas dibuktikan bahwa hasil belajar siswa khususnya di kelas VIII,D masih 19 peserta didik yang tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan kelas VIII E terdapat 21 peserta didik yang belum masih masuk dalam katagori kriteria ketuntasan minimal (KKM) Rendahnya kreativitas dan hasil belajar peserta didik dapat di sebabkan oleh pendidik yang kurang kreatif atau belum memanfaatkan model dan pendekatan yang tepat untuk siap pokok bahasan.⁴Jadi model pembelajaran yang digunakan masih relevan seperti ceramah dan menonton, dimana keadaan seperti inilah yang dapat membuat peserta didik merasa jenuh dan bosan dan kesulitan dalam memahami materi pada pembelajaran, terutama pembelajaran IPS. Sehingga mempengaruhi hasil belajar peserta didik menjadi kurang maksimal. Oleh karena itu, pembelajaran yang bervreasi menjadi sangat penting dalam menunjang keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Media pembelajaran canva, merupakan inovasi baru dalam pembuatan beragam media penunjang pembelajaran. Keuntungan menggunakan canva yaitu tampilannya yang menarik, menyediakan desai yang beragam, kemudahan akses, tersedia animasi dan template gratis dan banyak varian. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas 8 sebab ditinjau dari nilai ketuntasan kelas 8 lah yang menempati posisi terendah. Oleh

⁴ Observasi SMP Negeri 4 Jember (18 oktober 2024)

sebab itu peneliti kemudian tergerak untuk melakukan penelitian dengan judul:

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII D dan E di SMP Negeri 4 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah di uraikan di atas, maka adapun permasalahan dalam penelitian ini yaitu:Apakah ada pengaruh penggunaan media aplikasi canva terhadap kreatifitas dan hasil belajar pada Pembelajaran IPS di SMPN 4 jember tahun pembelajaran 2024/2025

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk menguji ada tidaknya pengaruh media poster berbasis aplikasi canva terhadap kreatifitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPN 4 jember tahun pembelajaran 2024/2025

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini di harapkan mampu memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat, baik bagi peneliti, sekolah. Maupun bagi peneliti lainnya yang memiliki kesamaan dengan penelitian ini. Adapun manfaat penelitian yang diharapkan oleh peneliti dalam penelitian ini sebagai

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu memberikan tambahan pengetahuan, wawasan dan keterampilan khususnya yang berkaitan dengan pengaruh penggunaan media poster berbasis aplikasi canva terhadap kreatifitas dan hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPN 4 Jember tahun ajaran 2024/2025

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti, dengan dilakukannya penelitian ini peneliti mendapatkan pengalaman secara langsung dari proses belajar mengajar pada mata pelajaran IPS sehingga model pembelajaran yang di lakukan / yang dilaksanakan dapat dikembangkan ke depannya
- b. Bagi Guru, sebagai referensi dan masukan dalam mengelola kelas dengan menggunakan model pembelajaran yang beragam dalam proses pembelajaran peserta didik aktif dan dapat meningkatkan pemahaman dalam materi pembelajaran
- c. Bagi Peserta didik, mendapatkan pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik tidak merasa bosan dalam meningkatkan peran aktif peserta didik , bearani dalam mengungkapkan pertanyaan, jawaban pendapatnya.
- d. Bagi Sekolah, diharapkan penelitian ini dapat menjadi sumbangan informasi bagi pembenahan sistem pembelajaranIPS dimana dalam meningkatkan kreatifitas dan

hasil belajar peserta didik, Profesionalisme pendidik dan kualitas sekolah

- e. Bagi Kampus Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, Dimana hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi khususnya program studi tadaris ilmu pengetahuan sosial dapat menjadikan acuan dalam melakukan penelitian lebih lanjut.
- f. Bagi peneliti lain. Bagi peneliti lainnya diharapkan mampu menjadikan sebagai bahan rujukan atau referensi yang sedang dilakukan penelitian serupa sehingga dapat memudahkan peneliti lainnya dalam melakukan penelitian.

E. Ruang lingkup penelitian

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan objek atau segala sesuatu yang diterapkan oleh peneliti dalam penelitian untuk dipelajari sehingga

dapat di tarik kesimpulan didalamnya sifat yang akan dipelajari.

Pada penelitian ini variabelnya ada tiga yaitu sebagai berikut:⁵

- a. Variabel Independen (Bebas) Variabel bebas (X) Adalah Variabel yang menjalankan secara bebas dan aktif yang di teliti pengaruhnya, Variabel dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran Aplikasi Canva.

⁵ Sugiyono. 2022. Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D. ALFABETA. Bandung

- b. Variabel Dependen (Terikat) Variabel terikat (Y) adalah variabel yang di sesuaikan akan menimbulkan pengaruh dan hubungan fungsional, Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Kreatifitas dan Hasil Belajar

2. Indikator Variabel

Setelah penelitian menemukan variabel bebas (x) berupa media pembelajaran aplikasi Canva dan variabel terikat (y) merupakan kreativitas dan hasil belajar SMP Negeri 4 jember. Selanjutnya peneliti akan menentukan indikator variabel, menurut Max weber dalam buku metode penelitian indikator merupakan perinsip pengorganisasian dalam sebuah penelitian.⁶ Indikiator juga dapat di sebut perinsip untuk pengambilan data untuk siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Jember. Dalam penelitian ini indikator variabel nya sebagai berikut:

a. Indikator Media Aplikasi Canva

1. Desai yang menarik
2. Relevansi dengan mater pembelajaran
3. Kemudahan nevigasi
4. Interaktif
5. Konsistensi visual

b. Indikator Kreativitas dan Hasil Belajar

1. Penilai Pretest dan Postest

⁶ Sugiyono, Metode penelitian kuantitatif, kualitatiif dan R & D. ALFABETA. Bandung hal 17

2.

F. Definisi Oprasional

Definisi operasional merupakan batasan masalah yang secara operasional dan merupakan penegasan variabel penelitian dan arti agar tidak memberikan pengertian lain, Maka peneliti memberikan pengertian untuk setiap variabel yang hendak di teliti yaitu:

1. Media Aplikasi Canva

Canva adalah sebuah platform desain grafis online yang memungkinkan penggunaan untuk membuat berbagai jenis materi visual dengan mudah dan cepat, dengan canva, pengguna dapat membuat desain seperti poster, **Menurut wulandari & Mudinillah** Canva merupakan salah satu aplikasi yang di gemari kalangan guru untuk memanfaatkan dalam membuat media pembelajaran. Terdapat berbagai fitur template yang menarik dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran dan dapat di kembangkan untuk mendesain media pembelajaran sekreatif mungkin sehingga media pembelajaran memiliki makna yang lebih komunikatif serta visualisasi media pembelajaran yang lebih menarik perhatian peserta didik.⁷

Canva adalah program desain *online* yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi resume, poster, pamphlet,

⁷ PINEM, P. *Pengembangan Materi Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi IPS Tentang Peninggalan Sejarah Di Kelas IV SDN Percontohan Kabanjahe* (2024)

broser,grafis, infografis, sepanduk, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi canva. Canva adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan penggambaran visual.⁸

2. Kreativitas dan Hasil Belajar

a. Kreativitas

Kreativitas adalah suatu kemampuan,yaitu kemampuan untuk membayangkan atau menciptakan sesuatu yang baru, kemampuan untuk membangun ide-ide baru dengan mengkombinasikan, merubah,menerapkan ulang ide-ide yang sudah ada , suatu sikap yaitu kemampuan menerima perubahan dan pembaruan, kemauan untuk bermain dengan ide dan kemungkinan untuk fleksibelitas pandangan

b. Hasil Belajar

Hasil belajar menggambarkan kemampuan siswa dalam mengikuti pembelajaran atau tes yang di lakukan oleh pendidk.

Hasil belajar juga bisa diartikan sebuah prestasi yang didapatkan oleh siswa setelah proses kegiatan belajar mengajar disertai dengan suatu pembentukan dan perubahan tingkah laku seseorang yang di nyatakan dalam sebuah syimbol, huruf maupun kalimat.

⁸ Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. Penggunaan aplikasi Canva untuk membuat konten gambar pada media sosial sebagai upaya mempromosikan hasil produk UKM. (2020)

G. Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian biasanya juga disebut postulat atau anggapan dasar yakni sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh peneliti. Anggapan dasar harus di rumuskan secara jelas sebelum penelitian mengumpulkan data. Anggapan dasar disamping berfungsi sebagai dasar berpijak yang kukuh terhadap masalah yang di teliti juga untuk mempertegas variabel yang menjadi pusat perhatian penelitian dan merumuskan hipotesisi

Penelitian merupakan proses pemecahan masalah yang disebut oleh peneliti, penelitian juga berarti proses menjawab pertanyaan dengan cara mengumpulkan data yang berhubungan dengan jawaban atas pertanyaan. Penelitian dilakukan untuk menjawab permasalahan-permasalahan yang ada atau mencari fenomena-fenomena yang terjadi di lapangan, lebih jelasnya penelitian merupakan proses terencana untuk menjawab permasalahan berdasarkan data yang diperoleh peneliti di lapangan.⁹

Berdasarkan penjelasan asumsi diatas dapat disimpulkan bahwa asumsi dalam sebuah penelitian adalah anggapan yang sifatnya sementara karena belum adanya buktinya dari peneliti. Asumsi penelitian bertujuan untuk peneliti memiliki motivasi dalam melakukan sebuah penelitian serta untuk menciptakan sebuah keyakinan akan adanya solusi dari permasalahan –

⁹ Ade Ismayani, Metodologi Penelitian (Aceh: Syiah Kuala University Press, 2020).

permasalahanyang ada di lapangan. Pada penelitian ini peneliti memiliki asumsi dasar bahwa penelitian ini dapat memberikan suatu evaluasi yang baik dalam pembelajaran *Canva* di SMP Negeri 4 Jember untuk lebih rincinya asumsi penelitian pada penelitian ini sebagai berikut:

- a. Melalui penggunaan media pembelajaran Aplikasi Canva pada pembelajaran IPS, sebagai proses kegiatan belajar mengajar dapat menjadi lebih kreatif dan menyenangkan
- b. Penggunaan media pembelajaran IPS berbasis canva sebagai media pembelajar yang memberikan manfaat bagi siswa seperti meningkatkan kreativitas melatih berfikir keritis, dan mendorong siswa untuk tertarik belajar agar pembelajaran menjadi menyenangkan
- c. Melalui penggunaan media pembelajaran canva pada pembelajaran IPS dapat mempengaruhi hasil belajar dan kretiv sisiwa.

H. Hipotesis

Hipotesis secara harfiah dapat diartikan sebagai suatu pernyataan yang belum merupakan kesimpulan tetapi bersifat sementara, suatu pendapat yang belum final, karena masih harus di buktikan kebenarannya. Namun perlu di garisbawahi bahwa pernyataan yang dikemukakan dalam hipotesis adalah dugaan yang dianggap besar kemungkinannya untuk menjadi jawaban yang benar.¹⁰Dikatakan sementara, karena jawaban yang

¹⁰ A. Muri Yusuf, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan (Cet. II;Jakarta: Prenadamedia Group, 2019), h. 130

diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan belum berdasarkan fakta-fakta yang empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data terdapat dua hipotesis yakni hipotesis alternative dan hipotesis nihil.¹¹

Hipotesis juga bisa diartikan sebuah jawaban sementara terhadap rumusan masalah dan hipotesis akan di uji, hipotesis alternative jika peneliti memiliki pengaruh terhadap objek penelitian. Hipotesis nihil adalah jika peneliti ini tidak berpengaruh terhadap objek penelitian. Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis Alternatif (H) “ Penerapan media pembelajaran Aplikasi Canva memiliki pengaruh terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 4 Jember
2. Hipotesis Nihil (H_0) ” Penerapan media pembelajaran Aplikasi Canva tidak memiliki pengaruh terhadap kreativitas dan hasil belajarsiswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 4 Jember.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika Pembahasan berisi tentang uraian alur analisis skripsi dari pendahuluan sampai kesimpulan. Adapun pembahasan skripsi ini dimulai dari bagian ini sampai akhir, diantaranya sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN. Pendahuluan meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, yang terdiri dari variabel penelitian dan indikator variabel

¹¹ Sugiyono, Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D. ALFABETA. Bandung hal 63

kemudian devisi oprasonal, asumsi penelitian hipotesis, dan sistematika pembahasan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA. Kajian pustaka meliputi penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, dan kajian teori yang berisi teori-teori tentang pengaruh media pembelajaran Aplikasi Canva terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS

BAB III METODE PENELITIAN. Metode penelitian meliputi: pedekatan dan jenis penelitian, populasi, sampel, teknik dan instrument pengumpulan data dan analisis data.

BAB IV PENYAJIAN DATA. Penyajian dta meliputi: Gambaran obyek penelitian , penyajian data, analisi dan pengujian hipotesis, dan pembahasan.

BAB V PENUTUP, Penutup meliputi kesimpulan dari hasil penelitian secara keseluruhan dan dilanjutkan dengan saran-saran dan perbaikan dari kekurangan-kekurangan yang ada.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu ini sebagai acuan bagi peneliti agar tidak sama dengan penelitian yang telah dilakukan untuk menentukan posisi peneliti,¹³ Berikut ini merupakan beberapa penelitian terdahulu yang digunakan sebagai berikut:

- a. Oktavia Hajar Suharmono 2023, tentang “ Pengaruh model pembelajaran beebasis aplikasi canva terhadap minat belajar siswa kelas V di sekolah dasar tahun Pelajaran 2023” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran berbasis aplikasi canva terhadap minat belajar siswa kelas V di sekolah dasar tahun Pelajaran 2023”.¹⁴ Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis Eksperimen, pengumpulan data dengan metode angket dan dokumentasi. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Waarugunung 1 surabaya, dengan jumlah siswa 37 orang Data yang diperoleh di analisis deskriptif dan statistik dan minat belajar. Hasil analisis dan statistic dan statistik dan minat belajar memperlihatkan bahwa kelas yang diajar dengan

¹³ I Made Laut Mertha Jaya, Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif : Teori, Penerapan, Dan Riset Nyata (Yogyakarta : Anak Hebat Indonesia, 2020)

¹⁴ Hajar, O., Kasiyun, S., Susanto, R. U., & Akhwani, A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 6(1), 6404-6413

menggunakan pembelajaran berbasis aplikasi Canva terhadap minat belajar diperoleh rata-rata 89, sedangkan kelas yang diajar dengan media biasa sebesar nilai rata-rata 80, Ketuntasan belajar siswa eksperimen adalah 44,44% sedangkan ketuntasan belajar siswa kelas control adalah 55,56% .. Hasil perhitungan statistik nilai t hitung 41,202 nilai t table dari table distribusi t diperoleh nilai t sebesar 2.032, nilai probabilitas sebesar 0.000 sehingga dapat ditolak HO dan H1 diterima. Demikian terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara kegiatan penerapan aplikasi Canva dalam mata pelajaran bahasa Indonesia terhadap minat belajar peserta didik SDN Warugunung I Surabaya.

- b. Dinda Oktavia 2023". Tentang, Pengaruh model project based learning berbantuan media Canva terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa kelas X di SMA Nasional Malang". Tujuan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model project based learning berbantuan media canva terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa kelas X di SMA Nasional Malang.¹⁵ Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengetahui pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terikat. Sementara jenis penelitiannya adalah penelitian eksperimen dengan bentuk quasi experiment (eksperimen semu). Penelitian ini melibatkan dua kelas

¹⁵ Dinda, O. (2023). *Pengaruh Model Project Based Learning Berbantuan Media Canva Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif siswa SMA Pada Mata Pelajaran Sosiologi (Doctoral dissertation, Universitas Mataram)*.

diantaranya kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen diterapkan model project based learning berbantuan media canva, sedangkan pada kelas kontrol diberi perlakuan menggunakan model konvensional. Rancangan penelitian menggunakan posttest only with non-equivalent control design. Berdasarkan hasil uji Hipotesis dapat dilihat bahwa nilai Sig. 0,002 < 0,05 dengan taraf signifikansi 5%. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif pada mata pelajaran sosiologi antara kelas eksperimen (XI-IPS 4) yang menggunakan model Project based learning berbantuan media canva dengan kelas kontrol (XI-IPS 3) yang menggunakan model konvensional. Selanjutnya, dari tabel tersebut dapat dilihat pula bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen (80,18) lebih besar dari nilai rata-rata kelas kontrol (61,59) Oleh sebab itu, dapat diketahui bahwa model yang memiliki efek adalah model project based learning berbantuan media canva. Jadi, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model project based learning berbantuan media canva terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa SMA Nasional Malang pada mata pelajaran sosiologi 2023.

- c. Emelda Thesalonika, Ease Arent 2023. Tentang” Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Konsep Dasar IPS. Tujuan pada riset ini mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan aplikasi canva bagi mahasiswa

PGSD dalam mengikuti matakuliah Konsep Dasar Pembelajaran IPS . Tipe riset yang dipakai ialah riset kuantitatif dengan tatacara *quasy eksperimen*, Riset ini memakai 2 kelas, ialah kelas eksperimen yaitu media pembelajaran canva serta kelas control menggunakan Microsoft Power Point. Hasil riset membuktikan angka pada umumnya pretes kelas eksperimen 42,4 serta kelas kontrol 41,2 hasil percobaan t didapat $t = 0,311$ serta $t_b = 1,708$ karena $t < t_b$ maka kedua sampel mempunyai kemampuan awal yang sama , Nilai rata-rata postes kelas eksperimen ialah 76 dengan standar deviasi 12,24 serta kelas control ialah 67,6 dengan standar deviasi 12,67, Hasil angka postes kelas penelitian serta kelas kontrol diuji coba dengan memakai percobaan t satu pihak serta didapat hasil $2,780 > 1,708$ yaitu $t > t_b$ pada taraf nyata 0,05 maka (H_a) di terima serta (H_0) ditolak, yang berarti terdapat akibat media canva terhadap hasil belajar mahasiswa pada materi pengaruh kebudayaan Barat/Asing di Indonesia.

- d. Melina Dwi Ardana, 2022, "Tentang" Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar " Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran canva terhadap keaktifan belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas V sekolah dasar. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Subjek

dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Muhammadiyah 2 Barat yang berjumlah 40 siswa. Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah observasi tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji independent sampel t test yang sebelumnya sudah di uji prasyarat. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh terhadap keaktifan belajar siswa pada kelas yang menggunakan media pembelajaran canva. Hasil nilai t test menggunakan SPSS 25 menunjukkan bahwa nilai t signifikan = $0,001 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil effect size yang diperoleh sebesar 1,455, dengan kategori pengaruh kecil, Hal tersebut terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran canva terhadap keaktifan belajar siswa. Selanjutnya, hasil penelitian menunjukkan menggunakan SPSS 25 menunjukkan bahwa nilai t signifikan = $0,002 < 0,005$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil effect size yang diperoleh sebesar 1,083 dengan kategori pengaruh kecil, hal tersebut berarti terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran canva pada pembelajaran tematik.

- e. Achmad Syarifuddin. 2023. Tentang” Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam kelas VII di SMP Negeri 2 Putussibau”. Tujuan Penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu untuk mengetahui pengaruh media aplikasi canva. Penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan jenis pendekatan Eksperimen dengan bentuk Quase Experimental dengan

Nonequivalent Control Group Design. Pengambilan sampel dengan purposive sampling, yaitu kelas VII A sebagai kelas Eksperimen dan VII B sebagai kelas Control, berjumlah 58 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah Observasi, Tes, dan Dokumentasi, yang digunakan untuk menguji hipotesis. Pengambilan dilakukan dengan menggunakan nilai post-test. Hasil membuktikan bahwa t table ($4,584 > 2,003$) sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima dengan kesimpulan ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar PAI siswa dengan penggunaan pembelajaran berbasis aplikasi canva dan dengan penggunaan media pembelajaran microsoft power point.¹⁶ Pemanfaatan canva sebagai alat bantu pembelajaran dapat menjadi panduan bagi pengajar dalam upaya menciptakan pembelajaran yang lebih produktif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam pembelajaran berbasis aplikasi canva terhadap hasil belajar Pendidikan agama islam kelas VII di SMP Negeri 2 Patussibau.

Tabel 2.1
Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu
Dengan Penelitian Yang Akan Dilakukan

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Oktavia Hajar	Pengaruh Media	Peneliti	Pengaruh

¹⁶ Syarifudin, A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 9(2), 78-95.

	Suhartomo (2023)	Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa kelas V di Sekolah dasar / SD	menggunakan media pembelajaran aplikasi Canva	penggunaan media pembelajaran aplikasi canva terhadap kreativitas dan hasil belajar pada mata pelajaran IPS .Sedangkan penelitian terdahulu pada lembaga sekolah dasar/ SD Populasi yang digunakan adalah siswa SMP. Sedangkan penelitian terdahulu populasi yang digunakan adalah siswa SD Variabel terikatnya adalah kreativitas dan hasil belajar, sedangkan penelitian terdahulu variable terikatnya adalah minat belajar Tempat penelitian di SMPN 4 Jember, sedangkan penelitian terdahulu di SDN Warugunung 1 Surabaya
2	Dinda Oktavia	Pengaruh Model	1. Peneliti	3. Variabel bebas

		Project Beased Learning Berbantuan Media Aplikasi Canva Terhadap Kreatifitas Siswa SMA Pada Mata Pelajaran Sosiologi	sama menggunakan media Aplikasi Canva 2. Variabel terikat pada penelitian ini adalah Kreativitas siswa	yang di gunakan satu, (Aplikasi Canva), Sedangkan penelitian terdahulu dua (Project Beased Learning dan Media Aplikasi Canva) 4. Populasi yang digunakan adalah siswa SMPN, Sedangkan penelitian terdahulu populasi yang digunakan adalah SMA
3	Emelda Thesalonik, Easie Arent. (2023)	Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Kosep Dasar IPS	Peneliti menggunakan media pembelajaran Aplikasi Canva	1. Dalam Variabel ini hanya 2 variabel aplikasi Canva Dan Hasil Belajar. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini di Universitas HKBP dan Universitas, Simalungun dari semua Mahasiswa PGSD

4	Achmad Syarifudin (2023)	Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam kelas VII di SMP Negeri 2 Putussibau	Peneliti menggunakan media pembelajaran aplikasi Canva	<p>1. Pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi Canva terhadap kreativitas dan hasil belajar pada mata pelajaran IPS, Sedangkan penelitian terdahulu pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)</p> <p>2. Variabel terikatnya adalah Kreativitas dan hasil belajar, sedangkan penelitian terdahulu variable terikatnya hasil belajar</p> <p>3. Tempat Penelitian di SMPN 4 Jember, Sedangkan penelitian terdahulu si SMP Negeri 2 putussibau</p>
5	Melina Dwi Ardana (2022)	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Keaktifan	Penelitian ini sama menggunakan media pembelajaran	Pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi Canva terhadap kreativitas dan hasil belajar pada mata

		Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar	pembelajaran n Canva	pelajaran IPS, Sedangkan penelitian terdahulu di pembelajaran tematik 2. Variabel terikatnya adalah kreativitas dan hasil belajar. Sedangkan peneliti terdahulu variabel terikat nya hasil belajar 3. Tempat penelitian di SMPN 4 Jember. Sedangkan penelitian terdahulu di Sekolah Dasar Muhamadiyah 2
--	--	--	-------------------------	--

Dari penelitian terdahulu yang telah diuraikan diatas, peneliti menemukan perbedaan yang signifikan dalam penelitian yang di lakukan peneliti dengan penelitian, Yakni pada materi yang digunakan dalam penelitian ini berbeda, dan fokus penelitian yang akan dilakukan pada penelitian ini menggunakan materi Sejarah, pada penelitian ini media pembelajaran Aplikasi Canva diterapkan pada siswa kelas VIII di SMPN 4 Jember untuk mengetahui pengaruhnya kreativitas dan hasil belajar siswa.

B. Kajian Teori

1. Media Aplikasi Canva

Media pembelajaran, memiliki cakupan yang sangat luas yaitu: Termasuk manusia materi atau kajian yang membangun suatu kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan suatu sikap. Media pembelajaran mencakup semua sumber yang di perlakukan untuk melakukan komunikasi dalam pembelajaran sehingga bentuknya bisa berupa perangkat keras (hardware), seperti komputer, televisi, projector dan perangkat lunak (software) yang digunakan pada perangkat keras yaitu. Dalam hal ini pendidikan juga bisa termasuk salah satu bentuk media pembelajaran sehingga bisa menjadi kajian strategi penyampaian pembelajaran, jadi media pembelajaran tidak hanya berupa benda mati, tetapi juga benda hidup, seperti manusia. Sebagai benda hidup, media dapat juga merupakan pesan yang dapat dipelajari”¹⁷

Dari penjabaran di atas bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif

¹⁷ Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran* (Jakarta: Referensi Jakarta, 2012), 8

Aplikasi Canva merupakan program desain online, dimana pada media tersebut telah tersedia beragam desain grafis seperti presentasi, grafik, spanduk, kartu undangan, editing foto, Instagram cover dan Facebook cover¹⁸

Aplikasi Canva terdapat keunggulan dan kekurangan, keunggulan aplikasi Canva antara lain

- a. Aplikasi dapat diakses melalui web atau Android. Pada Android, pengguna dapat mengunduh aplikasi Canva dengan cara mendownload pada Play Store
- b. Tampilan pada aplikasi Canva yang sederhana namun sudah lengkap dengan template dan memberikan banyak pilihan. Ada banyak template untuk diedit secara langsung. Template yang disajikan sudah menarik dan dapat dikembangkan oleh pengguna sesuai kebutuhan
- c. Desain grafis dapat diunduh dan dapat dibagikan dalam berbagai format. Adapun format yang disajikan berupa *JPG, PNG, PDF, Standar cetak PDF, SVG, Video MP4 dan GIF*.
- d. Tidak diperlukan penyimpanan setelah pengguna membuat proyek akan tetapi sudah tersimpan otomatis dalam aplikasi

¹⁸ Mulianti, M., Asisah, A., & Najamuddin, F. (2021). Webinar Pelatihan Media Pembelajaran di masa pandemi covid-19. *Journal Lepa-Lepa Open*, 1(2), 307–311

- e. Tersedia sampel media pembelajaran gratis untuk untuk dapat dimanfaatkan guru, pesertadidik dan tenaga kependidikan lainnya¹⁹

”Selain memiliki keunggulan, suatu aplikasi juga memiliki kelemahan tidak terkecuali canva. Kelemahan aplikasi canva antara lain

- a) Para pengguna *canva* hanya dapat mengakses secara online, hal tersebut menjadikan pengguna tidak leluasa dalam menggunakan *canva* di daerah minim jaringan internet
- b) Beberapa fitur hanya hanya dapat di akses dengan akun premium atau brabayar, Sedangkan pada akun *canva* gratis fitur terbatas dan apabila mengunduh produk pada fitur premium maka terdapat *watermak canva*
- c) Desain video cenderung membutuhkan waktu lama untuk di unduh
- d) Belum ada fitur insert tabel untuk membuat slide presentasi.

2. Manfaat media pembelajaran Aplikasi Canva

Canva merupakan aplikasi yang memberikan banyak manfaat pada setiap orang. Disamping dapat dimanfaatkan sebagai sarana membuat

¹⁹ Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Vote TEKNIKA: Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika*, 7(2), 79–85

media pembelajaran, dengan menggunakan aplikasi canva kita juga dapat dapat membuat beragam jenis, seperti membuat sertifikat, undangan, banner, poster, video, power point, dan lain sebagainya. Menurut Nayon (2019) ada berbagai jenis desain yang bisa di ciptakan melalui aplikasi canva yakni sebagai berikut:

- a. Logo: yaitu bentuk upaya yang dapat dilakukan untuk membangun branding. Didalam aplikasi canva, ada beberapa bentuk serta jenis template yang mempermudah pengguna dalam mendesain logo yang unik
- b. Poster: merupakan karya karya atau desain grafis yang memuat komposisi gambar dan huruf di atas kertas berukuran besar. Pengaplikasikanya dengan di tempel di dinding atau permukaan datar lainnya dengan sifat mencari perhatian mata sekuat mungkin. Karena itu poster biasa dibuat dengan warna kontras dan kuat, Poster dipergunakan dalam mengiklan beragam jenis produk hingga jasa
- c. Featured Image Blog. Biasanya terdapat pada sebuah artikel yang berfungsi sebagai mempercantik desain blog, sehingga pengunjung blog tersebut betah membaca artikel. Pembuatan featured image blog secara cepat serta instan dapat dengan memanfaatkan aplikasi canva.
- d. Infografik: dibuat untuk membuat satu blog menjadi lebih bervariasi, yaitu dengan men-selingi artikel dengan infografik

pada dasarnya sangat kompleks dan tidak bisa di desain oleh sembarang orang. Tetapi melalui canva pembuatan infografik dapat terlaksana dengan mudah.

- e. Newsletter: dapat dibuat dengan mudah melalui canva serta membantu menghemat waktu saat mendesai konten email tersebut
- f. Konten media sosial: Aplikasi canva dapat mempermudah proses mendesain media visual untuk segala jenis sosial media

Berbagai manfaat media pembelajaran berbasis aplikasi canva yang diperoleh pengajar dan peserta didik dalam pembelajaran antara lain sebagai aplikasi berbasis teknologi, Canva menyediakan ruang belajar untuk setiap guru dalam melaksanakan suatu pembelajaran dengan mengandalkan media pembelajaran salah satunya berupa Aplikasi Canva. Media yang menyediakan lebih banyak templat menarik untuk menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Banyak contoh yang dapat digunakan guru dalam aplikasi Canva untuk disajikan kepada peserta didik, salah satunya ialah berbagai templat menarik untuk disajikan dalam power point

Biasanya seorang guru dalam menyampaikan dan menerangkan materi baik itu secara langsung ataupun daring, guru menggunakan media pembelajaran Power Point untuk mempresentasikan materinya dalam proses pembelajaran. Dilain sisi untuk menarik minat peserta

didik dalam proses pembelajaran, maka guru harus cerdas menampilkan presentasinya itu secara menarik.

Aplikasi Canva menjadi faktor pendukung dalam membuat templat yang menarik memberi warna, gambar, huruf dan lain sebagainya agar Power point oleh guru lebih menarik. Pemanfaatan templat Power Point dalam Canva tidak dirujukan untuk guru saja, tetapi juga bisa untuk peserta didik bila ingin menyampaikan materi yang diharuskan menggunakan Power Point. Selanjutnya yaitu templat untuk video. Biasanya seorang guru menyediakan video untuk contoh, acuan, ataupun penjelasan kepada peserta didik dengan canva, guru juga bisa memakai templat dengan warna menarik dan tambahan font lainnya untuk memperindah backround video pada saat disampaikan.

Begitu juga dengan poster infografis, resume, selebaran, dan lain sebagainya yang dapat dipakai dan digunakan. Seperti pendapat Adelina:

Tidak hanya guru yang dapat menggunakannya, peserta didik pun demikian, guru dapat memberi pengajaran menggunakan aplikasi Canva ini kepada peserta didiknya, bila mana guru menganjurkan untuk membuat suatu video, presentasi, poster, dan lain sebagainya yang berisi penjelasan, tutorial ataupun lainnya, peserta didik diharapkan bisa mengoperasikan dan membuat suatu desain yang menarik. Keuntungan yang didapatkan ialah, selain mendapat ilmu dalam pembelajaran, peserta didik juga belajar untuk terampil, kreatif, dan inovatif dalam mengembangkan suatu pelajaran atau materi yang diampu,²⁰

²⁰ Adelina, Yusnita. 2022. Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika di SMPN 1 Kota Batu. Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, Vol 6 No 2.

3. Langkah-langkah Menggunakan Media Aplikasi Canva

Aplikasi Canva dapat digunakan atau dipakai melalui gawai ataupun laptop. Cara memakainya juga tidak terlalu sulit, sehingga bisa memudahkan orang maupun guru dan peserta didik untuk memakainya, berikut adalah langkah-langkah menggunakan aplikasi canva dengan mengandalkan gawai/ henphone yang dapat dijangkau banyak orang.

a. Mendownload Aplikasi Canva Melalui Play Store

Jika ingin mendapatkan aplikasi canva, cara pertama ialah mendownload aplikasi melalui play store dengan cara membuka play store kemudian ketik “Canva” pada kolom penelusuran secara otomatis aplikasi ini muncul, lalu klik dan instal dan tunggu hingga aplikasi canva terdownload dan dapat di buka

b. Membuat akun canva, pembuat akun dapat dilakukan menggunakan akun facebook, google, atau gmail. Setelah

selesai membuat akun, akun canva siap untuk digunakan

c. Membuat desain melalui canva, pembuatan desain disesuaikan dengan kebutuhan

d. Memilih *Background* setelah memilih ukuran kita dapat memilih jenis konten yang akan dibuat ke halaman editor *canva* kita dapat merancang sebuah desain dengan bantu template.

Apabila kita tidak menggunakan tamplat. Apabila kita tidak menggunakan tamplaet yang disediakan *canva* kita dapat mengedit sendiri background yang akan kita

- e. Dengan bantuan templeat guru dapat digunakan *canva* dengan mudah serta dapat mengubah elemen font atau gambar sesuai dengan kebutuhan. Serta terdapat beragam fitur yang mudah aplikasi dengan tampilan sederhana sehingga tidak menyulitkan tidak menyulitkan pengguna.

1) Pengertian Kreativitas.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Menyebutkan prihal kreativitas adalah daya cipta, kemampuan berkreasi menciptakan suatu yang baru.²¹. kreativitas berasal dari kata kreatif, memiliki arti kemampuan menciptakan. Sedangkan kreativitas berarti menciptakan sesuatu

Kreativitas ialah kegiatan menciptakan sesuatu yang utuh, mutakhir unik, dapat berdampak praktis bagi diri sendiri dan orang lain. Kreativitas ialah kemampuan individu untuk mewujudkan sesuatu yang pedana pada pula menciptakan suatu karya relatif sama dengan yang telah ada.²²

²¹ Moeljadi, D., Kamajaya, I., & Amalia, D. (2017). Building the Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Database and Its Applications. In *Proceedings of the 11th International Conference of the Asian Association for Lexicography* (pp. 64-80).

²² Sejarah SMA Di Kota Bandung). *FACTUM: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah*, 10(2), 147-154..

Kreativitas adalah sebuah kemampuan, yaitu kemampuan untuk menciptakan suatu yang baru, kemampuan untuk membangun ide-ide baru dengan mengkombinasikan, merubah, menerapkan ulang ide-ide yang sudah ada; suatu sikap, yaitu kemampuan menerima perubahan dan pembaruan, kemauan untuk bermain dengan ide dan kemungkinan untuk fleksibilitas pandangan, kebiasaan menikmati sesuatu dengan baik, ketika mencari cara untuk mengimprovisasi ide tersebut; suatu proses, yaitu orang kreatif bekerja keras dan terus menerus, sedikit demi sedikit membuat perubahan dan perbaikan terhadap pekerjaannya.

Adapun ciri-ciri aktifitas dari kreativitas adalah rasa ingin tahu, tertarik terhadap tugas-tugas yang sulit, berani mengambil resiko, tidak mudah putus asa menghargai keindahan, mempunyai rasa humor, ingin mencari pengalaman-pengalaman baru, dan dapat di hargai baik dari sendiri maupun orang lain. Orang yang kreatif memiliki kebebasan berfikir dan bertindak. Kebebasan tersebut berasal dari diri sendiri, termasuk di dalamnya kemampuan untuk mengendalikan diri dalam mencari alternatif yang memungkinkan untuk mengaktualisasikan potensi kreatif yang dimilikinya.²³

Kreativitas sebagai suatu proses memberikan berbagai gagasan menghadapi suatu persoalan atau masalah, sebagai proses bermain

²³ Yanti, A. A., Wiyanto, W., & Lisdiana, L. (2018). Analysis of the Student's Creative Thinking Skill in Science Learning in Primary Schools of Rappocini Makassar City. *Journal of Innovative Science Education*, 7(2), 208-214

dengan gagasan-gagasan merupakan keasyikan yang menyenangkan dan penuh tantangan bagi siswa kreatif. Kreativitas dalam hal ini merupakan proses berfikir di mana siswa berusaha untuk mendapatkan jawaban metode atau cara baru dalam memecahkan suatu masalah.

Bagi Pendidikan, yang terpenting bukanlah apa yang di hasilkan dari proses tersebut, tetapi keasyikan dan kesenangan siswa terlibat dalam proses tersebut. Proses bersibuk diri secara kreatif perlu juga mendapatkan penghargaan dari Pendidikan, Guru tidak perlu selalu mengharapkan produk-produk yang berguna dari kegiatan kreativitas, yang perlu di rangsang dan dipupuk adalah sikap dan minat untuk melibatkan diri dalam kegiatan kreatif

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk mencipta, menemukan, mengadakan menghasilkan dan melahirkan sesuatu yang baru. Sesuatu yang benar-benar aktual ataupun karya nyata yang relatif berbeda

dengan yang telah ada, Kreativitas merupakan kemampuan mengembangkan ilmu dan teknologi serta imajinasi yang dapat dituangkan berupa gagasan maupun karya yang bernilai dan bermanfaat untuk dirinya sendiri dan orang lain. Kreativitas juga merupakan hal yang unik karena seseorang mengaktualisasi dirinya sendiri dan mengapresiasi secara terpadu dengan lingkungan

2) Ciri-ciri Kreativitas

Musganti Mengemukakan perilaku-perilaku anak yang memiliki sebagai berikut:

Senang menjelajah, mengobservasi sesuatu, rasa ingin tahu yang besar, seponan terhadap fikiran dan perasaannya, serta gemar melakukan eksperimen.

Senada dengan pedoman diagostik potensi peserta didik. Menyebutkan ciri kreativitas antara lain:

Ciri-ciri seorang kreativitas sebagai berikut:

- a. Kelincahan berfikir analitis, mental berfikir secara logis dan sistematis mengumpulkan informasi yang relevan (Convergen thinking)
- b. Kelinchan berfikir kesegala arah, Menghubungkan ide-ide dan gagsan (divergen thinking)
- c. Fleksibel konseptul (conseptual fleksibility) adalah kepabilitas berfikir secara sepona, fleksibel secara tiba-tiba
- d. Orisinilitas (originality) kemampuan menciptakan ide, gagasan yang baru. Tidak heran apabila menciptakan ide yang mengejutkansacara seponan
- e. Lebih menyukaihal yang kompleks daripada simple. Bedasarkan penelitian orang yang berfikir lebih suka kerumitan, tantangan dan sesuatu yang kompleks

- f. Latar belakang yang baik, Orang yang kreatif biasanya terdapat di lingkungan yang eajinmembaca bukan, yang mendukung untuk mencari tahu dalam bidang yang sedang di disangnya
- g. Kecakapan dalam banyak hal. Seseorang yang kreatif dapat melakukan berbagai macam hal.²⁴

Berdasarkan pemaparan para ahli di atas maka ciri kreativitas atau orang kreatif dapat disimpulkan, sebagai berikut

1. Memiliki rasa ingin tahu yang besar
2. Memiliki sifat yang aktif
3. Keterbukaan terhadap pengalaman
4. Berfikir fleksibel
5. Mempunyai latar belakang yang baik

3) Jenis-jenis Kreativitas

Menurut Muliawan, Kreativitas menurut jenisnya terbagi dalam 4 katagori

1. Kreativitas matorik melalui kegiatan fisik individu dapat menciptakan karya.
2. Kreativitas imajinatif individu yang berkreasi dengan cara menghayal

²⁴ Putri Monalisa, S. E. L. I. (2023). Pengaruh Kreativitas Belajar Dan Penggunaan You Tube Sebagai Media Belajar Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas Xi Smk Negeri 1 Muaro Jambi (Doctoral Dissertation, Universitas Jambi).

3. Kreativitas intelektual Jenis kreativitas individu yang didominasi oleh kemampuan berfikir yang dimiliki. Mereka umumnya dari kalangan akademisi atau teknologi. Kreativitas tidak meluluhal yang abstrak namun juga sesuatu yang nyata
4. Kreativitas gabungan Jenis kreativitas yang tercipta sebagai macam bentuk perpaduan kemampuan berfikir rasional, imajinatif dan bergarak yang dimiliki.

Selanjutnya menurut Muliawan” Kreativitas pada usia anak sekolah menurut bentuknya dapat dibedakan dalam jenis yaitu:

- a. Kemampuan mengenal suatu objek

Kemampuan ini melibatkan indera. Kemampuan menggali suatu objek penting dalam proses pembentukan kreativitas, Tanpa adanya menggali kemampuan menggali suatu bentuk kreativits yang tercipta tidak akan disebut sebagai kreativitas

- b. Kemampuan berbicara

Bicara menurutkaidah normal keseharian adalah hal yang wajar dan mudah. Kemampuan berbicara yang telah dikombinasikan dengan umur kreativitas biasanya memiliki kelebihan dan keunikan tersendiri

c. Kemampuan berfikir/menalar

Sebagai bentuk kreativitas bila dipikir atau menalar tersebut menghasilkan sesuatu yang baru dan berbeda dengan bentuk semula. Berfikir membutuhkan kreativitas untuk dapat menjadikannya dapat menemukan jalan keluar terbaik dari masalah yang dihadapi.

d. Kemampuan berperilaku

Kemampuan perilaku yang kreatif juga dapat membantu seseorang mengenali diri sendiri. Terbiasa untuk hidup mandiri dan mampu menggali diri dan lingkungan dengan baik

e. Kemampuan Menyusun Kembali

Kemampuan seseorang untuk menyusun Kembali apa yang sudah rusak atau tidak berguna menjadi baik dan berguna. Kemampuan menyusun kembali merupakan salah satu kemampuan dasar kreativitas yang perlu ditumbuhkan secara maksimal

f. Kemampuan berimajinasi

Setiap bentuk kreativitas selalu melibatkan kemampuan berimajinasi. Imajinasi adalah bagian yang tidak terpisahkan dari kreativitas. Seseorang yang memiliki kemampuan imajinasi yang tinggi biasanya termasuk orang yang kreatif. Dengan

imajinasi barang atau benda yang semula tidak berguna menjadi berguna

g. Kemampuan merangkai bentuk

Kemampuan merangkai bentuk termasuk katagori kekmampuan kreativitas tingkat tinggi. Melalui dari imajinasi, kemampuan menggabungkan, sampai pada ketrampilan motoric untuk menyatuhkan kembali. Kemampuan merangkai menjadi hal yang berbeda dan khas dari kreativitas.

4) Tahap-tahap Kreativitas

Dalam prose berlangsungnya kreativitas, Graham WIIas menjelaskan terdapat beberapa tahap-tahap kreativitas sebagai berikut:

- a. Tahap Pertama, yaitu tahap persiapan pada tahap ini ide datang dan timbul dari berbagai kemungkinan. Namun biasanya ide itu berlangsung dengan hadirnya suatu, ketrampilan, keahlian, atau ilmu pengetahuan tertentu sebagai latar belakang atau sumber dari mana ide itu lahir.
- b. Tahap kedua,yaitu inkubasi, Dalam pengembangan kreativitas pada tahap ini diharpkan suatu pemahaman serta kematangan terhadap ide yang timbul. Berbagai teknik dalam menyegarkan dan meningkatkan kesadaran itu, seperti meditasi, latihan peningkatan kreativitas, dapat dilangsungkan untuk memudahkan, perluasan dan pendalaman ide.

- c. Tahap ketiga, yaitu iluminasi. Pada tahap ini terjadi komikasi terhadap hasilnya dengan orang yang signifikan bagi penemu, sehingga hasil yang telah dicapai dapat lebih disempurnakan
- d. Tahap empat, verifikasi. Perbaikan dari perwujudan hasil tanggung jawab terhadap hasil tanggung jawab terhadap hasil menjadi tahap akhir dari proses ini. Dimensi dari perwujudan karya kreatif dari proses ini, Dimensi dari perwujudan karya kreatif untuk diteruskan kepada masyarakat yang lebih luas setelah perbaikan dan penyempurnaan terhadap karya itu berlangsung²⁵

5) Faktor-faktor yang Mempengaruhi Berkembangnya Kreativitas

- a. Faktor tersedianya sarana kebudayaan
- b. Faktor keterbukaan terhadap rangsangan kebudayaan
- c. Memberikan kesempatan bebas terhadap media kebudayaan bagi semua warna negar, tanpa diksriminasi.
- d. Faktor interaksi antara probadi-pribadi yang berarti
- e. Faktor intensif penghargaan atau hadiah.

A. Pengertian Hasil Belajar

Belajar Hasil belajar merupakan segala perubahan perilaku yang dimiliki oleh peserta didik sebagai suatu akibat dari proses pembelajaran yang di tempuh nya. Dimana perubahan mencakup dalam aspek tingkah laku secara keseluruhan baik dalam aspek kognitif, aktif,

²⁵ Semiawan, C. R., Putrawan, M., & Setiawan, T. H. (1998). 1999. *Perkembangan dan Belajar Peserta Didik*.

dan psikomotorik. Nana sudjana meyebutkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang memiliki peserta didik setelah menerima pembelajaran.²⁶ Hasil belajar ialah pencapaian yang dilakukan oleh peserta didik ketika pembelajaran dengan tujuan aka nada tingkah laku yang berubah.

Horword Kingsley, menyatakan bahwa hasil belajar terbagi menjadi tiga macam di antaranya ketrampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan ketrampilan, sikap dan cita-cita yang aman masing-masing tersebut dapat di sisi dengan bahan yang digunakan dalam kurikulum sekolah.

Bloom menyatakan bahwa hasil belajar mencakup kemampuan kognitif,afaktif dan psikomotori. Dimana domain kognitif mencakup aspek pengetahuan, pengertian, aplikasi, analisi, Sistensis, dan evaluasi

Untuk Domain afaktif mencakup mencakup penerimaan, respons, penilain, organisasi, dan karakteristik. Dimana psikomotorik mencakup aspek peniruan penguanaan ketelitian penyambungan dan naturalisasi²⁷.

Penelitian ini membatasi hasil belajar pada ranah kognitif, Bloom menyatakan bahwa ranah kognitif ialah kemampuan yang berkaitan dengan aspek pengetahuan, penalaran atau pikiran. Dimana Bloom membagi ranah kognitif menjadi enam bagian yaitu sebagai berikut:

²⁶ Nurmawati, *Evaluasi Pendidikan Islam*, (Bandung: Citapustaka Media, 2016), 53

²⁷ *Jurnal Multidisiplin Madani (MUDIMA)*, No 9 (September 2022) : 3508- 3509,
<https://doi.org/10.55927/mudima.v2i9.1132>

- a. Pengetahuan
- b. Pemahaman
- c. Penerapan
- d. Analisis
- e. Sistensis Evaluasi

B. Faktor-faktor yang Mempengaruhi hasil Belajar

Sudjana, menjelaskan bahwa hasil belajar adalah perubahan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah melalui belajar. Penugasan peserta didik antara lain seperti penugasan kognitif yang dapat lakukan melalui hasil belajar. Dimana usaha untuk mencapai aspek tersebut dipengaruhi hasil belajar peserta didik²⁸. Adapun faktor-faktor yang dapat dipengaruhi hasil belajar dibedakan menjadi dua katagori yaitu fktor internal dan faktor eksternal.²⁹

Dimana faktor internal diantaranya kesiapan, intelegansi, minat cacat tubuh, dan perhatian. Sedangkan faktor eksternal ialah model pembelajaran yang digunakan Pendidikan dalam kelas

Berdasarkan faktor-faktor yang daoot mempengaruhi hasil belajar di atas, Penelitian ini menggunakan faktor eksternal berupa penggunaan

²⁸ Nana Sudjana, *Penelitian Hasil Proses Pembelajaran* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 1989), hlm.2

²⁹ Lepasere “Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa” Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan [JIMEDU] Vol 3 Nomor 1 Januari 2022, hal: 10- 18

model pembekajaran media aplikasi canva. Yang menentukan keterlibatan secara aktif dalam pembelajaran IPS

C. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan sosial adalah perpaduan/integrasi dari beberapa disiplin ilmu sosial dan humaniora yang disusun secara sistematis untuk tujuan pendidikan di sekolah. Dalam artian ilmu sosial meliputi sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, ilmu politik, filsafat, dan psikologi. Jadi penjelasan ini mempertegas bahwasanya ilmu pengetahuan sosial itu tidak sama dengan ilmu-ilmu sosial, akan tetapi ada sebuah hubungan yang erat antara ilmu pengetahuan sosial dengan ilmu-ilmu sosial. Karena Ilmu pengetahuan sosial mengambil salah satu sumber bahan kajian dari disiplin ilmu-ilmu sosial. Trianto mengemukakan bahwa Ilmu pengetahuan sosial adalah integrasi dari bermacam-macam cabang ilmu sosial diantaranya geografi, sosiologi, ekonomi, politik, hukum dan budaya

Dari beberapa pengertian ilmu pengetahuan sosial diatas dapat disimpulkan bahwa ilmu pengetahuan sosial adalah sebuah perpaduan dari berbagai disiplin ilmu-ilmu sosial yakni sejarah, sosiologi, geografi, ekonomi, antropologi, ilmu politik, filsafat, budaya, psikologi dan humaniora yang dirancang secara terstruktur dan logis untuk mencapai tujuan pendidikan

D. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial

Tujuan mata pelajaran IPS tertuang dalam Permendiknas Nomor 22 tahun 2006 tentang standar isi untuk mata pelajaran pendidikan dasar dan menengah, antara lain sebagai berikut:

- a. Peserta didik mampu mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- b. Memiliki kemampuan untuk berfikir logis, dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dan kehidupan sosial.
- c. Memiliki komitmen dan kesadaran masalah, dan keterampilan dan kehidupan sosial.
- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompentensi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Secara umum tujuan pengajaran Ilmu pengetahuan sosial Menurut

Fenton ialah Mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang baik, mengajar peserta didik agar dapat mempunyai kemampuan berpikir dan melanjutkan kebudayaan bangsa

Pendidikan IPS mempunyai tujuan dan tanggung jawab untuk mengembangkan masyarakat Indonesia yang memiliki pengetahuan, keterampilan, kepedulian, kesadaran sosial yang tinggi untuk berfikir dan bertindak menjadi bagian dari warga masyarakat, negara, dan dunia

Jadi dapat disimpulkan bahwa tujuan ilmu pengetahuan sosial adalah untuk membentuk peserta didik yang mempunyai pengetahuan, mampu berpikir logis dan kritis, kepedulian dan kesadaran sosial dan juga mampu menjadi warga masyarakat, negara dan dunia

E. Ruang lingkup dan Tema Pembelajaran IPS

NCSS (National Council For the Social Studies) Mengemukakan bahwa terdapat 9 tema yang menjadi standar kurikulum untuk program studi sosial. 9 tema tersebut antara lain sebagai berikut:

- a. Budaya (Culture)
- b. Waktu, berkesinambungan dan perubahan,(Time Continuty And Change)
- c. Orang tempat dan lingkungan, (People, Place, And Environments)
- d. Pengembangan dan Indentitas Individu, (Individual Development and Identity)
- e. Individu dan kelompok dan Insitusi (Individuals, Groups, And Institutios)
- f. Kekuatan, Otoritas, dan Tata kelola, (Power Authority, And Governance)
- g. Produksi, Distribusi, dan Konsums, (Productions, Distributions, And, Society)
- h. Ilmu, Pengetahuan, Teknologi dan Masyarakat, (Secince, Technology And Society)
- i. Koneksi Global, (Global Connetions)

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif, Dimana pada penelitian ini menekankan pada fenomena-fenomena objektif dan dikaji secara kuantitatif, Maksimalisasi objektif desain karena data dalam penelitian ini berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik.³⁰

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen. Metode eksperimen adalah metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen dalam kondisi yang terkendalikan, Jenis yang digunakan adalah *quasi eksperimen* dengan bentuk desain *nonequivalent control group*. Penelitian ini disusun untuk mendeskripsikan: Pengaruh penggunaan media pembelajaran media pembelajaran aplikasi canva terhadap kreatifitas dan hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPN 4 Jember

Tabel 3.1
Desain Penelitian

Kelas	Pre-test	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O1	X ₁	Y ₁
Kontrol	O2	X ₂	Y ₂

³⁰ Prof. Dr. Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2015) Cet. XXII, 11-12

Eksperimen	O1	X ₁	Y ₁
Kontrol	O1	X ₂	Y ₁

Keterangan:

- O1 PreTest Pada kelas eksperimen (Kelompok menggunakan pembelajaran *Canva*)
- O2 Pre test pada kelas kontrol (kelompok yang menggunakan pembelajaran konvensional)
- X1 Perlakuan pada kelas eksperimen dengan pembelajaran *Canva*
- X2 Perlakuan pada kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional
- Y1 *Post-test* pada kelas eksperimen dengan pembelajaran *Canva*
- Y2 Post-test pada kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional

B. Populasi dan Sample

Populasi merujuk pada era umum dimana peneliti mengidentifikasi objek atau subjek dengan kualitas dan karakteristik spesifik yang ditetapkan untuk dipelajari yang menentukan untuk setudi dan kemudian ditarik untuk mengambil kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas VIII di SMPN 4 Jember yang terdiri dari dua kelas dengan jumlah total 59 siswa.³¹

³¹ Aini, Q. Pengaruh Model Problem Based,”. Skripsi. Institut Agama Islam Negeri Tulungagung. 2019

Tabel 3.2
Jumlah siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Jember

N0	Kelas	Jumlah
1	VIII A	32
2	VIII B	32
3	VIII C	32
4	VIII E	31
5	VIII F	32
6	VIII G	31
7	VIII H	32
Total	Jumlah	254

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya keterbatasan dana, tenaga, dan waktu. Maka peneliti dapat menggunakan sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi.³² Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII di SMPN 4 Jember. Penelitian ini menggunakan populasi seluruh siswa kelas VIII di SMPN 4 Jember yang terdiri dari dua kelas VIII D. VIII E. pada tahun ajaran 2024/2025

Dalam penelitian ini, dua kelas di ambil sebagai sampel, yaitu kelas VIII D dan VIII E sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol teknik yang digunakan dalam penentuan sampel ini yaitu Purporsive Sampling. Penentuan sampel ini dikarnakan pentingnya memilih sampel dengan pertimbangan spesifik. Penentuan sampel ini didasarkan pada motivasi belajar yang hampir sama antara kedua kelas

³² Tukiran Taniredja dan Hidayati Mustafidah, Penelitian Kuantitatif (Sebuah Pengantar) (Cet. II;Bandung: Alfabeta, 2016), h. 33

Tabel 3.3
Distribusi Sample

Kelas	Jumlah Siswa
VIII D	31
VIII E	31

C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian adalah berupa angket yang bertujuan untuk mengetahui kreativitas dan hasil belajar siswa. oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk menjawab rumusan masalah pada penelitian.³³

1. Instrumen Pengumpulan Data

a. Tes

Metode tes pada penelitian ini dengan menyediakan soal pilihan ganda yang digunakan di kelas eksperimen dan kelas kontrol sebanyak 25 soal yaitu soal pretes dan posttest yang diberikan kepada responden sebelum dan sesudah diberi perlakuan dalam penelitian.

b. Kuisisioner (Angket)

Kuisisioner adalah metode pengumpulan data di mana responden diberikan serangkaian pertanyaan tertulis untuk menjawab. Apabila jumlah responden cukup dan tersebut di wilayah yang luas, kuisisioner, yang dapat berbentuk pertanyaan

³³ Suharsimi Arikunto, Manajemen Penelitian (Jakarta: Rineka Cipta, 2017), h. 134.

atau pernyataan tertutup atau terbuka. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui kreativitas mengenai penggunaan media pembelajaran aplikasi *canva* yang akan disebarakan langsung kepada siswa.

Penelitian ini menggunakan jenis kuisisioner tertutup. Kuisisioner tertutup adalah pertanyaan yang diberikan kepada responden sudah dalam bentuk pilihan ganda () pada kolom yang sudah disediakan. Angket digunakan untuk memperoleh data mengenai media pembelajaran aplikasi *canva* terhadap kreativitas dan hasil belajar. Angket pada penelitian ini berjumlah 15 butir pernyataan. Jadi pada kuisisioner jenis ini responden tidak diberi kesempatan untuk memberikan pendapat, Kuisisioner ini nantinya akan menggunakan sekala likert, yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan pandangan seorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan sekala likert, maka variabel yang akan diukur di jabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pernyataan

Jawaban setiap item instrumen skala likert yang mempunyai gradasi dari sangat positif dengan empat alternatif jawaban yaitu: SS = Sangat Setuju = TS = Tidak Setuju = S Setuju STS = Sangat Tidak Setuju. Empat pilihan dipilih agar siswa tidak ragu dalam

menjawab pernyataan- pernyataan yang diberikan. Pernyataan- pernyataan tersebut mengenai peserta didik yang terdiri dari pernyataan-pernyataan yang positif dan negatif. Kemudian indikator tersebut menjadi titik tolak untuk menyusun item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.

Instrumen Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan tes soal. Adapun Kisi-kisi instrumen yaitu:

Tabel 3.4

Kisi-kisi Instrumen Angket Kreativitas Siswa Dengan Menggunakan Media Aplikasi Canva

No	Aspek Kreativitas	Indikator	Nomer Pernyataan
1	Kelancaran (Fluency)	Mampu Mengemukakan banyak ide atau gagasan saat menggunakan Canva	1,10,11
2	Keaslian (Originality)	Mampu menghasilkan gagasan atau karya yang unik dan berbeda saat menggunakan Canva	5, 14
3	Elaborasi (Elaboration)	Mampu mengembangkan ide, memperkaya gagasan, dan mengaitkan materi dengan kehidupan nyata,	6, 9, 15
4	Fleksibilitas (Flexibility)	Mampu menggunakan Canva dengan berbagai cara untuk menyelesaikan tugas atau belajar.	4, 12
5	Percaya Diri	Merasa yakin, berani menjawab, dan menunjukkan inisiatif saat belajar dengan Canva.	7, 8
6	Minat dan Motivasi	Menunjukkan semangat, dan ketertarikan terhadap pembelajaran berbasis Canva	2, 3, 13

Tabel 3.5
Kisi-kisi Soal Hasil Belajar Siswa

No	Capaian Pembelajaran	Materi Pokok	Indikator Soal	No Butir Soal	Indikator kognitif	Bentuk Soal
1	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu memahami dan memiliki kesadaran akan keberadaan diri dan keluarga serta lingkungan terdekatnya. Ia mampu menganalisis hubungan antara kondisi geografis daerah dengan karakteristik masyarakat serta memahami potensi sumber daya alamnya. Ia juga mampu menganalisis hubungan antara keragaman kondisi geografis nusantara terhadap pembentukan kemajemukan budaya. Ia mampu	Kondisi geografis dan pelestarian sumber daya alam	Peserta didik dapat mengingat mengenai letak astronomis	1, 2	C1	PG

<p>memahami bagaimana masyarakat saling berupaya untuk dapat memenuhi kebutuhan hidupnya. Ia mampu menganalisis peran pemerintah dan masyarakat dalam mendorong pertumbuhan perekonomian. Peserta didik juga mampu memahami dan memiliki kesadaran terhadap perubahan sosial yang sedang terjadi di era kontemporer. Ia dapat menganalisis perkembangan ekonomi di era digital. Peserta didik memahami tantangan pembangunan dan potensi Indonesia menjadi negara maju. Ia menyadari perannya</p>					
---	--	--	--	--	--

	sebagai bagian dari masyarakat Indonesia dan dunia di tengah isu-isu regional dan global yang sedang terjadi dan ikut memberikan kontribusi yang positif					
2			Peserta didik dapat memahami pembagian dan perubahan waktu Indonesia berdasarkan letak geografis	6, 7	C2	PG
3			Peserta didik dapat memahami iklim dan perubahan cuaca Indonesia berdasarkan astronomis	9,19	C2	PG
4			Peserta didik dapat memahami bagian letak	14	C2	PG

			Indonesia secara geologis			
5			Peserta didik dapat menentukan iklim suatu wilayah berdasarkan garis lintang secara astronomis	3,4,5,1,0,23	C3	PG
6			Peserta didik dapat menganalisis sebuah pengaruh terhadap wilayah berdasarkan letak geografis	11.22	C3	PG
7			Peserta didik dapat menganalisis dampak positif dan negatif berletak geologis	15,16,17,18	C3	PG
8			Peserta didik dapat menganalisis dampak pengaruh	12,13,20,21,25	C4	PG

			iklim terhadap wilayah indonesia			
9			Peserta didik dapat menganalisis kelebihan letak geologis pada wilayah	8	C4	PG
10			Peserta didik dapat mengatasi masalah pemanasan global	24	C4	PG

Berdasarkan tabel di atas instrumen angket dalam penelitian ini menggunakan 15 item untuk variabel Y_1 , yaitu kreativitas kemudian untuk variabel Y_2 , 25 item di ambil dari hasil tes soal pretest dan posttest pada peserta didik. Masing-masing pernyataan diikuti 4 alternatif jawaban, dengan scoring 4,3,2

2. Uji Instrumen Penelitian

Untuk memperoleh data yang akurat dan sesuai dengan apa yang diharapkan dalam penelitian ini maka instrumen penelitian harus memenuhi dua syarat, yaitu uji validitas dan uji reabilitas. Sebelum soal angket digunakan dalam penelitian terdahulu soal- soal tersebut di uji

cobakan di kelas selain kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui validitas butir soal. Reliabilitas butir soal,

a. Uji Validitas

Validitas sangat erat kaitannya dengan tujuan pengukuran suatu penelitian. Validasi adalah ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesesuaian suatu instrumen” Valid berarti instrument tersebut dapat diunakan untuk mengukur apa yang seharusnya di ukur. Validitas tes yang digunakan adalah validitas isi, yakni di tinjau dari kesesuaian isi instrumen tes dengan isi kurikulum yang hendak diukur. Anggapan terhadap alat ukur yang baik apabila telah memenuhi dua syarat yaitu validitas dan reliabilitas. Dirkarnakan alat ukur yang tidak valid atau reliabel akan menimbulkan kesalahan sehingga informasi yang di dapat kurang tepat dalam mengetahui susatu keadaan subyek atau individu

Penelitian ini untuk validitasnya di tinjau dari validitas isi dimana karena dengan melihat kehituan tersebut. Suatu tes dikatakan valid apabila materi tes tersebut telah tepat dan sesuai dengan bahan-bahan yang dipelajari. Selanjutnya hasil yang di peroleh di bandingkan dengan momen produk r_{xy} . Setelah mendapatkan validitas r_{xy} maka perhitungan menggunakan korelasi produk momen sebagai berikut

Jika $> R_{tabel}$ maka instrumen atau item soal dinyatakan valid

Jika $< R_{\text{tabel}}$ maka instrumen atau item soal dinyatakan valid

Dengan demikian, untuk menentukan r_{tabel} perlu ditentukan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ atau $\alpha = 5\%$ adanya alat ukur maka ini dapat dinyatakan valid atau tidak validnya, selain itu dalam penelitian ini peneliti menguji validitas dengan diukur dengan menggunakan bantuan SPSS 23

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[N \sum x^2 - (\sum x)^2][N \sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

Keterangan:

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

N = Banyaknya peserta tes

X = Nilai hasil uji coba

Y = Nilai rata-rata harian

Tabel 3.6

Hasil Uji Validitas Kreativitas

No	R hitung	R tabel	Valid
1	0,781	0,3198	Valid
2	0,914	0,3198	Valid
3	0,498	0,3198	Valid
4	0,429	0,3198	Valid
5	0,894	0,3198	Valid
6	0,834	0,3198	Valid
7	0,639	0,3198	Valid
8	0,930	0,3198	Valid
9	0,771	0,3198	Valid
10	0,383	0,3198	Valid

11	0,855	0,3198	Valid
12	0,601	0,3198	Valid
13	0,901	0,3198	Valid
14	0,870	0,3198	Valid
15	0,891	0,3198	Valid

Tabel 3.7
Rekapitalisasi Hasil Validitas

Keterangan	Nomer Soal	Jumlah
Valid	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15	15 Soal
Tidak Valid	0	0

Pada tabel 3.6 dan 3.7 hasil perhitungan yang di peroleh dari SPSS versi 23 terdapat 15 soal dinyatakan valid semua

Tabel 3.8
Hasil Uji Validitas Hasil Belajar

No	R hitung	R tabel	Valid
1	0,316	0,254	Valid
2	0,276	0,254	Valid
3	0,401	0,254	Valid
4	0,291	0,254	Valid
5	0,325	0,254	Valid
6	0,290	0,254	Valid
7	0,272	0,254	Valid
8	0,365	0,254	Valid
9	0,265	0,254	Valid
10	0,260	0,254	Valid
11	0,351	0,254	Valid
12	0,313	0,254	Valid
13	0,265	0,254	Valid
14	0,274	0,254	Valid
15	0,411	0,254	Valid
16	0,325	0,254	Valid
17	0,273	0,254	Valid
18	0,265	0,254	Valid
19	0,273	0,254	Valid
20	0,264	0,254	Valid

21	0,409	0,254	Valid
22	0,318	0,254	Valid
23	0,342	0,254	Valid
24	0,386	0,254	Valid
25	0,338	0,254	Valid

Tabel 3.9

Rekapitulasi Hasil Validitas Hasil Belajar

Keterangan	Nomer Soal	Jumlah
Valid	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15 16,17,18,19,20,21,22,23,24,25	25 Soal
Tidak Valid	0	0

Pada tabel 3.8 dan 3.9 hasil yang diperoleh dari SPSS 23. 25 soal dinyatakan valid semua.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas berasal dari kata *reliability* berarti sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat di percaya. Suatu hasil pengukuran dapat dipercaya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok subyek yang sama, selama aspek yang diukur dalam diri subyek memang belum berubah³⁴

Reliabilitas berarti dapat dipercaya, artinya instrumen dapat memberikan hasil yang tepat, Alat ukur instrumen di katagorikan reliabel jika menunjukkan konstanta hasil pengukuran dan mempunyai ketetapan hasil pengukuran sehingga terbukti bahwa

³⁴ Zulkifli Matondang, "Validitas dan Reabilitas Satu Instrument Penelitian," *Jurnal Tabularasa PPS UNIMED*, 6.1 (2009): 93

alat ukur benar- benar dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya.

Uji reliabilitas instrumen menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*

dimana satu instrumen dapat dikatakan handal (*reliabel*) bila memiliki koefisien alpha sebesar 0.70 atau lebih. Rumus yang digunakan yaitu rumus *crombach's Alpha*

$$r_{tt} = \frac{vt - \sum pq}{k-1 \cdot vt}$$

Keterangan:

r_{tt} = reliabilitas tes

vt = varians total

k = banyaknya butir soal

p = Proporsi subjek yang menjawab soal dengan benar

q = Proporsi subjek yang menjawab soal dengan salah

$\sum pq$ = Jumlah hasil perkalian antara p dan q.³⁵

Tabel 3.10
Kreteria Reliabilitas

No	Sekor	Kreteria Reliabilitas
1	0,00 < r < 0,20	Reliabilitas sangat rendah
2	0,21 < r < 0,40	Rendah
3	0,41 < r < 0,70	Cukup
4	0,71 < r < 0,90	Reliabilitas tinggi
5	0,91 < r < 0,100	Reliabilitas sangat tinggi

³⁵ Dian Ayunita, 'Modul Uji Validitas Dan Reliabilitas', Jurnal *Statistika Terapan*, October, 2018, 1

Tabel 3.11
Reliabilitas Variabel Y₁ (Kreativitas)

Reliability Statistic Pembelajaran Kreativitas	
Crombach,s Alpha	N of Items
0,946	15

Sumber : Data Output IBM SPSS Statistic 23

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa variabel Y (Kreativitas) memiliki nilai Alpha Crombach,s (0,974), maka instrumen Pernyataan dikatakan reliable Karena $r_1 = 0,974 > 0,06$.

D. Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan analisis uji t, dalam penelitian ini uji t digunakan adalah uji *Independent Sample T-Tst*

Sebelum melakukan uji t terlebih dahulu dilakukan dua uji normalitas dan uji homogenitas. Berikut ini penjelasan dari kedua uji analisis berikut:

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas adalah suatu prosedur yang digunakan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau tidak normal.³⁶ Uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan uji statistic Kolmogorov-smirnov pada taraf signifikan 5% ($\alpha=0,05$) Dasar pengambilan keputusan adalah jika

³⁶ Nuryadi and others, " Buku Ajar Dasar-Dasar Statistik Penelitian, "(Yogyakarta: Sibuku Media, 2017),m 79,

signifikan (sig) $>0,05$ maka data penelitian tidak berdistribusi normal.³⁷ Dalam penelitian ini uji normalitas akan dianalisis menggunakan bantuan program SPSS,²³

b. Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh homogen atau tidak terhadap dua kelompok yang berbeda latar belakangnya. Uji homogenitas adalah suatu prosedur uji statistik yang dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama. Uji homogenitas bertujuan untuk mencari tahu apakah dari beberapa kelompok data penelitian memiliki variansi yang sama atau tidak. Dengan kata lain, Homogenitas bahwa himpunan data yang kita teliti memiliki karakteristik yang sama.³⁸

c. Uji Hipotesis

Hipotesis penelitian ini merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang dilakukan. Pengujian

hipotesis ini digunakan untuk membandingkan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Selanjutnya setelah melakukan uji

³⁷ Suharto and Anik Indrawan, " Group Investigation Konsep dan Implementasi Dalam Pembelajaran, " (Lamongan, Academia Publication, 2021): 102.

³⁸ Nuryadi and Others, " Buku Ajar Dasar-Dasar Statistik Penelitian, " ,89

normalitas dan uji homogenitas maka langkah selanjutnya adalah menguji hipotesis.

Pengujian hipotesis yang digunakan haruslah sesuai dengan asumsi-asumsiseperti distribusi dan homogenitas varian dari data hasil penelitian serta uji hipotesis yang digunakannya.³⁹

1) Data berdistribusi Normal dan Homogen

Data berdistribusi normal dan homogen, pengujian hipotesis menggunakan statistic paramtik yaitu menggunakan uji independet sample T-Test. Langkah- Langkah pengujian homogenitas ini yaitu dengan mengguanakn SPSS sebagai berikut

1. Buka data view pada aplikasi SPSS, Selanjutnya data view sesuia dengan data yang akan di ukur, Selanjutnya isi kolom Variabel view, pada values

2. Klik Analyze= Compre Means-Independent Sample T-test

3. Isi kolom test Variabel (s)- Grouping Variable-Define Groub- Continue-Ok

4. Interorestasi untuk data yang homogen pilih kolom Equed Variances assumed pada tabel Group Statistic yitu:

(1) Jika nilai probilitas $< 0,05$ maka Ho ditolak dan H1 diterima

(2) Jika nilai probalitas $> 0,05$ maka Ho diterima dan H1 ditolak

2) Data berdistribusi normal dan Heterogen

³⁹ Jubile Enterprise, *SPSS Untuk Pemula*, (Jakarta, PT Elex MediaKumputindo, 2014), 89.

Data berdistribusi normal dan heterogen, pengujian hipotesis menggunakan uji t' non parametrik, Langkah- langkah dalam pengujian homogenitas dengan menggunakan program SPSS adalah sebagai berikut:

1. Buka data view pada aplikasi SPSS, Selanjutnya data view sesuai dengan data yang akan di ukur, Selanjutnya isi kolom Variabel view, pada values
2. Klik Analyze= Compre Means-Independent Sample T-test
3. Isi kolom test Variabel (s)- Grouping Variable-Define Group- Continue-Ok
4. Interorestasi untuk data yang homogen pilih kolom Equed Variances assumed pada tabel Group Statistic yitu:
 - (1)Jika nilai probabilitas $< 0,05$ maka Ho ditolak dan H1 diterima
 - (2)Jika nilai probalitas $> 0,05$ maka Ho diterima dan H1 ditolak

3) Data tidak berdistribusi Normal

Data yang tidak berdistribusi normal pengujian nya menggunakan uji *Mann-Whitney*. Uji *Mann-Whitney* adalah uji non-parametrik yang tergolong kuat sebagai uji-t menguji parameter perbedaan dua rata-rata sample yang asumsi distribusi populasinya harus normal dan varianasinya harus homegen, maka pada uni *Mann- Whitney* untuk data normal diperlukan yang penting level pengukuranya minimal ordinal dan variabel kontinyu.

Langkah-langkah uji *Mann-Whitney* menggunakan aplikasi SPSS sebagai berikut:

- a. Masukkan data pada menu View
- b. Pilih menu *Analyze- Nonparametric- Legacy Dialogs 2 Independent Samples*
- c. Pada jendela *Two Independent Sample test*, Masukkan variabel terikat pada *Test Variable List* dan *Grouping Variable* Klik *Continue*, kembali kemenu *test Independet Sample Test- Test type – Mann – Whitney*, Kemudian Ok
- d. Kreteria Pengujian:
 1. Jika nilai probalitas $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima
 2. Jika nilai probalitas $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB IV

PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA

A. Gambaran Objek Penelitian

SMP Negeri 4 Jember, berasal dari Sekolah Menengah Ekonomi Pertama (SMEP) Negeri Jember yang berdiri pada tanggal 1 September 1950, berdasarkan Keputusan Menteri P dan K tanggal 20 September 1950 No : 8094/P/1950.

Dalam rangka persiapan Integrasi SMEP menjadi SMP, maka mulai tahun ajaran 1977 SMEP Negeri Jember diperintahkan oleh Kanwil DEPDIBUD. Prop.Jawa Timur untuk menerima siswa kelas 1 baru bagi SMP dan berlaku kurikulum SMP dibawah Pembinaan Bidang Pendidikan Menengah Umum (DIKMENUM) sedangkan yang kelas 2 dan 3 masih menggunakan SMEP dibawah Pembinaan DIKMENJUR. Kemudian pada tahun ajaran 1979 SMEP Negeri Jember resmi di Integrasikan menjadi SMP Negeri 4 Jember dengan Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia tanggal 17 Pebruari 1979 Nomer : 030/U/1979.

1. Kondisi Fisik

SMP NEGERI 4 JEMBER berdiri diatas tanah seluas 3.419 m², luas tanah tersebut merupakan pengembangan sejak masih SMEP Negeri Jember sampai menjadi SMP Negeri 4 Jember.

Adapun sarana dan prasarana yang dimiliki a.l :

NO	JUMLAH RUANG	NAMARUANG	NO	JUMLAH RUANG	NAMARUANG
1	23	Ruang Belajar.	11	1	Ruang UKS.
2	1	Ruang KS.	12	1	Ruang Sanggar Pramuka
3	1	Ruang Wakasek	13	1	Ruang Osis
4	1	Ruang Guru	14	1	Ruang Musholah
5	1	Ruang Tata Usaha	15	1	Ruang Tata Boga
6	1	Ruang BP/BK	16	1	Ruang Aula
7	1	Ruang Lab. IPA	17	1	Ruang Kantin Siswa
8	1	Ruang Lab. Bahasa	18	1	Ruang Koperasi Sekolah
9	2	Ruang Lab. Komputer	19	1	Gudang
10	1	Ruang Perpustakaan	20		

2. Kondisi Siswa , Guru Dan Karyawan

Saat ini tahun ajaran 2024/2025 SMP Negeri 4 Jember

memiliki siswa sejumlah 693 dengan rincian :

- Kelas VII sejumlah 262 siswa
- Kelas VIII sejumlah 253 siswa
- Kelas IX sejumlah 218 siswa.

dan didukung tenaga Pendidik dan tenaga Kependidikan sejumlah

52 Orang.

Tahun Pelajaran 2024/2025	Tenaga Pendidik			Tenaga Kependidikan		Jumlah
	PNS	P3K	NON PNS	PNS	NON PNS	
L	6	7	5	-	7	25
P	3	11	9	-	4	27
JUMLAH	9	18	14	-	11	52

Dengan Klasifikasi guru :

- 4 orang lulusan S.2.
- 46 orang lulusan S.1
- 2 orang Program D.3

Diantara sejumlah guru telah Lulus Sertifikasi sebanyak 19 Orang diharapkan pada tahun mendatang untuk meningkatkan profesionalisme guru akan ditingkatkan minimal menjadi S1.

Sejak awal pelaksanaan tahun ajaran 1979 SMP Negeri 4 Jember telah mengalami pergantian Kepala Sekolah.

Adapun Kepala Sekolah yang pernah memimpin SMP Negeri 4 Jember adalah :

1. ISTIJAB, BA
2. DARSONO
3. Drs. SOEPODO, SH
4. Drs. MOH SOLIKIN WIDJAJA.
5. Drs. BAMBANG SUDJATIM
(Pengawas Dikmenum merangkap PLH).
6. Drs. ROESTAMADJI, MM
7. Drs. KARMIN, MSi
8. Dra. YAYUK KURNIYANI, MSi
9. HERU WAHYUDI, S.Pd., M.Pd.
10. **SURAWI, S.Pd., M.Pd.**

(sejak 12 Februari 2024 s.d. sekarang)

Dalam perkembangannya sejak tahun pelajaran 2001/2002 SMP Negeri 4 Jember ditunjuk oleh Dirjen Dikdasmen Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia menjadi sekolah rintisan MPMBS sampai tahun pelajaran 2003/2004, kemudian pada tahun pelajaran 2005/2006 berdasarkan SK Direktur pembinaan Sekolah Menengah Pertama Ditjen Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Depdiknas Republik Indonesia No. 867a/C3/Kep/2006 tertanggal 13 Juni 2006 SMP Negeri 4 jember ditetapkan menjadi Sekolah Standart Nasional (SSN).

Selama menjadi Sekolah Standar Nasional SMP Negeri 4 Jember berupaya mengembangkan sekolah sesuai dengan visi dan misi yang telah dibuat yaitu:

Visi Sekolah

“ UNGGUL DALAM PRESTASI *dan* BERBUDI PEKERTI LUHUR“

Misi Sekolah

1. Melaksanakan peningkatan kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien untuk pengembangan diri siswa secara optimal.
2. Melaksanakan pengembangan kurikulum satuan pendidikan.
3. Melaksanakan pengembangan metode dan strategi pembelajaran.
4. Melaksanakan penilaian, analisis dan pengayaan.
5. Meningkatkan kualitas kinerja tenaga pendidikan dan kependidikan.

6. Meningkatkan dan mengembangkan media pembelajaran untuk menunjang KBM.
7. Meningkatkan kerja sama dengan masyarakat sekolah dalam peningkatan mutu sekolah secara fisik dan non fisik.
8. Melaksanakan MBS serta meningkatkan transparansi dan akuntabilitas kelembagaan.

Pada tanggal : 12 Februari 2024 terjadi pergantian Kepala Sekolah dari Bapak HERU WAHYUDI, S.Pd., M.Pd. menjadi guru biasa di SMP Negeri 4 Jember, sedangkan Bapak SURAWI, S.Pd., M.Pd. yang sebelumnya menjadi guru di SMP Negeri 4 Jember dan diangkat menjadi Kepala SMP Negeri 4 Jember sampai sekarang.

Kedatangan Bapak SURAWI, S.Pd., M.Pd. Ternyata membawa warna serta swasana baru yang sangat positif bagi para guru dan karyawan, sehingga gairah bekerja para guru dan karyawan menjadi lebih bersemangat.

Untuk meraih suatu prestasi memang tidak mudah orang membalik tangan tetapi sangat diperlukan sumber daya pendukung seperti sarana , fasilitas dan dana yang memadai serta pelaksanaan yang sungguh-sungguh. Sehingga sekolah ini mempunyai satu komitmen untuk mengangkat prestasi baik bidang Akademik maupun Non Akademik.⁴⁰

⁴⁰ Dokumen Tata Usaha SMP Negeri 4 Jember (Thn,2024)

B. Penyajian Data

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan data tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi *Canva* terhadap kreatifitas belajar pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPN 4 Jember pada tahun pelajaran 2024/ 2025 dengan menggunakan Modul ajar/ Angket contoh hasil hasil anket kreatifitas dan hasil belajar dan rekapitulisasi pada sampel dapat dilihat (pada lampiran

C. Analisis dan Pengujian Hipotesis

1. Analisis Data

a. Hasil Angket Kreativitas dan Hasil Belajar

Deskripsi data hasil angket kreatifitas dan hasil baelajar dengan jumlah pertanyaan sebanyak 20 butir dan subyek penelitian pada masing-masing kelompok berjumlah 31 siswa yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.3

Ukuran Pemusatan dan Penyebaran Data Nilai Angket

Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Penyabaran dan Pemusatan data	Kelas	
	Kontrol	Eksperimen
Nilai Terendah	30	47
Nilai Tertinggi	39	54
Rata-rata	33,6	50.32
Modus	34	49
Media	33	50
Setandar Devisiasi	1,859	1,492

Tabel diatas dianalisis data hasil angket kreatifitas kelas kontrol dan eksperimen tersebut, Selanjutnya dilakukan

perhitungan distribusi frekuensi nilai angket kreatifitas dan hasil belajar pada kelas control dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.4
Distribusi Frekuensi Data Angket Kreativitas Belajar
Kelas Kontrol

No	Kelas Interval	Frukuensi Siswa	Presentase
1	31-33	16	52%
2	34-36	14	45%
3	37-39	1	3%
4	40-42	0	0%
5	43-45	0	0%
6	46-48	0	0%

Tabel 4.5
Distribusi Frekuensi Data Angket Kreativitas
Kelas Eksperimen

No	Kelas Interval	Frukuensi Siswa	Presentase
1	47-49	10	32%
2	50-52	19	61%
3	53-55	2	6%
4	56-58	0	0%
5	59-61	0	0%
6	62-64	0	0%

Selanjutnya, deskripsi data angket kreativitas dan hasil belajar berdasarkan katogeri nya diporeleh hasil sebagai berikut:

2. Pengujian Hipotesis

b. Uji Prasyarat

1) Uji Normalitas

Tujuan dari uji normalitas ini untuk mengetahui signifikasi penyebaran data apakah satuan data tersebut bersifat normal atau tidak . Data yang digunakan adalah data angket kreativitas Data ini

di uji menggunakan uji normalitas *Shapiro Wilk* dengan bantuan SPSS 23,(Dapat dilihat pada lampiran) Ketentuan dalam pengambilan Keputusan ini adalah data berdistribusi normal jika $\text{sig} > 0,05$ (5%). Berikut ini hasil dari uji normalitas *Shapiro Wilk*

Tabel 4.7
Hasil Uji Normalitas
Kreativitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Eksperimen	.141	31	.121	.957	31	.235
Kontrol	.139	31	.130	.952	31	.172

dasarkan Tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai signifikansi uji *Shapiro Wilk* angket kreativitas siswa pada kelas kontrol dan eksperimen adalah 0,235 dan 0,172. Hal ini menunjukkan bahwa pada data angket kreatifitas belajar di kelas kontrol dan eksperimen berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Tujuan dari uji homogenitas untuk mengetahui signifikan penyebaran data apakah bersifat normal atau tidak. Data yang digunakan adalah data angket kreatifitas dan hasil belajar kelas kontrol dan eksperimen. Data di uji menggunakan bantuan program.SPSS 23 dengan uji F yaitu analisis *Lavene Test* , dalam melakukan pengambilan Keputusan uji homogenitas dilakukan berdasarkan ketentuan pengujian hipotesis homogenitas, yaitu jika nilai $\text{sig} > 0,05$ maka H_0 diterima, data dinyatakan memiliki varian

yang sama (homogen). Hasil perhitungan uji homogenitas data angket kreativitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.8
Ringkasan Hasil Uji Homogenitas
Test of Homogenitas of Variances Angkat Kretivitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.648	1	60	.424

Variabel Terikat	Kelas	Homogeneity of Variance	Tingkat Kepercayaan	Keterangan
Kreatifitas dan Hasil Belajar	Kontrol	424	$\alpha = 0,05$	Homogen
	Eksperiman			Homogen

Berdasarkan pengujian homogenitas data angket kreativitas dan hasil belajar siswa kelas kontrol dan eksperiman mempunyai taraf signifikan $> 0,05$ sehingga data angket kreatifitas dan hasil belajar siswa bersifat homogen.

3) Hasil Uji Hipotesis

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah Uji *Independent Sample T-Test* dengan taraf signifikan 0,05 , hal ini dikarenakan data sudah memenuhi uji prasyarat analisis yakni data berdistribusi normal dan homogen. *Uji Independent Sample T-Test* bertujuan untuk mengetahui da tidak perbedaan rata-rata dua sampel yang tidak berpasangan.:

Adapun hipotesis yang akan di uji adalah

1. H_0 : tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajara aplikasi canva Canva terdapat kreativitas dan hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 4 Jember
2. H_1 :Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi *Canva* terhadap kreativitas dan hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 4 jember
3. Dengan kreteria pengujian

Jika nilai sig < 0,05 maka H_0 ditolah H_1 diterima

Jika nilai sig > 0,05 maka H_0 diterima H_1 ditolak

Setelah melakukan uji Independet Sample T-Test dengan menggunakan SPSS 23, maka hasil uji hipotesis dapat dilihat pada lampiran dengan rincian sebagaimana dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.9
Hasil Uji Independent Sample T-Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Canva_Kreativitas Siswa	336.075	.000	14.873	122	.000	17.419	1.171	15.101	19.738
			14.873	77.265	.000	17.419	1.171	15.087	19.751

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa kreativitas dan hasil belajar siswa memiliki singnifikan sebesar ,000. Hal ini menunjukkan

bahwa kreativitas dan hasil belajar memiliki nilai sig $<0,05$ Maka hasil uji hipotesisnya sebagai berikut;

H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi *Canva* terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 4 Jember

D. Penyajian Data Hasil Belajar Siswa

1. Data hasil Pre-test

Tabel 4.10

Data hasil belajar pretest kelas VIII Eksperimen

No	Nilai	Sekor Siswa
1	72	5
2	76	1
3	80	7
4	84	5
5	88	3
6	92	6
7	96	3
8	100	1
Rata-Rata	85	31

Tabel 4.11

Data Hasil Belajar Kelas VIII E kontrol

No	Nilai	Sekor Siswa
1	44	1
2	48	2
3	52	4
4	56	5
5	60	7
6	64	5

7	68	4
8	72	2
9	92	1
Rata-rata	61	31

Berdasarkan pada tabel 4.10 dan 4.11 pretest pada kelas kontrol dan kelas eksperimenterdapat rata-rata yang berbeda pada kelas ekperimen memperoleh nilai rata-rata 85. sedangkan pada kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 60

Adapun hasil nilai post test kelas VIII D dan Kelas VIII E yang sudah di peroleh yaitu:

Tabel 4.12

Data Hasil Post-test Kelas VIII D Eksperimen

No	Nilai	Sekor Siswa
1	72	5
2	76	1
3	80	7
4	84	5
5	88	3
6	92	6
7	96	3
8	100	1
Rata-rata	85	31

Tabel 4.13

Data Hasil Belajar Kelas VIII E Kelas Kontrol

No	Nilai	Sekor Siswa
1	44	1
2	48	2
3	52	4

4	56	5
5	60	7
6	64	5
7	68	4
8	72	2
9	92	1
Rata-rata	61	31

Berdasarkan pada tabel Post-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat nilai rata-rata yang berbeda pada kelas eksperimen memperoleh rata-rata 85. Sedangkan pada kelas control memperoleh nilai rata-rata 61.

E. Analisis dan Pengujian Hipotesis

Proses analisis data dan pengujian hipotesis pada penelitian ini dilakukan menggunakan SPSS versi 23. Sebelum melakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas guna mengetahui apakah data yang akan di analisis memiliki distribusi normal dan homogen. Uji normalitas dan uji homogenitas sebagai berikut:

F. Uji Prasyarat

a. Hasil Uji Normalitas

Hasil belajar Dalam pengujian ini dilakukan menggunakan dasar pengambilan Keputusan jika nilai $(Sig) > 0,05$, maka data penelitian berdistribusi normal, jika nilai $(Sig) < 0,05$, maka data nilai tidak berdistribusi normal. Dalam penelitian ini uji normalitas

akan di analisis menggunakan bantuan SPSS versi 23. Adapun hasil uji normalitas dapat di lihat di bawah ini:

Tabel 4.14
Uji Normalitas

Tests of Normality		Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest (kontrol)	0,116	31	,200*	0,95	31	0,152
	PRETEST (EKS)	0,147	32	0,078	0,97	32	0,498
	Posttest (kontrol)	0,145	31	0,095	0,961	31	0,307
	Posttest (eks)	0,148	32	0,074	0,943	32	0,09

Pada tabel 4.12 terdapat hasil rekapan uji normalitas hasil belajar pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan tabel 4.12 terdapat perhitungan uji normalitas diatas menggunakan *One-sample* kolmogolo Smirnov test hasilnya menyatakan bahwa nilai post-test pada kelas kontrol dan eksperimen sebesar 0,152, 0,498, 0,307 dan 0,09. Atau lebih besar dari 0,05. Maka dapat di simpulkan bahwa soal *pretest* dan *posttest* yang diujikan berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas Hasil Belajar

Apabila tingkat kenormalan data sudah diketahui langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas, untuk mengetahui varian populasi data antara dua kelompok yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki varian sama atau berbeda.

Tahapan pengambilan keputusan dapat dilihat jika nilai (Sig) > 0,05 maka dari kedua kelompok data adalah sama (Homogen), jika nilai signifikansi (Sig) < 0,05 maka varians maka kedua kelompok data

adalah tidak sama (tidak homogen). Dalam penelitian ini uji homogenitas dianalisis menggunakan bantuan SPSS versi 23. Adapun hasil uji homogenitas adalah sebagai berikut:

Tabel 4.15
Perhitungan Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	0,659	1	61	0,42
	Based on Median	0,587	1	61	0,446
	Based on Median and with adjusted df	0,587	1	60,914	0,446
	Based on trimmed mean	0,65	1	61	0,423

Berdasarkan tabel 4.13 hasil uji homogenitas diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig) $0,423 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa varians data posttest dan pretest kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah homogen

c. Analisis Data

Analisi data penelitian ini menggunakan uji t yaitu analisis Independent Sample T-test, analisis uji t dilakukan setelah kedua syarat terpenuhi yang berarti data distribusi normal dan homogen.

Pengujian Independent Sample T-test dalam penelitian ini menggunakan bantuan SPSS 23, dengan kriteria pengujian. Jika nilai signifikansi atau nilai sig. (2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 diterima H_1 ditolak. Jika nilai signifikansi atau nilai sig (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima

Adapun hasil uji Independent Sample T-test dengan SPSS 23, terhadap hasil belajar (postest) pada kelas kontrol dan kelas eksperimen yang dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.16
Independent Sampel T-Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Canva_Hasil_Belajar	Equal variances assumed	100.021	.000	-7.025	122	.000	-13.419	1.910	-17.201	-9.638
	Equal variances not assumed			-7.025	66.729	.000	-13.419	1.910	-17.232	-9.606

Berdasarkan tabel 4.14 hasil uji t di atas menyatakan bahwa nilai sig (2-tailed) yaitu 0,000, hal ini menunjukkan bahwa nilai sig (2-tailed) < 0,05 sehingga hipotesis nol H_0 ditolak dan hipotesis alternative (H_1) diterima

d. Uji Hipotesis

Berdasarkan penyajian data dan hasil uji prasyarat analisis data yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas di peroleh hasil data berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen setelah dua uji prasyarat tersebut di lalui maka langkah selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji Independent Sample T-test guna menguji apakah terdapat pengaruh antara variabel X (Media Pembelajaran *Canva*)

terhadap variabel Y_1 Kreativitas siswa dan variabel Y_2 (Hasil Belajar).

Hasil yang di peroleh dari uji Independent Sample T- test menunjukkan bahawa nilai Sig (2-tailed) $< 0,05$ sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_1) diterima yang berarti: terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran media *Canva* terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Negeri 4 Jember tahun ajaran 2024/2025

Dengan pernyataan ditolaknya H_0 dan diterimanya H_1 menunjukkan bahawa penelitian ini dapat membuktikan kebenaran hipotesis yaitu terdapat pengaruh model pembelajaran media *Canva* terhadap kreativitas dan hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Negeri 4 Jember

G. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi *Canva* terhadap kreativitas dan hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 4 Jember. Penelitian ini merupakan penelitian *quasi eksperimen* yaitu dengan menggunakan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi *Canva* sedangkan pada kelas kontrol menerapkan pembelajaran yang sesuai di sekolah pada umumnya yaitu dengan menggunakan buku paket atau LKS

Berdasarkan hasil Uji *Independent Sample T-Test* angket kreativitas dan hasil belajar pada tabel (4.9 dan 4.14) yang menunjukkan *dig. (2-tailed)* 0,000 lebih kecil dibandingkan dengan taraf signifikan sebesar 0,05 maka dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh dalam penggunaan media pembelajaran aplikasi *Canva* terhadap kreativitas dan hasil belajar pada mata pelajaran IPS. Selain itu berdasarkan uji *Independent Sample T-Test*, hasil skor rata-rata angket kreatifitas dan hasil belajar yang dibelajarkan dengan media aplikasi *Canva* kelas Eksperimen sebesar 85 lebih besar dibandingkan rata-rata kelas kontrol sebesar 61 Hal tersebut dikarenakan penggunaan media pembelajaran sangat menarik dan mempunyai beberapa kelebihan seperti meningkatkan ke kreatifitas dan hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran.⁴¹

Siswa pada kelas eksperimen terlihat lebih semangat jika dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini dapat terjadi karena terdapat perbedaan dalam penyajian kelengkapan media yang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa di kelas kontrol hanya belajar dengan buku siswa dan tidak dapat memvisualisasikan selama pembelajaran, sehingga siswa kurang kreatif dan hanya dapat membayangkan saja. Keberhasilan yang di capai dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi *Canva* telah di buktikan oleh beberapa

⁴¹ Prihartini, Y., & Sriyanto, S. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Kreatifitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Muhammadiyah 2 Purwokerto. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, '(2023), '10, 180-185

peneliti, diantaranya peneliti yang dilakukan oleh Yuni Prihartini menyatakan bahwa dengan menggunakan canva pendidik dapat menciptakan beragam media yang bisa dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran, mengembangkan keterampilan bekerjasama dan berkreasi, menciptakan pembelajaran berbasis visual sehingga interaksi yang terjalin antar unsur pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mudah. Selain itu karena adanya perbedaan langkah-langkah dalam pelaksanaan pembelajaran antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, perbedaan kreatifitas dan hasil belajar siswa kelas kontrol dan eksperimen dikarenakan adanya penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Canva* dikategorikan sebagai media yang sangat menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPS. Achmad Syarifudin. Pemanfaatan canva sebagai alat bantu pembelajaran dapat menjadi panduan bagi para pengajar dalam upaya menciptakan pembelajaran yang lebih produktif. Harapannya, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa di masa mendatang,⁴²

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

⁴² Syarifudin, A. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam, "Jurnal Ilmiah Edukatif, (2023), 9(2),78-95

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan beberapa data yang telah sudah dianalisis dapat disimpulkan bahwa:

Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi *Canva* terhadap kreatifitas dan hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 4 jember. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan uji *Independent Sample T-Test* yang menunjukkan bahwa terdapat adanya perbedaan yang signifikan pada kreatifitas dan hasil belajar siswa antara kelompok siswa yang dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi *Canva* dengan kelompok siswa yang dilakukan dengan kegiatan pembelajaran konvensional. Disamping itu berdasarkan skor rata-rata angket kreatifitas belajar siswa kelompok kelas eksperimen yang lebih tinggi yaitu 85% dibandingkan dengan skor rata-rata pada kelas kontrol yaitu 61%.

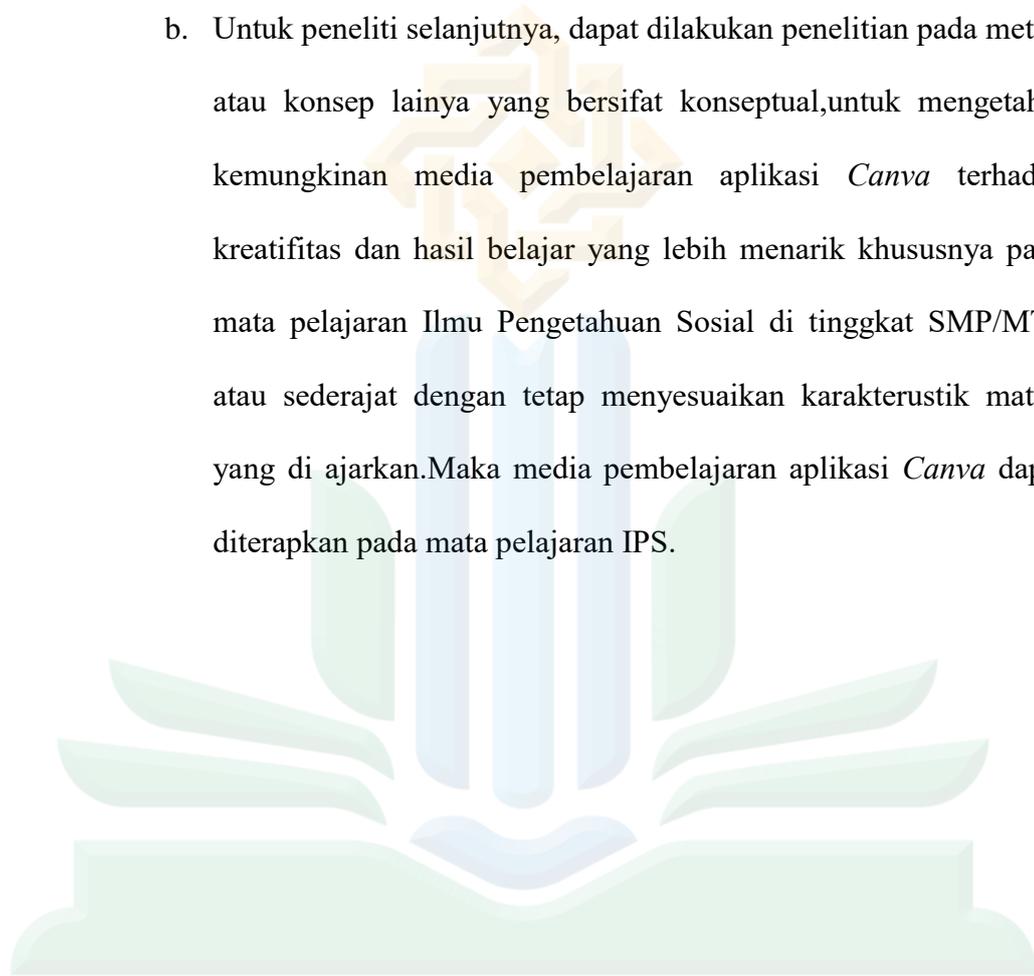
B. Saran

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, maka terdapat beberapa saran untuk perbaikan di masa yang akan datang dalam melakukan penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Untuk guru, diharapkan guru selalu berusaha untuk mempunyai inovasi pembelajaran agar tercapai kegiatan pembelajaran yang efektif sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang

diinginkan. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran sebagai alternatif agar tercapai kegiatan

- b. Untuk peneliti selanjutnya, dapat dilakukan penelitian pada materi atau konsep lain yang bersifat konseptual, untuk mengetahui kemungkinan media pembelajaran aplikasi *Canva* terhadap kreatifitas dan hasil belajar yang lebih menarik khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di tingkat SMP/MTS atau sederajat dengan tetap menyesuaikan karakteristik materi yang di ajarkan. Maka media pembelajaran aplikasi *Canva* dapat diterapkan pada mata pelajaran IPS.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFATAR PUSTAKA

- Alfabeta, B. (2017). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta, CV.
- Apriyan, R. (2018). *Analisis Pengaruh Nilai Tukar (Kurs), Inflasi Dan Suku Bunga (BI Rate) Terhadap Indeks Harga Saham Gabungan (IHSG)(Studi pada Perusahaan Property dan Real Estate yang terdaftar di Bursa Efek Indonesia (BEI periode 2011-2015)* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan edisi 3*. Bumi aksara.
- Asyhar, R. (2021). Kreatif mengembangkan media pembelajaran.
- Aulia, S. *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Sains Peserta Didik Biologi SMA pada Konsep Ekologi* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Bagiyono, B. (2017). Analisis tingkat kesukaran dan daya pembeda butir soal ujian pelatihan radiografi tingkat 1. *Widyanuklida*, 16(1).
- Enterprise, J. (2018). *Lancar Menggunakan SPSS untuk pemula*. Elex Media Komputindo.
- Febriyanti, E., Kusmarni, Y., & Ma'mur, T. (2021). Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Digital pada Pembelajaran Sejarah Daring (Studi Deskriptif Terhadap Guru Sejarah SMA Di Kota Bandung). *FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 10(2), 147-154.
- Fuady, M. J. (2016). Pengembangan aplikasi evaluasi pembelajaran online untuk pendidikan jarak jauh. *Jurnal Tekno*, 26(2), 148-54.
- Hajar, O., Kasiyun, S., Susanto, R. U., & Akhwani, A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 6(1), 6404-6413.
- Inzani, D. A., Ar, A., Halisa, N., Fauzi, L. A., Rahmat, M., Syukur, M., ... & Najamuddin, F. (2021). Webinar Pelatihan Media Pembelajaran di masa pandemi covid-19. *Journal Lepa-Lepa Open*, 1(1), 143-151.
- Ismayani, A., Habibati, H., & Nufus, S. (2021). Analysis of the Implementation of Active Learning for MAN 3 Banda Aceh Students

during the Covid-19 Pandemic. *International Journal of Education, Information Technology, and Others*, 4(2), 332-337.

Kamal, M. (2020). Research and Development (R&D) tadribat/drill madrasah aliyah class x teaching materials arabic language. *Santhet (Jurnal Sejarah Pendidikan Dan Humaniora)*, 4(1), 10-18.

Kuantitatif, P. P. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta, Bandung.

Laut Mertha Jaya, I., & Husaini, F. (2020). Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif: teori, penerapan, dan riset nyata.

Mahmudi, I., Athoillah, M. Z., Wicaksono, E. B., & Kusuma, A. R. (2022). Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(9), 3507-3514.

Moeljadi, D., Kamajaya, I., & Darnis, A. D. (2019, September). Considerations for providing etymological information in the KBBI Indonesian dictionary. In *Proceeding of the 13th International Conference of the Asian Association for Lexicography*. Istanbul (pp. 223-240).

Nurhayati, R. (2020). Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Undang-Undang No, 20 Tahun 2003 Dan Sistem Pendidikan Islam. *Al-Afkar, Journal For Islamic Studies*, 57-87.

Pelanggi, G., Sahri, A., & Haryanti, N. D. (2020). DISKRIMINASI PADA TOKOH MAT DAWUK DALAM NOVEL DAWUK KISAH KELABU DARI RUMBUK RANDU KARYA MAHFUD IKHWAN. In *Seminar Internasional Riksa Bahasa* (pp. 651-656).

Penyusun, T. I. M. (2007). Bahasa indonesia dalam penulisan karya ilmiah. Bandung: BPDU-Universitas Widyatama.

PINEM, P. (2024). *Pengembangan Materi Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi IPS Tentang Peninggalan Sejarah Di Kelas IV SDN Percontohan Kabanjahe* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS QUALITY BERASTAGI).

Purba, Y. A. (2022). Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran matematika di smpn 1 na ix-x aek kota batu. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1325-1334.

Purnomo, R. A. (2017). Analisis Statistik Ekonomi dan Bisnis Dengan SPSS. Ponorogo: Wade Group.

PUTRI MONALISA, S. E. L. I. (2023). *PENGARUH KREATIVITAS BELAJAR DAN PENGGUNAAN YOU TUBE SEBAGAI MEDIA BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA KELAS XI SMK*

NEGERI 1 MUARO JAMBI (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS JAMBI).

Semiawan, C. R. (1999). Perkembangan dan belajar peserta didik. *Jakarta: Depdikbud*.

Setiawan, K. (2019). Buku ajar metodologi penelitian (anova satu arah).

Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan aplikasi Canva untuk membuat konten gambar pada media sosial sebagai upaya mempromosikan hasil produk UKM. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 430-436.

Sugiyono, D. (2017). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta. Procrastination And Task Avoidance: Theory, Research and Treatment.

Syarifudin, A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 9(2), 78-95.

Tukiran Taniredja dan Hidayati Mustafidah, Penelitian Kuantitatif (Sebuah Pengantar) (Cet. II; Bandung: Alfabeta, 2016), h. 33.

Yanti, A. A., Wiyanto, W., & Lisdiana, L. (2018). Analysis of the Student's Creative Thinking Skill in Science Learning in Primary Schools of Rappocini Makassar City. *Journal of Innovative Science Education*, 7(2), 208-214.

Yusuf, A. M. (2019). Metode Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan. *Edisi Pertama. Cetakan Kedua.. Jakarta: Kencana*.

LAMPIRAN 1**PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : M. Ainur Rofiqi
NIM : 202101090013
Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul " Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Pada Mata pelajaran IPS Kelas VIII di SMPN 4 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025 " secara keseluruhan merupakan hasil penelitian yang dilakukan oleh saya sendiri, kecuali bagian-bagian yang dirujuk sumbernya. Demikian surat pernyataan ini saya buat sebenar-benarnya untuk digunakan sebagai mestinya.

Jember 30 Oktober 2024
Penulis



M. Ainur Rofiqi
NIM. 202101090013

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

J E M B E R

CS Dipindai dengan CamScanner

LAMPIRAN 2

Judul	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode penelitian	Rumusan Masalah
Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Kreativitas Dan hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Di SMPN 4 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025	<p>a. Media Pembelajaran Aplikasi <i>Canva</i></p> <p>b. Kreativitas dan Hasil Belajar</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pengertian media pembelajaran aplikasi <i>Canva</i> ▪ Langkah-langkah media pembelajaran aplikasi <i>Canva</i> ▪ Kelebihan media pembelajaran aplikasi <i>Canva</i> ▪ Kreativitas dan Hasil Belajar 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Responden : <ol style="list-style-type: none"> a. Siswa SMPN 4 Jember 2. Informasi : <ol style="list-style-type: none"> a. Kepala Sekolah b. Waka Kurikulum c. Guru IPS d. Siswa 3. Data Prime <ol style="list-style-type: none"> a. Observasi b. 4. Data Skunder <ol style="list-style-type: none"> a. Profil sekolah b. Struktur Organisasi c. Nilai ulangan harian siswa d. Buku e. Jurnal f. Websit g. Skripsi 	<p>Pendekatan penelitian Kuntitatif</p> <p>Jenis Penelitian Quasi Experimental Design</p> <p>Lokasi Penelitian SMP Negeri 4 Jember</p> <p>Metode pengumpulan data</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Observasi b. Angket c. Interview d. Dokumenter <p>Populasi Penelitian Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Jember</p> <p>Sampel Penelitian Siswa kelas VIII D (Sebagai kelas Eksperimen) dan Kelas VIII E (Sebagai kelas Kontrol) di SMP Negeri 4 Jember</p> <p>Anilisis data menggunakan <i>Product Moment</i></p> $r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{(\sum x^2)(\sum y^2)}}$	<ol style="list-style-type: none"> a. Bagaimana penggunaan Media Pembelajaran <i>Aplikasi Camva</i> Terhadap Keretifitas dan hasil belajar pada mata Pelajaran IPS kelas VIII di SMPN 4 Jember b. Adakah pengaruh Media <i>Aplikasi Camva</i> Terhadap Keretifitas dan hasil belajar pada mata Pelajaran IPS kelas VIII di SMPN 4 Jember c. Seberapa besar pengaruh Media <i>Aplikasi Camva</i> Terhadap Keretifitas dan hasil belajar pada mata Pelajaran IPS kelas VIII di SMPN 4 Jember? d. Apakah ada pengaruh penggunaan media <i>Aplikasi Canva</i> terhadap kreativitas dan hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 4 Jember tahun pembelajaran 2024/2025

LAMPIRAN 3**Kisi-kisi Instrumen Angket Kreativitas Siswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Canva**

No	Aspek Kreativitas	Indikator	Nomer Pernyataan
1	Kelancaran (Fluency)	Mampu Mengemukakan banyak ide atau gagasan saat menggunakan Canva	1,10,11
2	Keaslian (Originality)	Mampu menghasilkan gagasan atau karya yang unik dan berbeda saat menggunakan Canva	5, 14
3	Elaborasi (Elaboration)	Mampu mengembangkan ide, memperkaya gagasan, dan mengaitkan materi dengan kehidupan nyata,	6, 9, 15
4	Fleksibilitas (Flexibility)	Mampu menggunakan Canva dengan berbagai cara untuk menyelesaikan tugas atau belajar.	4, 12
5	Percaya Diri	Merasa yakin, berani menjawab, dan menunjukkan inisiatif saat belajar dengan Canva.	7, 8
6	Minat dan Motivasi	Menunjukkan semangat, dan ketertarikan terhadap pembelajaran berbasis Canva	2, 3, 13

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN 4

Kisi-Kisi Soal Hasil Belajar Siswa

No	Capaian Pembelajaran	Materi Pokok	Indikator Soal	No Butir Soal	Indikator kognitif	Bentuk Soal
1	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu memahami dan memiliki kesadaran akan keberadaan diri dan keluarga serta lingkungan terdekatnya. Ia mampu menganalisis hubungan antara kondisi geografis daerah dengan karakteristik masyarakat serta memahami potensi sumber daya alamnya. Ia juga mampu menganalisis hubungan antara keragaman kondisi geografis nusantara terhadap pembentukan kemajemukan budaya. Ia mampu	Kondisi geografis dan pelestarian sumber daya alam	Peserta didik dapat mengingat mengenai letak astronomis	1, 2	C1	PG

<p>memahami bagaimana masyarakat saling berupaya untuk dapat memenuhi kebutuhan hidupnya. Ia mampu menganalisis peran pemerintah dan masyarakat dalam mendorong pertumbuhan perekonomian. Peserta didik juga mampu memahami dan memiliki kesadaran terhadap perubahan sosial yang sedang terjadi di era kontemporer. Ia dapat menganalisis perkembangan ekonomi di era digital. Peserta didik memahami tantangan pembangunan dan potensi Indonesia menjadi negara maju. Ia menyadari perannya</p>					
---	--	--	--	--	--

	sebagai bagian dari masyarakat Indonesia dan dunia di tengah isu-isu regional dan global yang sedang terjadi dan ikut memberikan kontribusi yang positif					
2			Peserta didik dapat memahami pembagian dan perubahan waktu Indonesia berdasarkan letak geografis	6, 7	C2	PG
3			Peserta didik dapat memahami iklim dan perubahan cuaca Indonesia berdasarkan astronomis	9,19	C2	PG
4			Peserta didik dapat memahami bagian letak	14	C2	PG

			Indonesia secara geologis			
5			Peserta didik dapat menentukan iklim suatu wilayah berdasarkan garis lintang secara astronomis	3,4,5,1,0,23	C3	PG
6			Peserta didik dapat menganalisis sebuah pengaruh terhadap wilayah berdasarkan letak geografis	11.22	C3	PG
7			Peserta didik dapat menganalisis dampak positif dan negatif berletak geologis	15,16,17,18	C3	PG
8			Peserta didik dapat menganalisis dampak pengaruh	12,13,20,21,25	C4	PG

			iklim terhadap wilayah indonesia			
9			Peserta didik dapat menganalisis kelebihan letak geologis pada wilayah	8	C4	PG
10			Peserta didik dapat mengatasi masalah pemanasan global	24	C4	PG



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN 5

**ANGKET KREATIVITAS SISWA
PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI
CANVA TERHADAP KREATIFITAS DAN HASIL BELAJAR PADA MATA
PELAJARAN IPS KELAS VIII DI SMP NEGERI 4 JEMBER TAHUN
PELAJARAN 2024/2025**

Nama :

Kelas :

No Absen :

A. Petunjuk pengisian:

1. Berilah tanda ceklis pada kolom yang sesuai dengan pendapatmu.
2. Jawablah dengan dipengaruhi oleh jawaban pertanyaan lain. Maupun temanmu
3. Jawablah pertanyaan tidak boleh dari satu pilihan.
4. Berilah jawaban dengan sebenar-benarnya dan sejujur-jujurnya

Keterangan:

SS = Sangat Setuju

TS = Tidak Setuju

S = Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

B. Pertanyaan

No	Pertanyaan	Sekor Penelitian			
		SS	S	TS	
1	Dengan menggunakan media Canva, saya merasa ide-ide saya dalam belajar lebih berkembang				
2	Saya sangat senang dan semangat belajar IPS karena menggunakan media aplikasi Canva				

3	Aplikasi Canva sangat menarik dan menyenangkan digunakan dalam pembelajaran di kelas				
4	Media aplikasi Canva memudahkan saya memahami materi pembelajaran				
5	Saya menemukan hal-hal baru yang belum pernah saya pelajari melalui media Canva				
6	Saya dapat menghubungkan isi media Canva dengan kehidupan sehari-hari saya				
7	Saya merasa percaya diri menjawab pertanyaan saat menggunakan media Canva				
8	Saya memperhatikan penjelasan guru dengan baik saat menggunakan media Canva				
9	Saya merasa terbantu dalam memahami materi dengan visual media seperti poster yang disediakan Canva				
10	Saya merasa pembelajaran menggunakan Canva membuat saya semakin aktif dalam berpikir kreatif				
11	Saya bisa mengekspresikan ide saya dengan lebih bebas saat menggunakan aplikasi Canva				
12	Saya tertarik untuk terus mengeksplorasi fitur-fitur Canva untuk membantu pembelajaran				
13	Saya dapat bekerja sama dengan teman saat membuat proyek atau tugas melalui Canva				
14	Canva membantu saya membuat hasil belajar yang unik dan berbeda dari teman-teman				
15	Pembelajaran dengan Canva membuat saya termotivasi menghasilkan karya yang lebih baik dan menarik				

LAMPIRAN 6**Soal****Nama :****Kelas :**

Pilihlah satu jawaban yang tepat dengan memberi tanda silang (X) pada huruf A,B,C atau D!

1. Letak suatu daerah/negara berdasarkan garis lintang dan garis bujur disebut letak...
 - a. **Astronomis**
 - b. Geografis
 - c. Geologis
 - d. Wallace

2. Garis yang membagi bumi menjadi dua bagian yaitu belahan bumi bagian utara dan belahan bumi bagian selatan disebut...
 - a. **Garis khatulistiwa**
 - b. Garis horizontal
 - c. Garis bujur
 - d. Garis Weber

3. Secara astronomis wilayah Indonesia yang bergaris lintang $6^{\circ}\text{LU}-11^{\circ}\text{LS}$ & $95^{\circ}\text{BT}-141^{\circ}\text{BT}$ memiliki iklim tropis, jika suatu wilayah yang berada pada garis lintang $66^{\circ}\text{LU}-90^{\circ}\text{LU}$ & $66^{\circ}\text{LS}-90^{\circ}\text{LS}$ memiliki iklim?
 - a. Tropis
 - b. Sub Tropis
 - c. **Dingin**
 - d. Sedang

4. Bagaimana pengaruh letak astronomis terhadap iklim di Indonesia?
 - a. Indonesia memiliki empat musim berbeda
 - b. **Indonesia memiliki iklim tropis dengan dua musim**

- c. Indonesia mengalami musim dingin ekstrem
 - d. Indonesia hanya memiliki musim hujan sepanjang tahun
5. Bagaimana pengaruh letak astronomis Indonesia yang berada di antara 95° BT - 141° BT dan 6° LU - 11° LS terhadap perbedaan waktu di wilayah Indonesia?
 - a. Indonesia memiliki satu zona waktu
 - b. Indonesia terbagi menjadi tiga zona waktu
 - c. Indonesia tidak memiliki perbedaan waktu
 - d. Indonesia memiliki empat zona waktu
6. Wilayah Indonesia yang termasuk dalam zona waktu WIB meliputi...
 - a. Sumatra, Jawa dan Madura
 - b. Sulawesi, Papua, Maluku
 - c. NTT, NTB, Bali
 - d. Maluku Utara & Makassar
7. Jika daerah Bali menunjukkan pukul 08.00 maka di daerah Sumatera menunjukkan...
 - a. 10.00
 - b. 09.00
 - c. 08.00
 - d. 07.00
8. Mengapa letak geologis Indonesia membuatnya kaya akan sumber daya alam seperti tambang dan mineral?
 - a. Karena Indonesia berada di wilayah pegunungan
 - b. Karena Indonesia berada di jalur pertemuan lempeng tektonik
 - c. Karena Indonesia berada di daerah kutub
 - d. Karena Indonesia memiliki iklim gurun
9. Angin muson timur adalah angin yang bertiup dari Benua Australia menuju Benua Asia yang menyebabkan wilayah Indonesia mengalami musim kemarau yang terjadi pada bulan...
 - a. Oktober-april
 - b. April-oktober
 - c. Januari-Februari

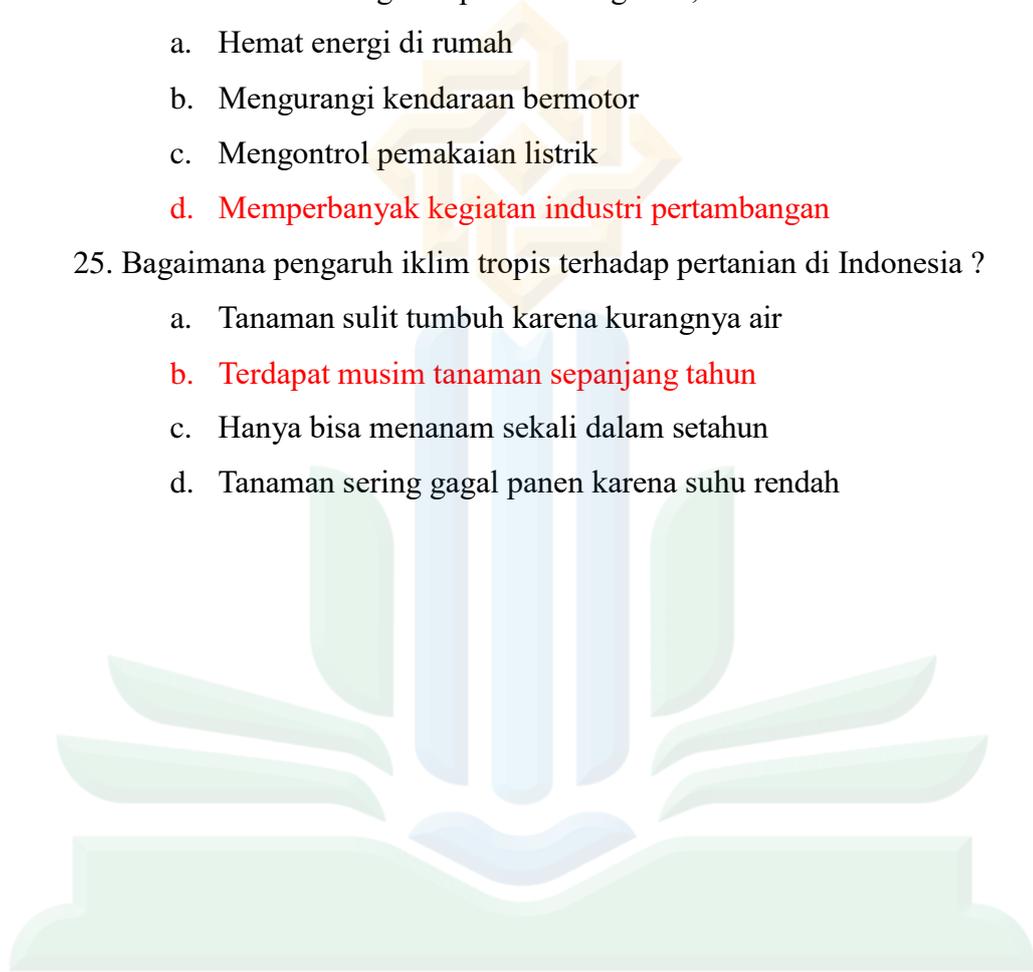
- d. Februari-maret
10. Bagaimana pengaruh angin muson timur terhadap kegiatan pertanian di Indonesia?
- Memperpanjang musim tanam
 - Membuat sawah menjadi kering karena musim kemarau**
 - Meningkatkan curah hujan di wilayah timur
 - Menyebabkan gagal panen karena angin kencang
11. Secara geografis Indonesia berada diantara dua samudera yakni samudera Hindia dan samudera Pasifik, bagaimana pengaruh dua samudera terhadap kondisi iklim Indonesia?
- Menyebabkan angin hanya berembus dari utara
 - Menyebabkan angin muson barat dan angin muson timur**
 - Menyebabkan angin berhenti bertiup
 - Membuat angin hanya bertiup dari selatan
12. Apa dampak yang mungkin terjadi pada wilayah NTT jika curah hujan rendah terhadap lingkungan?
- Meningkatnya hasil pertanian
 - Terjadinya kekeringan yang berkepanjangan**
 - Pertumbuhan vegetasi yang subur
 - Peningkatan jumlah sumber air
13. Bagaimana dampak letak Indonesia yang berada di sepanjang garis khatulistiwa terhadap pola curah hujan di wilayahnya?
- Menyebabkan curah hujan sangat rendah
 - Membuat pola curah hujan tidak teratur
 - Menyebabkan curah hujan tinggi sepanjang tahun**
 - Membuat wilayah Indonesia kering sepanjang tahun
14. Secara geologis, Indonesia berada di pertemuan tiga lempeng, *kecuali...*
- Lempeng Eurasia
 - Lempeng Indonesia-Australia
 - Lempeng Amerika Selatan**
 - Lempeng Pasifik

15. Salah satu akibat dari adanya letak geologis Indonesia adalah ...
- Banyaknya flora dan fauna
 - Bergamnya budaya
 - Banyaknya gunung api**
 - Banyaknya iklim
16. Letak geologis Indonesia menyebabkan negara ini sering mengalami ...
- Kebakaran hutan
 - Badai pasir
 - Gempa bumi**
 - Tornado
17. Salah satu keuntungan letak geologis yang dimiliki Indonesia adalah
- Sumber daya mineral yang melimpah**
 - Sumber daya manusia yang unggul
 - Sumber daya angin melimpah
 - Sumber daya modal yang banyak
18. Banyaknya gunung api di Indonesia memberikan dampak positif berupa ...
- Tanah subur**
 - Tanah kering
 - tanah tandus
 - tanaman banyak yang mati
19. Faktor utama yang mempengaruhi iklim suatu wilayah adalah...
- Arah angin**
 - Polusi udara
 - Letak geografis
 - Aktivitas manusia
20. Apa alasan Indonesia sering mengalami musim hujan yang anjang dibandingkan dengan negara lain?
- Letaknya yang dekat dengan kutub selatan
 - Letaknya di dataran tinggi
 - Letaknya yang berada di wilayah tropis dan dilalui garis khatulistiwa**

- d. Letaknya di wilayah subtropis
21. Bagaimana pengaruh letak Indonesia yang berada di wilayah tropis terhadap vegetasi/tumbuhan yang tumbuh di wilayah ini?
- Menyebabkan tumbuhnya vegetasi khas iklim sedang
 - Membatasi pertumbuhan tanaman
 - Mendorong tumbuhnya hutan hujan tropis yang lebat**
 - Menyebabkan vegetasi sulit tumbuh
22. Indonesia berada di jalur gempa, akibatnya sering terjadi gempa bumi, bagaimana solusi untuk pembangunan infrastruktur di wilayah Indonesia?
- Infrastruktur harus dirancang tahan gempa**
 - Tidak ada dampak terhadap pembangunan infrastruktur
 - Pembangunan infrastruktur harus berhenti
 - Infrastruktur tidak perlu memperhatikan risiko gempa
23. Mengapa angin muson barat membawa hujan lebat ke Indonesia, sedangkan angin muson timur sifatnya cenderung kering?
- Karena angin muson barat datang dari benua Asia yang banyak mengandung uap air, dan angin muson timur datang dari benua australia yang membawa uap kering**
 - Karena angin muson timur berasal dari benua australia yang membawa uap kering, dan angin muson barat dari benua asia yang banyak mengandung uap kering
 - Karena angin muson timur datang dari benua Asia yang banyak mengandung kering dan angin muson barat datang dari Asia yang banyak mengandung uap air
 - Karena angin muson barat datang dari benua Australia yang mengandung uap kering dan angin

muson timur datang dari benua Asia yang mengandung banyak uap air

24. Salah satu cara mengatasi pemanasan global, *kecuali* ...
- Hemat energi di rumah
 - Mengurangi kendaraan bermotor
 - Mengontrol pemakaian listrik
 - Memperbanyak kegiatan industri pertambangan**
25. Bagaimana pengaruh iklim tropis terhadap pertanian di Indonesia ?
- Tanaman sulit tumbuh karena kurangnya air
 - Terdapat musim tanaman sepanjang tahun**
 - Hanya bisa menanam sekali dalam setahun
 - Tanaman sering gagal panen karena suhu rendah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN 7

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: KHOIRIL ANAM
Instansi	: SMP NEGERI 4 JEMBER
Tahun Penyusunan	: Tahun 2024
Jenjang Sekolah	: SMP
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas	: VIII D
Tema 01	: Kondisi Geografis dan Peletarian Sumber Daya Alam
Materi	: Keragaman Alam Indonesia
Capaian Pembelajaran	: Pada fase ini, peserta didik memahami keberagaman kondisi geografis Indonesia, konektivitas antarruang terhadap upaya pemanfaatan dan pelestarian sumber daya alam, faktor aktivitas manusia terhadap perubahan iklim dan potensi bencana alam. Peserta didik memahami dampak perubahan iklim terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya masyarakat.
Alokasi Waktu	: 3 JP x 40 menit
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik diharapkan mampu memahami keragaman alam indonesia 	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kreatif, mandiri, bernalar kritis dan, bergotong royong 	
D. SARANA DAN PRASARANA	
Media, Sumber Belajar, dan Alat	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Sumber Utama Kemendikbud. 2021. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial, Buku Siswa Kelas VIII</i>, Jakarta; Pusat Kurikulum dan Perbukuan. 2. Media Gambar Mind Mapping, Papan Tulis, Kertas Manila 3. Alat Proyektor, Laptop, Pulpen, Spidol 	

E. TARGET PESERTA DIDIK
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
F. MODEL PEMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Problem Based Learning (PBL)</i> ▪ <i>Metode Mind Mapping</i>
KOMPONEN INTI
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
<p>Alur Tujuan Pembelajaran :</p> <p>a. Peserta didik diharapkan mampu menganalisis kondisi geografis dan pelestarian sumber daya alam</p>
B. PEMAHAMAN BERMAKNA
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Setelah mempelajari modul ini, peserta didik diharapkan mampu mempresentasikan hasil <i>mind mapping</i> nya
C. PERTANYAAN PEMANTIK
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Apa kalian mengetahui definisi dari keragaman alam? ▪ Sebutkan potensi sumber daya alam di Indonesia?
D. KEGIATAN PEMBELAJARAN
<p>Kegiatan Pendahuluan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru dan peserta didik menyampaikan salam dan berdoa. • Guru mengecek kehadiran. • Guru memotivasi siswa • Apersepsi: Guru menunjukkan contoh salah satu keragaman alam Indonesia. Kemudian guru melakukan tanya jawab kepada peserta didik berkaitan dengan pengaruh geografis bagi keragaman alam Indonesia. • Guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai • Guru menyampaikan metode pembelajaran dan teknik penilaian yang akan digunakan. <p>Kegiatan Inti</p> <p>Orientasi peserta didik pada masalah</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengamati <i>Mind Mapping</i> yang didemonstrasikan oleh guru. • Guru menjelaskan materi yang ada di <i>mind mapping</i> • Guru memberikan beberapa pertanyaan mengenai pengaruh letak astronomis terhadap Indonesia dan mengapa flora dan fauna di Indonesia beragam • Peserta didik menjawab pertanyaan dari guru

- Peserta didik membaca buku paket
- Guru memberikan tugas *mind mapping* tentang kondisi geografis Indonesia dan pengaruhnya terhadap kondisi Indonesia.
- Peserta didik dibentuk menjadi beberapa kelompok

Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar

- Setelah dibentuk menjadi beberapa kelompok, peserta didik membuat *mind mapping* tentang kondisi geografis dan pengaruhnya terhadap kondisi Indonesia
- Peserta didik berdiskusi untuk menentukan konsep *mind mapping* nya
- Guru membimbing peserta didik dalam membuat *mind mapping*
- Peserta didik mulai menyusun *mind mapping* nya

Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok

- Peserta didik membagi tugas untuk mencari data / bahan yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah
- Guru melakukan observasi penilaian elemen-elemen profil pelajar pancasila

Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

- Peserta didik mempresentasikan ide pemetaan konsep berpikirnya (hasil *mind mapping*)
- Peserta didik lain menanyakan hal-hal yang belum dipahami kepada presentator

Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

- Peserta didik lain memberikan masukan dan koreksi
- Peserta didik diminta membuat kesimpulan
- Guru melakukan penyamaan persepsi tentang materi yang sudah dipelajari

Penutup

- Guru dan peserta didik bersama-sama menyimpulkan materi pembelajaran
- Guru melakukan post-test tentang materi yang sudah dipelajari hari itu
- Peserta didik melakukan refleksi pembelajaran pada hari itu dengan menjawab beberapa pertanyaan:
 1. Apakah kamu senang dengan pembelajaran hari ini?
 2. Apakah kamu sudah memahami tentang kondisi geografis Indonesia?
 3. Apakah kamu sudah bergotong royong selama proses pembelajaran?
- Guru menginformasikan materi yang akan datang
- Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan memberikan pesan dan motivasi semangat belajar dan diakhiri dengan salam.

F. REFLEKSI



F. ASESMEN / PENILAIAN

Penilaian Proses dan Hasil Pembelajaran

1. Penilaian Kompetensi Sikap

Teknik penilaian kompetensi sikap dapat berupa observasi, penilaian diri, dan penilaian antar teman. Kegiatan ini bisa dilakukan oleh guru mata pelajaran, wali kelas, dan guru bimbingan konseling (BK) yang ditulis dalam buku jurnal. Jurnal berisi catatan kejadian tertentu dan informasi lain yang relevan.

a. Observasi

Instrumen dalam observasi yaitu lembar observasi atau jurnal. Lembar observasi berisi catatan perilaku peserta didik berdasarkan pengamatan oleh guru mata pelajaran, wali kelas, dan guru bimbingan konseling selama satu semester. Setiap catatan berisi deskripsi perilaku peserta didik yang dilengkapi dengan waktu dan tempat pengamatan tersebut.

Jika terjadi perubahan sikap peserta didik dari yang kurang baik menjadi baik maka dalam jurnal harus ditulis bahwa sikap peserta didik tersebut telah baik atau bahkan sangat baik. Hal yang dicatat dalam jurnal bisa berupa sikap kurang baik, baik, maupun sangat baik, serta perkembangan perubahan sikap peserta didik. Berikut merupakan contoh lembar observasi penilaian sikap peserta didik selama satu semester:

Tabel Jurnal Pengembangan Sikap

No	Tanggal	Nama siswa	Catatan	Butir Sikap
1				
2				
3				
4				
Dst				

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan penilaian sikap menggunakan teknik observasi :

- Jurnal penilaian sikap ditulis oleh guru mata pelajaran, wali kelas, dan guru BK selama satu semester.
- Penilaian oleh wali kelas dapat menggunakan 1 (satu) jurnal untuk satu kelas yang menjadi tanggung-jawabnya. Penilaian oleh guru mata pelajaran dapat menggunakan 1 (satu) jurnal untuk setiap kelas yang diajarnya, dan penilaian

oleh guru BK dapat menggunakan 1 (satu) jurnal untuk setiap kelas di bawah bimbingannya.

- Penilaian perkembangan sikap sipiritual dan sikap sosial peserta didik bisa dicatat dalam satu jurnal yang sama atau dalam 2 (dua) jurnal berbeda.
- Peserta didik yang dicatat dalam jurnal adalah peserta didik yang menunjukkan perilaku yang sangat baik maupun kurang baik secara alami.
- Pencatatan jurnal dilakukan dengan segera seperti ketika wali kelas, guru mata pelajaran, maupun guru BK menyaksikan atau memperoleh informasi terpercaya mengenai perilaku peserta didik.
- Jika peserta didik pernah menunjukkan sikap kurang baik tetapi selama satu semester tersebut menunjukkan perkembangan ke arah sikap baik, maka sikap baik tersebut juga dicatat dalam jurnal.
- Guru mata pelajaran dan guru BK merangkum catatan jurnal perkembangan sikap sipiritual dan sikap sosial setiap peserta didik dan menyerahkannya kepada wali kelas untuk diolah lebih lanjut

Berikut merupakan contoh jurnal penilaian (perkembangan) sikap sipiritual dan sikap sosial oleh wali kelas.

Tabel Penilaian Sikap

No	Waktu	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap
1			Membantu seorang teman yang kesulitan menyebrang jalan di depan sekolah.	Kepedulian
2			Tidak menggunakan atribut upacara di sekolah dengan legkap.	Kedisiplinan
3			Berinisiatif menyiram tanaman yang mulai kering.	Kepedulian
4			Tidak mencontek saat ujian	Kejujuran
5			Mengajak teman berdoa sebelum pembelajaran	Ketaqwaan

b. Penilaian Diri (*Self Assesment*)

Penilaian diri merupakan teknik penilaian terhadap diri sendiri oleh peserta didik dengan mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan sikap peserta didik dalam berperilaku. Teknik penilaian ini dapat digunakan untuk menumbuhkan nilai-nilai kejujuran dan meningkatkan kemampuan releksasi diri peserta didik. Satu tabel penilaian diri dapat digunakan untuk penilaian sikap sipiritual dan sikap sosial. Berikut merupakan contoh lembar penilaian diri menggunakan *Likert Scale*.

Lembar Penilaian Diri Siswa (*Likert Scale*)

Nama teman yang dinilai :

Nama penilai :

Kelas :

Semester :

Berilah tanda centang (✓) pada kolom “Ya” atau “Tidak” sesuai dengan keadaan sebenarnya

No	Pernyataan	Skala			
		1	2	3	4
1	Saya berdoa sebelum melakukan kegiatan				
2	Saya melaksanakan ibadah sholat tepat waktu				
3	Saya berani mengakui kesalahan jika memang Bersalah				
4	Saya mengumpulkan tugas sesuai jadwal yang Diberikan				
5	Saya mengembalikan barang yang saya pinjam dalam kondisi baik				
6	Saya meminta maaf jika melakukan kesalahan				
7	Saya datang ke sekolah tepat waktu				

Keterangan:

1 = sangat jarang

2 = jarang

3 = sering

4 = selalu

c. Penilaian Antar teman

Penilaian antar teman adalah teknik penilaian yang dilakukan peserta didik terhadap peserta didik yang lain mengenai sikap/perilaku peserta didik. Penilaian antarteman dapat digunakan untuk menumbuhkan nilai kejujuran, tenggang rasa, dan saling menghargai. Satu lembar penilaian diri dapat digunakan untuk penilaian sikap spiritual dan sikap sosial.

Berikut merupakan contoh lembar penilaian antarteman menggunakan *Likert Scale*.

Lembar Penilaian Diri Siswa (*Likert Scale*)

Nama :

Kelas :

Semester :

Berilah tanda centang (✓) pada kolom “Ya” atau “Tidak” sesuai dengan keadaan sebenarnya

No	Pernyataan	Skala			
		1	2	3	4
1	Teman saya berkata jujur kepada orang lain				
2	Teman saya mengerjakan ulangan dengan jujur				
3	Teman saya mentaati tata-tertib sekolah				
dst					

Keterangan:

1 = sangat jarang

2 = jarang

3 = sering

4 = selalu

2. Penilaian Kompetensi Pengetahuan

a. Tes tertulis

Tes tertulis merupakan soal dan jawaban disajikan secara tertulis, misalnya pilihan ganda, benar-salah, dan uraian. (*Soal post test*)

b. Tes Lisan

Tes lisan merupakan pertanyaan yang diberikan guru secara lisan kepada peserta didik yang jawaban atas pertanyaan tersebut juga disampaikan secara lisan. Tes ini bertujuan untuk mengetahui penguasaan pengetahuan peserta didik dan menumbuhkan kemampuan berkomunikasi. Pemberian tes lisan dapat dilakukan pada saat

pembelajaran berlangsung.x pertanyaan pada tes lisan:

- Bagaimana pengaruh letak astronomis terhadap Indonesia?

3. Penilaian Keterampilan

a. Penilaian Proyek

Penilaian proyek merupakan kegiatan yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam mengimplementasikan pengetahuannya melalui penyelesaian suatu tugas dalam waktu tertentu. Penilaian ini dapat digunakan untuk mengukur satu maupun beberapa Kompetensi Dasar (KD) dalam satu atau beberapa mata pelajaran.

Kegiatan yang dilakukan dimulai dengan perencanaan, pengumpulan, pengorganisasian, pengolahan, penyajian, dan pelaporan. Beberapa hal yang perlu dipertimbangkan dalam penilaian proyek, yaitu:

1) Pengelolaan

Kemampuan peserta didik untuk menentukan tema atau topik, mengumpulkan informasi, pengolahan data, dan penulisan laporan.

2) Relevansi

Tema yang dipilih sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD).

3) Keaslian

Laporan atau produk yang dibuat peserta didik merupakan hasil karyanya.

4) Inovasi dan Kreativitas

Terdapat unsur-unsur kebaruan dan berbeda pada produk yang dihasilkan peserta didik.

Rubrik Pemberian Skor Proyek

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1	Kemampuan peserta didik dalam merencanakan				
2	Kemampuan menggambar mind mapping DLL				

3	Kemampuan penyampaian konsep berdasarkan mind mapping yang digambar				
4	Kemampuan mempresentasikan isi				
5	Produk				
Skor Maksimum		15			
<p>Catatan: Guru bisa menetapkan bobot yang berbeda-beda antara aspek satu dan lainnya pada pemberian skor dengan memperhatikan karakteristik Kompetensi Dasar (KD) atau keterampilan yang dinilai.</p>					

Rubrik Penilaian Proyek

No	Pernyataan	Keterangan
1	Kemampuan Perencanaan	2 = perencanaan lengkap (bahan, cara kerja, hasil), dan rinci 1 = perencanaan kurang lengkap 0 = tidak ada perencanaan
2	Kemampuan menggambar mind mapping secara tepat	2 = menggambar dan mewarnai dengan baik dan tepat dalam menginterpretasikan 1 = menggambar dan memberikan warna pada poster tetapi salah dalam menginterpretasikan 0 = gambar tidak diberi warna dan tidak tepat dalam menginterpretasikan

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{15} \times 100$$

G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Remedial

Peserta didik yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) diberikan program pembelajaran remedial.

1. Penyederhanaan materi kondisi geografis dan pelestarian SDA
2. Mengerjakan LKS

Pengayaan

Bacalah artikel kondisi geografis dan pelestarian SDA dan pengaruh letak geologi bagi Indonesia. Tuliskan hasil analisis tersebut dalam beberapa paragraf.

Jember, 3 Mei 2025

Guru Mata Pelajaran IPS

Praktikan

Riza Ainun Bahar, S.Pd

M. Ainur Rofiqi

Kepala Sekolah SMP Negeri 4 Jember

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
Surawi, S.Pd., M.Pd
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN 8

DAFTAR NAMA SISWA KELAS VIII D (KELAS EKSPERIMEN)
TAHUN AJARAN 2024/2025

NO	NAMA SISWA	L/P
1	ILHAM RAMADAN	LK
2	AKMAL MI'RAJ M.R	LK
3	IKHBAR ANDIKA PRATAMA	LK
4	KEIRA FARADIS.T	PR
5	MUHAMAD RISKY RAMADAN	LK
6	AFGAN MAULA	LK
7	RADITHIYA ABDUL GHANIY	LK
8	RAMADANI VICKO PIRMANSYAH	LK
9	RAFIE AHMAD YUSRON	LK
10	GABRIEL ACHMAD HARDIANSYAH	LK
11	CEIN NATHANIA JEVERA A,K	PR
12	ABDU AHNAF	LK
13	ADIL ABDIDHARMA JULIAN H.	LK
14	MARSA HILLARY T.	PR
15	ALDI DWI DHARMA P,R	LK
16	KIRANI DWI FIRDINIA	PR
17	AULIYA PUSPA ARINI	PR
18	MUHAMMAD DANIES ABAIDILAH	LK
19	SASKIA PRADITA	PR
20	NAURA SALVIA AZARINI	PR
21	NANDIRA AULIA PUTRI	PR
22	LISA AULIA SARI	PR
23	NINDI HAFIZAH MULIA PUTRI	PR
4	AINI NUR LATHIFAH	PR
25	ERINA SHAISTA DEWI	PR
26	KRISAN ALMIRA FAUZI	PR
27	MUHAMMAD ARIL BAYU Satria	LK
28	MUHAMMAD IMRON ABDILLA	LK
29	AISYAH PUTRI LARASATI	PR
30	NADIRA AQILAH AZAHRA P.	PR

LAMPIRAN 9

**DAFTAR NAMA SISWA KELAS VIII E (KELAS KONTROL)
TAHUN AJARAN 2024/2025**

NO	NAMA SISWA	L/P
1	ACMAD YUSUF	LK
2	ADRIAN FATHURROHMAN	LK
3	ALVAIRUS RAVEL ARDIANSYAH	LK
4	AMIR FATIH RAHMADIYAKSAH	LK
5	ANDARA JASMINE PARABOWO	LK
6	ARIF SANTOSO	LK
7	AULIA DAMAYANTI	PR
8	BILFINA KEISYA SEIRA	PR
9	CALLYESTA PUTRI ELYISA	PR
10	DEBBY PUTERI RAHARJO	PR
11	DIANA PUSPITA SARI	PR
12	DIANITA SALSA PRISMAYANTI	PR
13	DIMAR DWIANDIKA	LK
14	ERIC ROMADHANI	LK
15	ERIC ZACKY	LK
16	ICHSAN MUHAROMI	LK
17	JESSICA DWI RIEFTHALIA	PR
18	JULIA EKA PUTRI HARIYATI	PR
19	KUSUMANING AYU DEWI	PR
20	M. REYHANDIKA ROFI FIRDAUS	LK
21	M. FAREL AMANULLAH	LK
22	MARSYA PERMATU AYU	PR
23	MOCH. RIFKI ALIF RAMADHAN	LK
4	M. ARFADIJI TRI RIZKIANSYAH	LK
25	NAZWA PUTRI APRELIA	PR
26	NURUL FADILAH	PR
27	RAFKA DWI PAMUNGKAS	LK
28	RISKI AKBAR MAHARDIKA	LK
29	SAYYIDAH DINA AULIA	PR
30	SHOLAHUDIN AL AYYUBI	LK

LAMPIRAN 10

**HAIL OLAH DATA
KREATIVITAS SISWA**

UJI VALIDITAS

No	R hitung	R tabel	Valid
1	0,781	0,3198	Valid
2	0,914	0,3198	Valid
3	0,498	0,3198	Valid
4	0,429	0,3198	Valid
5	0,894	0,3198	Valid
6	0,834	0,3198	Valid
7	0,639	0,3198	Valid
8	0,930	0,3198	Valid
9	0,771	0,3198	Valid
10	0,383	0,3198	Valid
11	0,855	0,3198	Valid
12	0,601	0,3198	Valid
13	0,901	0,3198	Valid
14	0,870	0,3198	Valid
15	0,891	0,3198	Valid

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN 11

**HASIL OLAH DATA
HASIL BELAJAR**

UJI VALIDITAS

No	R hitung	R tabel	Valid
1	0,316	0,254	Valid
2	0,276	0,254	Valid
3	0,401	0,254	Valid
4	0,291	0,254	Valid
5	0,325	0,254	Valid
6	0,290	0,254	Valid
7	0,272	0,254	Valid
8	0,365	0,254	Valid
9	0,265	0,254	Valid
10	0,260	0,254	Valid
11	0,351	0,254	Valid
12	0,313	0,254	Valid
13	0,265	0,254	Valid
14	0,274	0,254	Valid
15	0,411	0,254	Valid
16	0,325	0,254	Valid
17	0,273	0,254	Valid
18	0,265	0,254	Valid
19	0,273	0,254	Valid
20	0,264	0,254	Valid
21	0,409	0,254	Valid
22	0,318	0,254	Valid
23	0,342	0,254	Valid
24	0,386	0,254	Valid
25	0,338	0,254	Valid

LAMPIRAN 12

Uji Reliabilitas Kreativitas Siswa

Cronbach's Alpha	N of Items
.946	15

Uji Reliabilitas Hasil Belajar Siswa

Cronbach's Alpha	N of Items
.620	25

Uji tingkat Kesukaran

No	Menu (Output) SPSS	Tingkat Kesukaran
1	0,61	Sedang
2	0,58	Sedang
3	0,31	Sedang
4	0,60	Sedang
5	0,61	Sedang
6	0,61	Sedang
7	0,46	Sedang
8	0,49	Sedang
9	0,61	Sedang
10	0,47	Sedang
11	0,60	Sedang
12	0,55	Sedang
13	0,49	Sedang
14	0,30	Sukar
15	0,63	Sedang
16	0,63	Sedang
17	0,61	Sedang
18	0,61	Sedang
19	0,53	Sedang
20	0,30	Sukar
21	0,39	sedang
22	0,26	Sukar
23	0,34	Sedang
24	0,25	Sukar
25	0,38	Sedang

LAMPIRAN 13

Statistics

		X01	X02	X03	X04	X05	X06	X07
N	Valid	63	63	63	63	63	63	63
	Missing	0	0	0	0	0	0	0
Mean		,6190	,5873	,3175	,6032	,6190	,6190	,4603

Statistics

		X08	X09	X10	X11	X12	X13	X14
N	Valid	63	63	63	63	63	63	63
	Missing	0	0	0	0	0	0	0
Mean		,4921	,6190	,4762	,6032	,5556	,4921	,3016

Statistics

		X15	X16	X17	X18	X19	X20	X21
N	Valid	63	63	63	63	63	63	63
	Missing	0	0	0	0	0	0	0
Mean		,6349	,6349	,6190	,6190	,5397	,3016	,3968

Statistics

		X22	X23	X24	X25
N	Valid	63	63	63	63
	Missing	0	0	0	0
Mean		,2698	,3492	,2540	,3810

LAMPIRAN 14

UJI DAYA BEDA

Item-Total Statistics				
	Scale Mean If Item Deleted	Scale Variance If Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Soal 1	17,39	14.143	.210	.740
Soal 2	17,84	13.506	.215	.746
Soal 3	18,08	14.043	.234	.755
Soal 4	17,39	14.143	.210	.740
Soal 5	17,43	14.115	.214	.742
Soal 6	17,48	14.120	.226	.746
Soal 7	17,62	13.205	.246	.733
Soal 8	17,90	12.290	.452	.716
Soal 9	17,67	12.057	.699	.706
Soal 10	17,52	14.287	.211	.752
Soal 11	17,52	12.987	.424	.723
Soal 12	17,56	12.751	.470	.719
Soal 13	17,93	12.893	.276	.732
Soal 14	17,62	12.805	.381	.723
Soal 15	17,56	13.251	.277	.731
Soal 16	17,52	13.220	.326	.728
Soal 17	17,57	12.915	.387	.724
Soal 18	17,57	12.615	.500	.716
Soal 19	17,92	12.615	.457	.716
Soal 20	17,66	12.277	.373	.724
Soal 21	17,90	12.763	.266	.732
Soal 22	17,79	13.923	.371	.724
Soal 23	17,62	13.604	.269	.739
Soal 24	17,61	12.439	.220	.735
Soal 25	17,76	12.722	.343	.726

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN 15

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Eksperimen	.141	31	.121	.957	31	.235
Kontrol	.139	31	.130	.952	31	.172

a. Lilliefors Significance Correction

Test of
Homogeneity of Variances

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
62.715	1	60	.000

tivitas siswa

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Canva_Kreativitas_Siswa	336.075	.000	14.873	122	.000	17.419	1.171	15.101	19.738
Equal variances assumed			14.873	122	.000	17.419	1.171	15.101	19.738
Equal variances not assumed			14.873	77.265	.000	17.419	1.171	15.087	19.751

LAMPIRAN 16

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest (kontrol)	,116	31	,200	,950	31	,152
	PRETEST (EKS)	,147	32	,078	,970	32	,498
	Posttest (kontrol)	,145	31	,095	,961	31	,307
	Posttest (eks)	,148	32	,074	,943	32	,090

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
	Based on Median	,587	1	61	,446
	Based on Median and with adjusted df	,587	1	60,914	,446
	Based on trimmed mean	,650	1	61	,423

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means								
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Canva_Hasil_Belajar	Equal variances assumed	100.021	.000	7.025	122	.000	-13.419	1.910	-17.201	-9.638
	Equal variances not assumed			7.025	66.729	.000	-13.419	1.910	-17.232	-9.606

LAMPIRAN 17

	X01	X02	X03	X04	X05	X06	X07	X08	X09	X10	X11	X12	X13	X14	X15	Total
X01 Pearson Correlation	1	.673**	.356**	.367**	.704**	.623**	.405**	.700**	.653**	.284*	.648**	.351**	.768**	.619**	.601**	.782**
Sig. (2-tailed)		.000	.005	.003	.000	.000	.001	.000	.000	.026	.000	.005	.000	.000	.000	.000
N	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62
X02 Pearson Correlation	.673**	1	.492**	.359**	.822**	.737**	.559**	.846**	.648**	.327**	.761**	.565**	.859**	.830**	.813**	.915**
Sig. (2-tailed)	.000		.000	.004	.000	.000	.000	.000	.000	.009	.000	.000	.000	.000	.000	.000
N	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62
X03 Pearson Correlation	.356**	.492**	1	.260*	.445**	.289*	.255*	.424**	.347**	.265*	.317*	.257*	.495**	.421**	.459**	.498**
Sig. (2-tailed)	.005	.000		.041	.000	.023	.045	.001	.006	.037	.012	.043	.000	.001	.000	.000
N	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62
X04 Pearson Correlation	.367**	.359**	.260*	1	.243	.384**	.319*	.348**	.295*	.046	.331**	.198	.394**	.265*	.312*	.429**
Sig. (2-tailed)	.003	.004	.041		.057	.002	.011	.006	.020	.725	.009	.123	.002	.037	.013	.001
N	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62
X05 Pearson Correlation	.704**	.822**	.445**	.243	1	.735**	.520**	.852**	.738**	.454**	.811**	.486**	.796**	.721**	.781**	.895**

	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.057		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	
X06	Pearson Correlation	.623**	.737**	.289*	.384**	.735**	1	.491**	.793**	.653**	.239	.719**	.479**	.735**	.698**	.718**	.835**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.023	.002	.000		.000	.000	.000	.062	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62
X07	Pearson Correlation	.405**	.559**	.255*	.319*	.520**	.491**	1	.623**	.413**	.260*	.540**	.253*	.542**	.572**	.575**	.640**
	Sig. (2-tailed)	.001	.000	.045	.011	.000	.000		.000	.001	.041	.000	.048	.000	.000	.000	.000
	N	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62
X08	Pearson Correlation	.700**	.846**	.424**	.348**	.852**	.793**	.623**	1	.675**	.319*	.848**	.568**	.837**	.823**	.818**	.930**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.001	.006	.000	.000	.000		.000	.011	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62

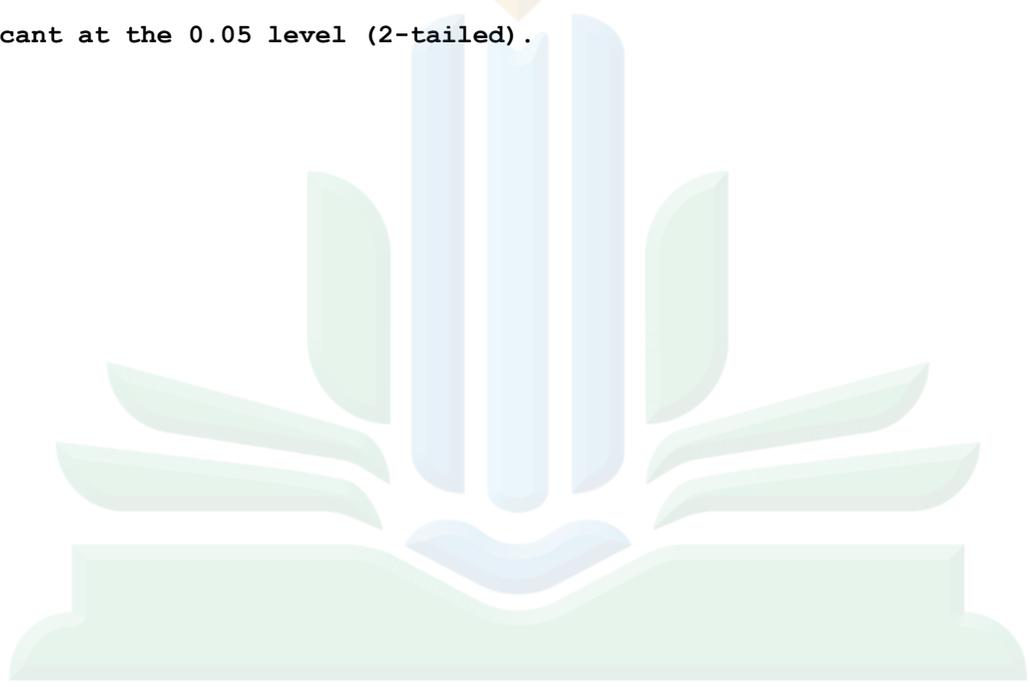
X09	Pearson Correlation	.653**	.648**	.347**	.295*	.738**	.653**	.413**	.675**	1	.271*	.687**	.450**	.668**	.600**	.632**	.772**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.006	.020	.000	.000	.001	.000		.033	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62
X10	Pearson Correlation	.284*	.327**	.265*	.046	.454**	.239	.260*	.319**	.271*	1	.211	.120	.282*	.266*	.283*	.383**
	Sig. (2-tailed)	.026	.009	.037	.725	.000	.062	.041	.011	.033		.099	.354	.026	.037	.026	.002
	N	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62
X11	Pearson Correlation	.648**	.761**	.317*	.331**	.811**	.719**	.540**	.848**	.687**	.211	1	.550**	.773**	.723**	.729**	.856**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.012	.009	.000	.000	.000	.000	.000	.099		.000	.000	.000	.000	.000
	N	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62
X12	Pearson Correlation	.351**	.565**	.257*	.198	.486**	.479**	.253*	.568**	.450**	.120	.550**	1	.501**	.507**	.604**	.602**
	Sig. (2-tailed)	.005	.000	.043	.123	.000	.000	.048	.000	.000	.354	.000		.000	.000	.000	.000

N	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62
X13 Pearson Correlation	.768**	.859**	.495**	.394**	.796**	.735**	.542**	.837**	.668**	.282*	.773**	.501**	1	.754**	.766**	.901**
Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.002	.000	.000	.000	.000	.000	.026	.000	.000		.000	.000	.000
N	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62
X14 Pearson Correlation	.619**	.830**	.421**	.265*	.721**	.698**	.572**	.823**	.600**	.266*	.723**	.507**	.754**	1	.851**	.871**
Sig. (2-tailed)	.000	.000	.001	.037	.000	.000	.000	.000	.000	.037	.000	.000	.000		.000	.000
N	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62
X15 Pearson Correlation	.601**	.813**	.459**	.312*	.781**	.718**	.575**	.818**	.632**	.283*	.729**	.604**	.766**	.851**	1	.892**
Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.013	.000	.000	.000	.000	.000	.026	.000	.000	.000	.000		.000
N	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62
Total Pearson Correlation	.782**	.915**	.498**	.429**	.895**	.835**	.640**	.930**	.772**	.383**	.856**	.602**	.901**	.871**	.892**	1
Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.001	.000	.000	.000	.000	.000	.002	.000	.000	.000	.000	.000	.000

N	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62
---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

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

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



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN 18

		Correlations																											
		X01	X02	X03	X04	X05	X06	X07	X08	X09	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18	X19	X20	X21	X22	X23	X24	X25	TOTAL		
X01	Pearson Correlation	1	-0,026	0,043	0,065	0,058	-0,077	-0,062	0,053	-0,044	0,008	0,000	-0,002	0,023	0,038	0,081	0,288*	-0,001	0,015	0,028	0,028	0,002	-0,039	0,009	0,005	0,007	0,021	,317*	
	Sig. (2-tailed)		0,323	0,075	0,095	0,053	0,042	0,067	0,085	0,097	0,009	0,005	0,092	0,004	0,002	0,002	0,000	0,009	0,033	0,033	0,049	0,066	0,066	0,040	0,066	0,059	0,006	0,011	
	N	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	
X02	Pearson Correlation	-0,016	1	-0,011	-0,011	0,007	0,002	0,009	0,008	0,272*	-0,004	-0,007	0,002	0,001	-0,001	0,000	0,003	0,003	0,000	-0,001	0,005	0,005	0,001	0,000	0,007	0,004	0,006	,276*	
	Sig. (2-tailed)	0,323		0,338	0,351	0,057	0,013	0,035	0,028	0,000	0,004	0,003	0,006	0,009	0,007	0,001	0,007	0,007	0,002	0,001	0,006	0,006	0,003	0,004	0,003	0,009	0,007	0,000	0,028
	N	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63

J E M B E R

X03	Pearson Correlati on	0,043	-0,012	1	0,015	0,014	0,0043	,260*	,284*	0,043	0,019	0,025	-0,007	-0,002	0,016	-0,002	0,0021	,324**	0,0043	,288*	,295*	0,024	-0,010	0,014	-0,008	0,0027	,402**
	Sig. (2-tailed)	0,735	0,034		0,239	0,073	0,004	0,007	0,003	0,711	0,152	0,118	0,053	0,037	0,006	0,008	0,005	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,004	0,025	0,006	0,005	0,001
	N	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63
X04	Pearson Correlati on	0,015	-0,003	1	0,016	0,002	0,002	0,000	-0,003	0,008	0,004	-0,001	0,008	0,003	-0,002	-0,000	0,000	-0,000	0,000	0,000	-0,000	0,006	0,002	0,001	0,007	0,005	0,002
	Sig. (2-tailed)	0,189	0,029		0,147	0,047	0,087	0,078	0,071	0,125	0,083	0,081	0,077	0,058	0,050	0,053	0,088	0,080	0,055	0,033	0,024	0,018	0,008	0,008	0,005	0,007	0,020
	N	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63
X05	Pearson Correlati on	0,005	0,001	0,001	0,016	-0,003	,3114*	0,005	0,000	0,000	0,000	0,000	-0,001	,404**	-0,000	-0,000	0,000	0,000	-0,000	0,000	0,000	0,001	-0,001	0,001	-0,006	0,000	,325**
	Sig. (2-tailed)	0,038	0,034	0,034	0,016	0,074	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000
	N	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63

	son	0	1	8	0	1	1	0,		1	0	7	1	0,	1	0	0,	0	0,	0,	1	0,	0	0	1	6**	
	Corr	5	8	4*	2	4*	1	0		1	1	9*	1	1	8	2	1	5	0	0	7	0	0	0	4		
	elati	3	0		0		8	1		8	5		4	4	3	1	7	3	7	8	2	5	2	2	9	3	
	on							7					3			7		8		4		6					
	Sig.	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,		0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,0	
	(2-	6	1	0	8	0	3	8		3	9	0	3	2	1	8	1	6	5	1	8	1	8	9	9	2	03
	taile	8	5	2	7	1	5	9		5	0	2	7	6	5	7	6	8	4	0	5	7	3	2	4	6	
	d)	0	8	4	9	2	6	4		6	6	7	5	3	0	1	5	0	4	1	1	0	9	8	3	3	
	N	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	63
		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
X09	Pear	-	,2	0,	-	0,	0,	0,	0,	1	-	,2	0,	0,	0,	0,	-	-	0,	-	0,	-	0,	-	0,	,26	
	son	0,	7	0	0,	0	0	0	0,		,2	9	2	1	2	0	0,	0,	1	0,	0	0,	1	0,	1	0,	5*
	Corr	1	2*	4	0	5	5	0	1		9	9*	1	1	3	8	0	0	2	0	1	0	0	0	5	0	
	elati	4		3	3	8	8	3	8		9*		9	8	1	4	5	1	5	6	7	9	9	4	7	5	
	on	4			5												2	0		9		9		2		8	
	Sig.	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,		0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,0
	(2-	2	0	7	7	6	6	9	3		0	0	0	3	0	5	6	9	3	5	8	4	3	7	2	6	36
	taile	5	3	3	8	5	5	8	5		1	1	8	5	6	1	8	4	2	9	9	4	9	4	1	5	
	d)	9	1	5	5	3	3	1	6		7	7	4	6	9	2	7	0	9	3	5	2	6	1	8	3	
	N	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	63
		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
X10	Pear	0,	-	0,	0,	0,	0,	0,	0,	-	1	0,	-	0,	-	0,	,2	0,	0,	,3	0,	0,	-	0,	0,	0,	,26
	son	0	0,	1	1	0	0	0	0	,2	1	0,	0	0,	0,	1	6	0	0	0	0	0	0,	1	0	1	0*
	Corr	2	2	6	8	9	2	1	1	9	8	1	1	2	2	1*	9	3	2	7*	6	6	0	0	2	0	
	elati	8	3	9	9	3	8	2	5	9*	9	0	5	1	9				8		6	6	0	0	2	0	
	on		4									7		1								7					
	Sig.	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,0
	(2-	8	0	1	1	4	8	9	9	0	1	4	9	0	3	0	4	8	0	6	9	9	4	8	4	40	

	taile	2	6	8	3	6	2	2	0	1		3	0	0	9	1	3	6	2	1	0	6	5	2	2	2	
	d)	7	5	5	9	6	7	5	6	7		9	6	6	7	4	9	6	7	4	8	2	8	8	9	3	
	N	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6 ⁶³	
		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3		
X1 1	Pearson	0,	-	0,	0,	0,	0,	0,	,2	,2	0,	1	-	0,	0,	,2	0,	-	0,	0,	0,	-	-	-	-	0,	,35
	Corr	0	0,	0,	2	0	0	0	7	9	1	0,	0,	1	1	6	1	0,	0	0	1	0,	0,	0,	0,	0,	2**
	elati	3	0	0	0	9	3	3	9*	9*	8	0	0	4	8	1*	2	1	9	3	8	2	0	0	0	3	
	on	2	8	5	4	9	2	3			9	0	9	0		6	6	9	2	0	0	9	8	4	5		
	Sig.	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,0	
	(2-	8	4	1	1	4	8	7	0	0	1	9	2	1	0	3	1	4	8	1	1	4	5	7	7	05	
	taile	0	9	0	0	4	0	9	2	1	3	5	4	5	3	2	8	4	0	5	0	7	0	0	8		
	d)	5	9	8	8	2	5	7	7	7	9	5	3	9	9	4	6	2	3	9	8	5	1	6	5		
	N	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6 ⁶³		
		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3			
X1 2	Pearson	0,	0,	-	-	0,	0,	0,	0,	0,	-	-	1	0,	0,	,2	-	-	,2	-	-	0,	0,	0,	0,	-	,31
	Corr	0	2	0,	0,	0	0	1	1	2	0,	0,	1	1	1	5	0,	0,	8	0,	0,	0	0	1	0	0,	3*
	elati	8	2	0	1	2	8	2	1	1	1	0	0	1	0	1*	0	0	5*	0	0	0	4	8	8	0	
	on	8	3	7	3	2	8	1	4	9	0	0		4	1		1	4	5	3	7	0	6	2	2		
	Sig.	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,		0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,0	
	(2-	4	0	5	2	8	4	3	3	0	4	9	3	4	0	9	7	0	6	7	9	7	1	5	8	12	
	taile	9	7	5	8	6	9	4	7	8	0	5	7	3	4	0	3	2	5	6	5	5	4	2	6		
	d)	4	8	3	1	5	4	5	5	4	6	5	5	3	8	9	3	4	7	4	5	6	4	5	5		
	N	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6 ⁶³		
		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3			
X1 3	Pearson	-	0,	-	0,	-	-	0,	-	0,	0,	0,	0,	1	-	0,	0,	-	0,	-	-	0,	,2	-	0,	0,	,26
	Corr	0,	1	0,	0	0,	0,	0	0,	1	0	1	1	0,	0,	2	0	0,	1	0,	0,	2	6	0,	2	2	5*

J E M B E R

	Corr	0	1	1	8	1	0	4	1	1	1	4	1		0	1	2	1	1	0	0	4	0*	0	2	0		
	elati	1	6	2	4	4	7	7	4	8	5	9	4		2	9	1	4	8	4	9	0		5	8	9		
	on	2		6		3	8		3						4			3		7	3			5				
	Sig.	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,		0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,0		
	(2-	9	3	3	5	2	5	7	2	3	9	2	3		8	0	8	2	3	7	4	0	0	6	0	1	36	
	taile	2	6	2	1	6	4	1	6	5	0	4	7		5	8	7	6	5	1	6	5	4	6	7	0		
	d)	3	7	7	0	3	4	7	3	6	6	3	5		1	5	1	3	6	7	7	8	0	9	2	1		
	N	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	63	
		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
X1	Pear	0,	-	0,	0,	,4	-	-	0,	0,	-	0,	0,	-	1	-	0,	-	0,	0,	0,	0,	-	0,	0,	0,	,27	
4	son	2	0,	1	0	4	0,	0,	1	2	0,	1	1	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	1	4*
	Corr	3	0	4	3	4**	1	0	8	3	2	8	0	0	0	6	1	1	5	2	3	0	2	1	9			
	elati	1	1	6	8		9	5	3	1	1	0	1	2	7	7	9	7	2	0	3	1	6	4	7			
	on		1				7	2			1			4	6		7				0							
	Sig.	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,		0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,0	
	(2-	0	9	2	7	0	1	6	1	0	0	1	4	8	5	6	1	8	6	8	8	9	8	9	1	30		
	taile	6	3	5	6	0	2	8	5	6	9	5	3	5	5	0	2	9	8	7	0	3	3	1	2			
	d)	9	1	3	7	0	2	7	0	9	7	9	3	1	2	0	2	5	7	4	0	9	7	4	2			
	N	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	63	
		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
X1	Pear	0,	0,	-	-	-	0,	-	0,	0,	0,	,2	,2	0,	-	1	,3	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	,41	
5	son	0	1	0,	0,	0,	1	0,	0	0	1	6	5	2	0,		8	0	1	0	0	0	2	0	2	1	2**	
	Corr	8	0	1	2	0	5	0	2	8	2	1*	1*	1	0		4**	8	5	9	6	0	3	7	1	2		
	elati	4	1	2	1	5	2	2	1	4	9			9	7		4	2	3	7	9	8	1	5	0			
	on			0	1	2	7							6														
	Sig.	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,		0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,0	
	(2-	5	4	3	0	6	2	8	8	5	3	0	0	0	5		0	5	2	4	6	9	0	5	0	3	01	
	taile	1	3	4	9	8	3	3	7	1	1	3	4	8	5		0	1	3	6	0	4	6	7	9	5		

	d)	2	1	8	7	7	5	2	1	2	4	9	8	5	2		2	2	5	6	0	7	0	8	0	0		
	N	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	63
		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
X1 6	Pearson Correlation	,288*	0,003	0,002	-0,010	0,015	0,001	-0,001	-0,001	-0,000	,261*	0,012	-0,000	0,002	0,006	,384**	1,008	-0,002	,305**	0,000	0,001	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	,325**	
	Sig. (2-tailed)	0,002	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000
	d)	2	1	8	4	0	5	6	5	7	9	4	9	1	0	2		2	7	2	4	7	5	8	0	7		
	N	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	63
	Correlation	304	316	308	4**	108	108	308	311	208	001	002	000	000	006	101	152	302	031	647	203	016	204	107	907	907		
	Sig. (2-tailed)	0,002	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000
	d)	9	1	3	7	0	2	7	0	9	7	9	3	1		2	0	2	5	7	4	0	9	7	4	2		
	N	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	63
		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
X1 5	Pearson Correlation	0,008	0,001	-0,002	-0,000	0,005	0,002	0,000	0,000	0,000	,206*	,205*	0,001	-0,000	1,000	,388**	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	,412**	
	Sig. (2-tailed)	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000

	(2-taile d) N	5126	434866	097666	683666	88712666	87126666	530005	31349852	0000	0000	0000	0000	0000	0000	05	2469050301							
X16	Pearson Correlation	,288*	0,0032	-0,000	0,0150	-0,001	-0,001	-0,001	,2061*	-0,002	0,002	0,006	0,008	,3184**	108	-0,002	0,305**	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,325**	
	Sig. (2-taile d) N	0,002	0,006	0,005	0,003	0,006	0,006	0,006	0,003	0,009	0,004	0,003	0,003	0,003	0,003	0,003	0,003	0,003	0,003	0,003	0,003	0,003	0,003	
X17	Pearson Correlation	-0,003	0,0124**	0,003	-0,0095*	0,0065	-0,005	-0,009	-0,001	-0,001	-0,001	-0,001	-0,001	0,0088	0,001	-0,001	0,0015	0,003	0,000	0,002	0,008	0,001	0,274*	
	Sig. (2-taile d) N	0,009	0,007	0,008	0,003	0,006	0,004	0,006	0,008	0,003	0,003	0,003	0,002	0,002	0,002	0,002	0,002	0,002	0,002	0,002	0,002	0,002	0,002	
X18	Pearson Correlation	0,000	0,000	0,000	-0,000	-0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	-0,000	-0,000	1,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,26

J E M B E R

	son Corr elati on	1 2 5	0 0 6	0 4 3	0 3 2	0 5 8	0 0 1	0 3 4	0 0 7	1 2 5	0 2 8	0 9 9	8 5*	1 1 8	0 1 7	1 5 2	0 0 5	0 1 4	0 2 5	0 0 5	0 3 5	1 0 9	0 9 5	1 5 7	0 7 7	5*
	Sig.	0,3	0,9	0,7	0,8	0,6	0,9	0,2	0,5	0,3	0,8	0,4	0,0	0,3	0,8	0,2	0,6	0,5	0,3	0,7	0,8	0,9	0,6	0,1	0,4	0,0
	(2- taile d)	32	96	73	80	65	94	24	54	38	40	25	03	88	23	68	25	38	07	63	78	96	56	14	09	36
	N	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	63
		33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	
X19	Pear son Corr elati on	0,1	-0,2	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	-0,3	0,0	-0,0	-0,0	0,0	0,0	0,0	-0,1	-0,2	0,0	0,0	-0,3	0,3	-0,0	0,27	0,4*	
	Sig.	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	
	(2- taile d)	31	72	82	13	87	21	93	13	04	83	67	77	66	48	92	03	44	44	24	02	10	38	19	30	
	N	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	63	
		33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	
X20	Pear son Corr elati on	0,0	0,2	-0,0	-0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	-0,0	-0,0	0,0	0,0	0,3	0,0	-0,1	0,1	0,0	0,0	-0,0	0,0	-0,26	0,5*	
	Sig.	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	
	(2- taile d)	46	95	03	03	24	88	88	61	77	48	66	07	48	60	25	63	02	38	85	77	44	43	43	36	
	N	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	63	
		33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	

J E M B E R

	d)	2	5	9	3	7	2	8	1	5	8	9	4	7	4	0	4	2	3	4			0	6	0	7	2	
	N	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	63	
		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3			
X2 1	Pearson	0,02	0,01	0,02	0,00	0,01	0,00	-0,01	0,01	-0,00	0,00	-0,00	0,00	0,02	0,00	0,00	0,00	0,02	0,00	0,00	0,00	1	0,02	0,02	0,01	0,02	,409**	
	Correlati	35	53	14	62	05	33	07	05	09	06	00	07	00	03	00	03	09	03				03	02	09	03		
	on						3			9		4																
	Sig.	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00		0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	
	(2-taile	06	02	09	06	04	07	07	01	04	09	01	09	00	08	09	09	00	07	04	08		00	00	01	00	001	
	d)	3	2	3	5	7	5	7	0	2	2	8	5	8	0	7	7	3	5	4	0		1	0	1	7		
	N	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	63		
		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3			
X2 2	Pearson	-0,00	0,00	-0,01	0,01	-0,01	0,00	-0,00	0,00	-0,01	-0,00	0,00	,260*	-0,00	0,00	0,00	0,00	-0,01	0,00	0,00	0,00	1	0,00	,960**	0,03	,319*		
	Correlati	30	10		81	53	2		90	90	90	0		18	59		95	8			8		5		9			
	on	9		7		2	1	6			7	2						6										
	Sig.	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00		0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	
	(2-taile	76	90	4	31	38	73	8	3	9	4	7	0	9	0	9	3	3	2	5	0		9	0	7	11		
	d)	4	3	3	9	1	5	6	9	6	8	5	6	0	9	0	5	6	6	2	6	1		0	0	4		
	N	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	63		
		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3			
X2 3	Pearson	0,00	0,01	0,04	0,01	0,01	0,00	-0,01	0,00	-0,00	0,01	-0,00	-0,00	0,00	0,00	0,00	0,03	-0,04	0,00	0,00	0,00	1	0,00	0,00	0,01	,342**		
	Correlati	97	4		16	2	0		0	0	0	8	0	2	7		9	3			2		0		1			

J E M B E R

	elati	5	3	4	8	3	6	0	2	4	2	8	6	5	6	1	1	6	5	4	3	5	2	1		
	on						8			2		6	5						6							
	Sig.	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,0	
	(2-	4	5	2	3	2	8	9	9	7	4	5	1	6	8	5	5	8	4	0	7	0	9	8	3	06
	taile	6	7	6	5	0	3	4	2	4	2	0	4	6	3	7	7	3	6	0	2	8	7	0	8	
	d)	0	0	0	8	1	9	7	8	1	8	1	4	9	7	8	8	9	0	6	0	0	0	6	6	
	N	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	63
		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
X2 4	Pearson	0,	0,	-	0,	-	0,	-	0,	0,	0,	-	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	-	0,	0,	0,	1	0,	0,38
	Corr	0	0	0,	1	0,	0	0,	0	1	0	0,	0	2	0	2	0	0	1	0,	0	1	6	0	0	6**
	elati	7	5	8	5	6	2	0	9	7	8	4	2	8	4	5	4	2	7	9	3	8	2	8		
	on			5		8		0					9						3							
	Sig.	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,0
	(2-	9	7	5	1	5	5	4	9	2	8	7	5	0	9	0	6	5	2	1	4	1	0	8	5	02
	taile	5	2	1	7	9	2	3	4	1	2	0	2	7	1	9	2	2	1	3	6	2	0	0	9	
	d)	6	8	0	0	7	2	6	3	8	9	6	5	2	4	0	0	2	8	0	7	1	0	6	7	
	N	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	63
		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
X2 5	Pearson	0,	0,	0,	0,	0,	0,	-	0,	-	0,	0,	-	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	-	0,	0,	0,	1	0,33
	Corr	2	0	0	1	0	0	0,	1	0,	1	0	0,	2	1	1	0	0	0	0	0,	2	0	1	0	8**
	elati	2	0	7	2	0	0	0	3	5	3	5	2	9	7	0	2	0	7	3	8	2	9	1	8	
	on							3		8			2							8						
	Sig.	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,0
	(2-	0	6	8	4	9	9	9	2	6	4	7	8	1	1	3	6	9	5	9	4	0	7	3	5	07
	taile	9	4	3	2	4	4	8	6	5	2	8	6	0	2	5	8	4	4	8	9	6	6	8	9	
	d)	6	0	5	7	0	0	1	3	3	3	5	5	1	2	0	7	0	9	1	2	7	4	6	7	

J E M B E R

	N	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6 ³
		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
TO	Pear	,3	,2	,4	,2	,3	,2	,2	,3	,2	,2	,3	,3	,2	,2	,4	,3	,2	,2	,2	,2	,4	,3	,3	,3	,3	1
TAL	son	1	7	0	9	2	9	7	6	6	6	5	1	6	7	1	2	7	6	7	6	0	1	4	8	3	
	Corr	7*	6*	2**	2*	5**	1*	2*	6**	5*	0*	2**	3*	5*	4*	2**	5**	4*	5*	4*	5*	9**	9*	2**	6**	8**	
	elati																										
	on																										
	Sig.	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	0,	
	(2-	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
	taile	1	2	0	2	0	2	3	0	3	4	0	1	3	3	0	0	3	3	3	3	0	1	0	0	0	
	d)	1	8	1	0	9	1	1	3	6	0	5	2	6	0	1	9	0	6	0	6	1	1	6	2	7	
	N	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6 ³	
		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3		

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

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

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

LAMPIRAN 19

LEMBAR VALIDASI AHLI SOAL PRE TES

Kelas/Semester : VIII/1
 Tema/Materi : 01/ Kondisi geografis dan pelestarian sumber daya alam
 Sub materi : Proses geografis dan keragaman alam
 Validator : Riza Ainun Bahar., S.Pd., M.Pd.

Petunjuk :

1. Berilah tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas soal
2. Bila anda memilih opsi "1" dan opsi "2" dimohon untuk memberikan masukan atau saran pada kolom yang telah disediakan.
3. Pedoman penilaian sebagai berikut :

4	: Sangat Baik	(SB)
3	: Baik	(B)
2	: Cukup	(C)
1	: Kurang	(K)

No	Aspek yang diamati	Skor				Saran
		4	3	2	1	
A Materi						
1	Soal sesuai dengan indikator pembelajaran kisi-kisi	✓				Sudah baik
2	Setiap soal mempunyai satu jawaban yang benar	✓				Sudah baik
B Kontruks						
1	Soal dirumuskan dengan jelas		✓			Sudah jelas.

2	Soal tiak memberi petunjuk pada jawaban yang benar		✓				Sudah baik
3	Pilihan jawaban logis ditinjau dari segi materi	✓					Sudah sesuai
4	Panjang rumusan pilihan jawaban relatif sama		✓				Sudah baik
5	Soal tidak menggunakan ungkapan atau ungkapan seperti,sebaiknya,kadang-kadang,umumnya.	✓					Sudah baik
6	Soal tidak bergantung pada jawaban soal sebelumnya		✓				Sudah sesuai
C Bahasa							
1	Setiap soal menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa indonesia yang benar		✓				Sudah sesuai
2	Bahasa yang digunakan bersikap komunikatif		✓				lebih teliti lagi
3	Pilihan jawaban tidak mengulang kata/frasa yang bukan merupakan suatu kesatuan pengertian		✓				Sudah sesuai
D Tampilan Instrumen							
1	Petunjuk pengisian soal dituliskan dengan urutan	✓					

2	Soal tiak memberi petunjuk pada jawaban yang benar		✓			Sudah baik
3	Pilihan jawaban logis ditinjau dari segi materi	✓				Sudah sesuai
4	Panjang rumusan pilihan jawaban relatif sama		✓			Sudah baik
5	Soal tidak menggunakan ungkapan atau ungkapan seperti,sebaiknya,kadang-kadang,umumnya.	✓				Sudah baik
6	Soal tidak bergantung pada jawaban soal sebelumnya		✓			Sudah sesuai
C	Bahasa					
1	Setiap soal menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa indonesia yang benar		✓			Sudah sesuai
2	Bahasa yang digunakan bersikap komunikatif		✓			lebih baik lagi
3	Pilihan jawaban tidak mengulang kata/frasa yang bukan merupakan suatu kesatuan pengertian		✓			Sudah sesuai
D	Tampilan Instrumen					
1	Petunjuk pengisian soal dituliskan dengan urutan	✓				

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

J E M B E R

	yang benar dan mudah dipahami					gram sesuai
2	Soal dituliskan dengan urutan yang benar dan mudah dipahami	✓				sudah baik

A. Penilaian Umum

Rekomendasi kesimpulan penilaian secara umum terhadap instrumen yang dikembangkan:

- a. Layak untuk diujicobakan tanpa revisi
- b. Layak diujicobakan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak

(Mohon dilingkari pada poin yang sesuai dengan kesimpulan anda)

B. Komentar dan saran Umum

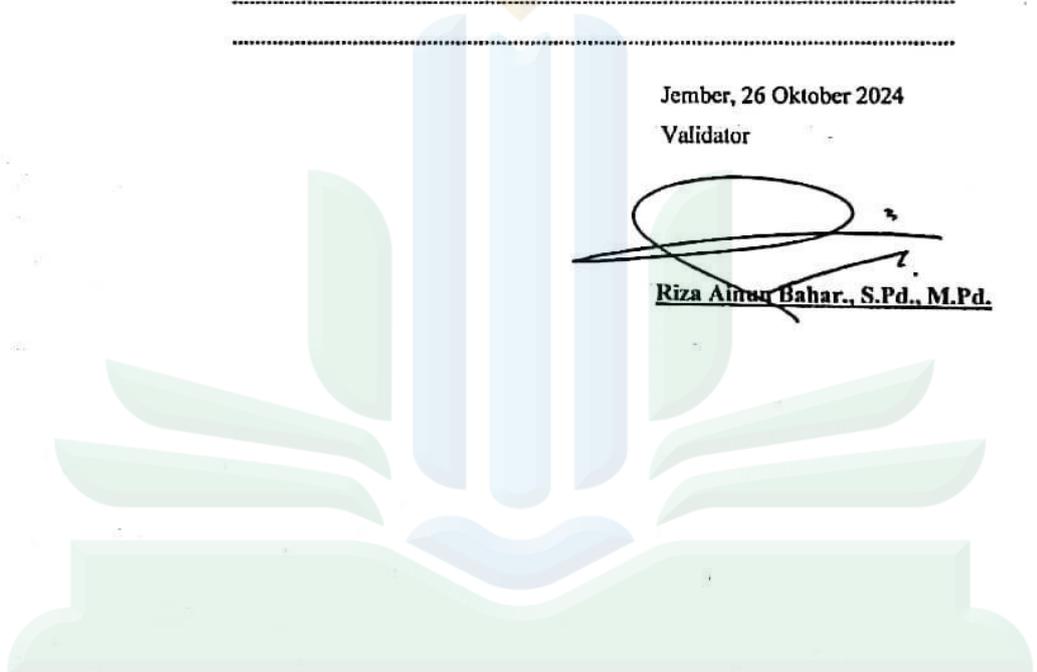
secara keseluruhan soal sudah baik, bisa dilakukan uji coba ke peserta didik .

Jember, 26 Oktober 2024

Validator



Riza Alim Bahar., S.Pd., M.Pd.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN 20

**LEMBAR VALIDASI ANKET KREATIVITAS
DAN HASIL BELAJAR**

1. Petunjuk:

1. Lembar validasi ini bertujuan mengetahui kevalidan anket kreativitas dan hasil belajar.
2. Bapak/Ibu diminta memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda (√) pada kolom penilaian yang disediakan.
3. Jika ada yang perlu dikomentari, dapat dituliskan pada lembar komentar/ saran/ langsung dilembar validasi ini.
4. Angka-angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti:
 - 1 = Buruk sekali
 - 2 = Buruk
 - 3 = Cukup
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik

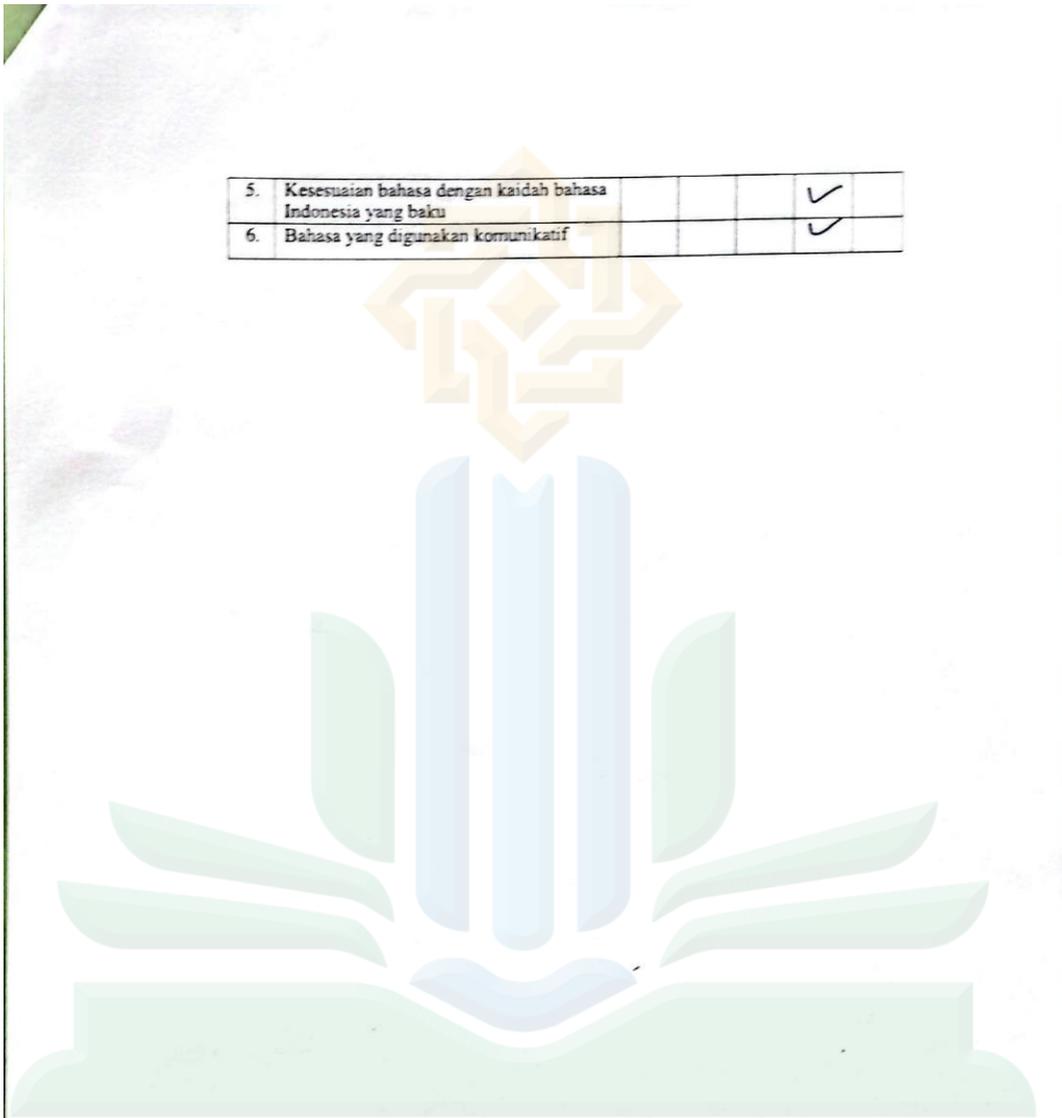
2. Identitas Ahli Validasi Angket:

Nama : Muhammad Eka Rahman
 Nup : 1987110620234011
 Alamat : Lumajang
 Pekerjaan : Dosen
 Identitas Kerja : Tadris IP/ Etik UIN KHAS

Aspek Penilaian :

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Format Lembar Observasi Aktivitas Belajar						
1.	Petunjuk dinyatakan dengan jelas				✓	
2.	Kejelasan sistem penomoran				✓	
Format Isi						
3.	Pernyataan dirumuskan dengan singkat dan jelas				✓	
4.	Indikator yang diamati sudah mencakup semua aspek yang mendukung keterlaksanaan modul				✓	
Bahasa dan Tulisan						

5.	Kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baku							✓
6.	Bahasa yang digunakan komunikatif							✓



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

3. Komentor Dan Saran

Canvas adalah media digital yg bagus. Ubin dan
Canvas harus lebih banyak penerapan Teori

4. Kesimpulan:

Berdasarkan penilaian tersebut, mohon validator untuk memberikan kesimpulan dengan melingkari salah satu nomor sesuai dengan pendapat validator.

1. Valid untuk diuji coba tanpa revisi.
2. Valid untuk diuji coba dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak/belum valid untuk diujicobakan

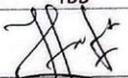
Jember, 7/ Mei /2025
Validator,



MUHAMAD EKA RAHMA, S.Pd., M.SEI
NIP. 19871106202311016

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Jurnal Kegiatan Penelitian

No	Hari, tanggal	Kegiatan	TDD
1	13 /Me/ 2024	Mengajukan Surat Izin Penelitian di SMPN 4 Jember	
2	29/ Mei /2024	Observasi dan konsultasi materi dan modul	
3	10 Juni 2024	Menyebarkan angket kepada siswa kelas VIII D dan E	
4	3 Mei 2025	Selesai Penelitian sekaligus meminta surat selesai penelitian	

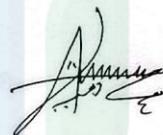
Kepala Sekolah SMP Negeri 4 Jember



..., M.Pd

Jember, 3 Mei 2025

Peneliti



M. Ainur Rofiqi

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

LAMPIRAN 21**DOKUMENTASI PROSES PEMBELAJARAN KELAS (EKSPERIMEN)
DENGAN METODE PEMBELAJARAN MEDIA CANVA****Keterangan:**

Dokumentasi di atas ini adalah kelas VIII D Dimana kelas tersebut sebagai kelas eksperimen dimana waktu pembelajaran menggunakan metode pembelajaran aplikasi *Canva* masing-masing peserta didik mengerjakan tugas menggunakan media aplikasi *Canva*.

LAMPIRAN 22**DOKUMENTASI PROSES PEMBELAJARAN KELAS (KONTROL)
DENGAN METODE KONVENSONAL****Keterangan :**

Dokumentasi di atas ini adalah kelas VIII E Dimana kelas tersebut sebagai kelas (Kontrol) dimana waktu pembelajaran menggunakan metode pembelajaran Konvensional masing-masing peserta didik menggunakan buku LKS sebagai pembelajaran berlangsung di kelas.

LAMPIRAN 23



PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 4 JEMBER
Jalan: Nusa Indah 14, Kel. Jember Lor Kec. Patrang
Telp. 0331 – 485525 Kode Post 68118

**SURAT - KETERANGAN**

Nomor : 000.9.2/304/35.09.310.01.20523904/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala **SMP NEGERI 4 JEMBER** dengan ini menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : MUHAMMAD AINUR ROFIQI
NIM : 202101090013
Jurusan/Prodi : Tadris IPS
Universitas : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

benar – benar telah melakukan penelitian tentang “PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI CANVA TERHADAP KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR PADA PELAJARAN IPS KELAS VIII DI SMP NEGERI 4 JEMBER TAHUN AJARAN 2024/2025”

Waktu : 30 Mei 2024 – 3 Mei 2025
Kelas : VIII
Tempat : SMP Negeri 4 Jember

Demikian Surat ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Jember, 3 Mei 2025
Kepala Sekolah

Surawati S.Pd, M.Pd
Pembina Utama Muda IV/c
NIP. 196612111988031012

BIODATA PENULIS

Nama : M. Ainur Rofiqi
 NIM : 202101090013
 Tempat/tanggal lahir : Jember 22 juni 2002
 Agama : Islam
 Alamat : Dusun Summersari, RT 002/RW 014,
 Mayangan, Gumukmas, Jember, Jawa Timur
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Jurusan : Pendidikan Sains
 Prodi : Tadris Ilmu Pengetahuan
 No. Hp/WA : 082244434856
 Email : arofiqi758@gmail.com

Riwayat Pendidikan:

TK Dewi Masyithoh 62 :2008-2010
 MI Miftahul Ulum 03 :2010-2016
 MTs, SA “Miftahul Huda” :2016-2018
 SMK Abdul Aziz :2018-2020