

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Landasan Teori

##### 1. Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva*

###### a. Pengertian Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva*

Media pembelajaran, menurut Gerlach & Ely (1971), memiliki cakupan yang sangat luas yaitu:

“Termasuk manusia, materi atau kajian yang membangun suatu kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dalam pembelajaran, sehingga bentuknya bisa berupa perangkat keras (*hardware*), seperti komputer, televisi, proyektor, dan perangkat lunak (*software*) yang digunakan pada perangkat keras itu. Dalam hal ini, pendidik juga bisa termasuk salah satu bentuk media pembelajaran sehingga menjadi kajian strategi penyampaian pembelajaran. Jadi, media pembelajaran tidak hanya berupa bendamati, tetapi juga benda hidup, seperti manusia. Sebagai benda hidup, media dapat juga merupakan pesan yang dapat dipelajari”.<sup>7</sup>

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.

“Aplikasi *Canva* merupakan program desain online, dimana pada media tersebut telah tersedia beragam desain grafis seperti presentasi, grafik, poster, spanduk, kartu undangan, editing foto, instagram cover dan facebook cover”.<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup>Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran* (Jakarta: Referensi Jakarta, 2012), 8.

<sup>8</sup> Mulianti, M., Asisah, A., & Najamuddin, F. (2021). *Webinar Pelatihan Media Pembelajaran di masa pandemi covid-19. Journal Lepa-Lepa Open*, 1(2), 307–311

Canva memiliki kelebihan dan kekurangannya. Adapun kelebihan dalam aplikasi canva, antara lain:

- 1) Memiliki beragam desain yang menarik.
- 2) Mampu meningkatkan kreativitas guru dan peserta didik dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan.
- 3) Menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis.
- 4) Dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui handphone.
- 5) Dapat melakukan kolaborasi dengan guru lain.<sup>9</sup>

Sedangkan kekurangan canva antara lain, aplikasi ini mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil, dalam aplikasi canva ada beberapa template, stiker, ilustrasi, font, dan lain sebagainya secara berbayar, terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan desain dengan orang lain, entah itu templatnya, gambar, warna, dan sebagainya, namun kembali lagi kepada pengguna dalam memilih suatu desain yang berbeda.

b. Manfaat Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva*

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 template menarik untuk menarik minat peserta didik dalam proses

---

<sup>9</sup> 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

pembelajaran. Banyak contoh yang dapat digunakan guru dalam aplikasi *Canva* untuk disajikan kepada peserta didik, salah satunya ialah berbagai template 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 template yang menarik, memberi warna, gambar, huruf, dan lain sebagainya agar Power Point yang dibuat oleh guru lebih menarik. Pemanfaatan template Power Point dalam *Canva* tidak dirujukkan untuk guru saja, tetapi juga bisa untuk peserta didik bila ingin menyampaikan materi yang diharuskan menggunakan Power Point. Selanjutnya yaitu template untuk video. Biasanya seorang guru menyediakan video untuk contoh, acuan, ataupun penjelasan kepada peserta didik. Dengan *Canva*, guru juga bisa memakai template dengan warna menarik dan tambahan font lainnya untuk memperindah background video pada saat ditampilkan.

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”.<sup>10</sup>

c. Langkah-langkah Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva*

Aplikasi *Canva* untuk pendidikan merupakan salah satu fitur yang banyak sekali manfaat di dalamnya. *Canva* untuk pendidikan bersifat interaktif, menyeluruh, dan mudah digunakan secara virtual. Adapun langkah-langkah penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* adalah :

- 1) Langkah pertama, Guru harus mempersiapkan unit pelajaran terlebih dahulu, kemudian uji coba aplikasi terlebih dahulu.
- 2) Mempersiapkan kelas, peserta didik terlebih dahulu dipersiapkan dengan menjelaskan maksud dan tujuan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva*.
- 3) Langkah penyajian, dengan memperhatikan kelengkapan alat yang digunakan (pengeras suara, LCD dan tempat proyektor) serta guru harus memperhatikan intensitas cahaya ruangan.

---

<sup>10</sup> Adelina, Yusnita. 2022. *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika di SMPN 1 Kota Batu*. Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, Vol 6 No 2.

4) Aktivasi lanjutan, berupa tanya jawab guna mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang disediakan, serta membuat ringkasan dari materi yang sudah di jelaskan.

## **2. Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam**

### **a. Pengertian Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam**

Prestasi belajar adalah sebuah kalimat yang tersiri dari dua kata, yakni “prestasi” dan “belajar”. Antara kata “prestasi” dan “belajar” mempunyai arti yang berbeda. Oleh karena itu, sebelum pengertian “prestasi belajar” dibicarakan ada baiknya pembahasan ini diarahkan pada masalah pertama untuk mendapatkan pemahaman lebih jauh mengenai makna kata “prestasi” dan “belajar”. Hal ini juga untuk memudahkan memahami lebih mendalam tentang pengertian “prestasi belajar” itu sendiri.<sup>11</sup>

Prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individual maupun kelompok. Prestasi tidak akan pernah dihasilkan selama seseorang tidak melakukan suatu kegiatan. Dalam kenyataan, untuk mendapatkan prestasi tidak semudah yang dibayangkan, tetapi penuh perjuangan dengan berbagai tantangan yang harus dihadapi untuk mencapainya. Hanya dengan keuletan dan optimisme dirilah yang dapat membantu untuk mencapainya. Oleh karena itu wajarlah pencapaian prestasi itu harus dengan jalan keuletan kerja.

---

<sup>11</sup>Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru* (Surabaya: Usaha Nasional, 2012), 19.

Sedangkan belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan secara sadar untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan yang telah dipelajari. Hasil dari aktivitas belajar terjadilah perubahan dalam diri individu. Dengan demikian, belajar dikatakan berhasil bila telah terjadi perubahan dalam diri individu. Sebaliknya, bila tidak terjadi perubahan dalam diri individu, maka belajar dikatakan tidak berhasil.<sup>12</sup>

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas belajar.

Pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar nantinya setelah selesai dari pendidikan dapat memahami apa yang terkandung di dalam Islam secara keseluruhan, menghayati makna dan maksud serta tujuannya dan pada akhirnya dapat mengamalkannya serta menjadikan ajaran-ajaran agama Islam yang telah dianutnya itu sebagai pandangan hidupnya sehingga dapat mendatangkan keselamatan dunia dan akhiratnya kelak.

Adapun Pendidikan Agama Islam menurut para ahli, sebagai berikut “Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani, ajaran agama Islam, dibarengi dengan

---

<sup>12</sup>Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru.*, 21.

tuntunan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar umat beragama hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa.<sup>13</sup>

Dari penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan agama Islam adalah usaha sadar dan terencana yang dilakukan oleh generasi tua kepada generasi muda yang diarahkan untuk membentuk pribadi yang sempurna sesuai dengan ajaran Islam agar mereka hidup bahagia di dunia maupun di akhirat kelak.

Prestasi belajar Pendidikan Agama Islam adalah apa yang telah dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar, namun hasil belajar tersebut yang merujuk pada aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Oleh karena itu, aspek diatas juga harus menjadi indikator prestasi belajar. Artinya prestasi belajar Pendidikan Agama Islam harus mencakup aspek-aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Prestasi belajar Pendidikan Agama Islam juga mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dipelajari sebagai bekal hidup di masa mendatang, mencintai negara, kuat jasmani dan rohani, serta beriman dan bertakwa kepada Allah Swt. Pelajaran Pendidikan Agama Islam di sini meliputi fiqih, aqidah akhlak, sejarah kebudayaan Islam, dan al-Qur'an & Al Hadist. Beberapa pelajaran tersebut saling terkait dan isinya termuat nilai-nilai Agama Islam secara universal.

---

<sup>13</sup> Abdul Majid, dkk, Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hlm. 130

b. Manfaat Belajar Pendidikan Agama Islam

Adapun manfaat mempelajari pendidikan agama islam sendiri adalah untuk masa depan, yaitu dapat menambah atau memperluas pengetahuan kita mengenai Allah dan ciptaan-Nya, dalam ilmu agama atau ilmu umum juga dapat menguatkan dan menambah keimanan para peserta didik dalam menanamkan ilmu ajaran islam dan dapat secara langsung mempraktekkan keislaman dalam kehidupan sehari-hari, seperti mengkaji Al-Qur'an dan As-Sunnah, mempelajari dan mengembangkan apa saja yang dikaji dalam kehidupannya, dan masih banyak lagi.

Pendidikan Agama Islam di harapkan dapat membantu dan mengatasi peserta didik dalam mengembangkan potensi mereka agar dapat menjadi pribadi yang baik dan bermanfaat bagi bangsa dan negara, serta menjadikan mereka menjadi manusia yang bermanfaat bagi sesama dan diri sendiri.

**3. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam**

Pembelajaran adalah gabungan dari kata belajar dan mengajar. Dalam hal belajar lebih efektif dilakukan oleh siswa, sedangkan mengajar sudah pasti dilakukan oleh guru atau pendidik. Pembelajaran bisa diartikan



sebagai aktivitas kegiatan belajar mengajar antara peserta didik dengan pendidik.<sup>14</sup>

Dalam penelitian ini, media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* digunakan untuk membuat presentasi multimedia. Agar pembelajaran di kelas menghasilkan sesuatu yang baru dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

Selain itu kualitas pembelajaran memerlukan berbagai upaya untuk mewujudkannya. Upaya tersebut terkait dengan pemanfaatan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran secara signifikan mampu meningkatkan prestasi belajar siswa seperti dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva*.

Sehingga dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva*, maka prestasi belajar pendidikan agama islam dapat meningkat. Hal ini dikarenakan media pembelajaran yang digunakan menarik dan mampu menstimulus ketertarikan dan minat peserta didik dalam proses pembelajaran mata pelajaran pendidikan agama islam.

## **B. Kajian Pustaka**

Sebelum melakukan penelitian ini, terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang meneliti tentang pengembangan media aplikasi *canva* oleh mahasiswa Universitas Islam Negeri Purwokerto dan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yaitu :

---

<sup>14</sup> Erisna Herlina dan H. Fitria, "Prosiding seminar nasional pendidikan program pascasarjana universitas pgri Palembang 10 januari 2020," Pros. Semin. Nas. Pendidik. Progr. Pascasarj. Univ. Pgri Palembang, hal. 599, 2020

1. Penelitian skripsi oleh Riono (2022) mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran PAI-BP di SD berbasis Aplikasi *Canva*”. Hasil penelitian diungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Canva* dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik dengan menggunakan nilai N-Gain diperoleh rata-rata peningkatan hasil belajar yaitu 0,56 % yang termasuk dalam kategori “Sedang”, sehingga disimpulkan aplikasi *canva* dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik.<sup>15</sup>
2. Penelitian skripsi oleh Lesta Septia Sari (2022) mengenai “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV” dengan hasil penelitian ini menunjukkan  $t_{hitung} -4,358 > t_{tabel} 2,000$  atau  $t_{hitung} 4,358 > t_{tabel} 2,000$  pada taraf signifikan 5%. jika  $t_{hitung}$  lebih besar daripada  $t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, berarti terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas IV.<sup>16</sup>
3. Penelitian skripsi oleh Muhammad Afdhaluzzikri (2022) mengenai “Pemanfaatan Aplikasi *Canva* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II Jenjang Sekolah Dasar Negeri Reusak Kabupaten Aceh Barat”. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa media berbasis elektronik sangat membantu peserta didik untuk meningkatkan minat baca

---

<sup>15</sup> Riono, “Pengembangan Media Pembelajaran PAI-BP di SD berbasis Aplikasi *Canva*” (Skripsi UIN Purwokerto, 2022), 121.

<sup>16</sup> Lesta Septia Sari, “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV” (Skripsi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2022), 169.

siswa kelas II pada SD Negeri reusak Kabupaten Aceh Barat dalam persentase klasikal 100 % dengan kategori Sangat Layak.<sup>17</sup>

4. Penelitian skripsi oleh Yusnita Adelina Purba (2022) mengenai “Pemanfaatan Aplikasi *Canva* Sebagai Media Pembelajaran Matematika di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu”. Hasil dari penelitian ini yaitu guru dan siswa menilai pelatihan ini sangat bermanfaat dari 40 peserta yang hadir terdapat 36 orang (90%) Menyatakan pembelajaran dengan aplikasi *canva* sangat bermanfaat, dan 4 orang (10%) menyatakan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva* bermanfaat. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran matematika dengan aplikasi *canva* sangat bermanfaat.<sup>18</sup>
5. Penelitian skripsi oleh Fenty Fahminnansih (2021) mengenai “Pengaruh Aplikasi *Canva* untuk Desain Grafis dan Promosi Produk pada Sekolah Islami Berbasis Kewirausahaan”. Hasil dari penelitian ini yaitu pelatihan online Aplikasi *Canva* untuk Desain Grafis dan Promosi Produk pada kedua sekolah tersebut rata-rata peserta di MTS Roudlotul Banat memberikan rata-rata 85.5% respon sangat baik terhadap pelatihan ini dibandingkan dengan peserta yang berasal dari MA Roudlotul Banat yang hanya berada pada kisaran 66,9% atau dapat dikatakan cukup baik.<sup>19</sup>

---

<sup>17</sup> Afdhaluzzikri, “Pemanfaatan Aplikasi *Canva* sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II Jenjang Sekolah Dasar Negeri Reusak Kabupaten Aceh Barat” (UIN Arraniry Banda Aceh 2022)

<sup>18</sup> Adelina, “Pemanfaatan Aplikasi *Canva* Sebagai Media Pembelajaran Matematika di SMPN 1 Kota Batu”. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol 6 No 2. 2022.

<sup>19</sup> Fenty, “Pengaruh Aplikasi *Canva* untuk Desain Grafis dan Promosi Produk pada Sekolah Islami Berbasis Kewirausahaan”. 2021

Adapun untuk menghindari adanya pengulangan kajian terhadap hal-hal yang sama, berikut tabel perbedaan dan persamaan bidang kajian yang diteliti dengan penelitian-penelitian sebelumnya.

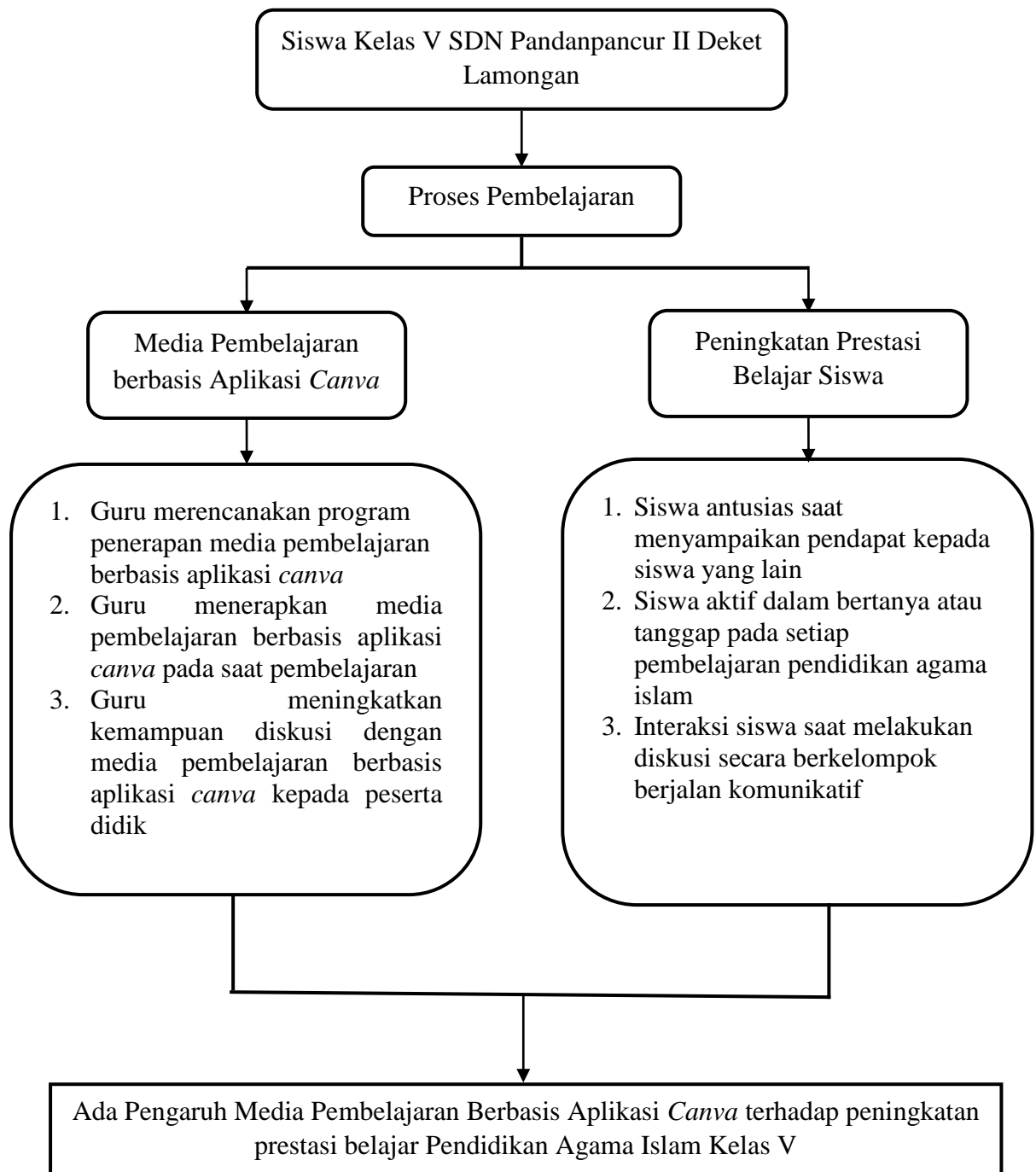
**Tabel 2.1 Perbedaan dan persamaan bidang kajian dengan peneliti sebelumnya**

No	Nama Peneliti, Judul dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	Riono, “Pengembangan Media Pembelajaran PAI-BP di SD berbasis Aplikasi <i>Canva</i> ”, 2022	Persamaannya adalah sama-sama membahas tentang media pembelajaran berbasis aplikasi <i>canva</i>	Perbedaan dalam penelitian ini yaitu penelitian yang dilaksanakan Riono berfokus pada media pembelajaran PAI-BP sedangkan peneliti lebih memfokuskan pada prestasi belajar Pendidikan Agama Islam	Penelitian berfokus pada pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi <i>canva</i> terhadap prestasi belajar Pendidikan Agama Islam kelas V
2	Lesta Septia Sari, mengenai “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi <i>Canva</i> terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV”, 2022	Persamaannya adalah sama-sama membahas tentang media pembelajaran berbasis aplikasi <i>canva</i>	Perbedaan dalam penelitian ini yaitu penelitian yang dilaksanakan Lesta Septa Sari berfokus pada hasil belajar IPA sedangkan peneliti lebih memfokuskan pada prestasi belajar Pendidikan Agama Islam	Penelitian berfokus pada pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi <i>canva</i> terhadap prestasi belajar Pendidikan Agama Islam kelas V
3	Muhammad Afdhaluzzikri “Pemanfaatan Aplikasi <i>Canva</i> Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II Jenjang	Persamaannya adalah sama-sama membahas tentang media pembelajaran menggunakan aplikasi <i>canva</i>	Perbedaan dalam penelitian ini yaitu penelitian yang dilaksanakan Muhammad Afdhaluzzikri berfokus pada pembelajaran	Penelitian berfokus pada pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi <i>canva</i> terhadap prestasi belajar Pendidikan

	Sekolah Dasar Negeri Reusak Kabupaten Aceh Barat”, 2022.		Bahasa Indonesia	Agama Islam kelas V
4	Yusnita Adelina Purba “Pemanfaatan Aplikasi <i>Canva</i> Sebagai Media Pembelajaran Matematika di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu”. 2022	Persamaannya adalah sama-sama membahas tentang media pembelajaran menggunakan aplikasi <i>canva</i>	Perbedaan dalam penelitian ini yaitu penelitian yang dilaksanakan Yusnita Adelina Purba berfokus pada pembelajaran Matematika	Penelitian berfokus pada pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi <i>canva</i> terhadap prestasi belajar Pendidikan Agama Islam kelas V
5	Fenty Fahminnansih “Pengaruh Aplikasi <i>Canva</i> untuk Desain Grafis dan Promosi Produk pada Sekolah Islami Berbasis Kewirausahaan”. 2021	Persamaannya adalah sama-sama membahas tentang aplikasi <i>canva</i>	Perbedaan dalam penelitian ini yaitu penelitian yang dilaksanakan Fenty Fahminnansih berfokus pada desain grafis dan promosi produk pada Sekolah Islami Berbasis Kewirausahaan	Penelitian berfokus pada pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi <i>canva</i> terhadap prestasi belajar Pendidikan Agama Islam kelas V

### C. Kerangka Konseptual

Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Berdasarkan kajian teori diatas, maka kerangka pemikiran yang digunakan dalam penelitian ini dapat digambarkan dalam bentuk bagan sebagai berikut :



**Bagan 2.1 Kerangka Konseptual**

#### **D. Hipotesis**

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan.<sup>20</sup> Hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik. Dikatakan empirik karena data yang diperoleh belum didasarkan pada teori yang relevan.<sup>21</sup> Dengan demikian, maka hipotesis yang dapat diajukan dalam penelitian ini adalah :

Ha: Ada Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas V di SDN 2 Pandanpancur Deket Lamongan Tahun Pelajaran 2022/2023.

---

<sup>20</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung : Alfabeta, 2011), 64.

<sup>21</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.*, 65.