

Penerapan Model *Cooperative Learning Type Market Place Activity* Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

(Studi Experimen di Kelas VIII SMP IT Cikal Sukawening Garut)

Muhammad Luthfi Firdaus¹, Asep Tutun Usman², Ja'far Amirudin³

luthfifirdaus127@gmail.com ; astoen.oesman@gmail.com ; jafar.amirudin@uniga.ac.id

Fakultas Pendidikan Islam dan Keguruan
Universitas Garut

ARTICLE HISTORY

Received: Agustus 12, 2023

Revised: September 02, 2023

Accepted: September 30, 2023

Abstract

This study aims to determine the application of the Cooperative Learning Type Market Place Activity learning model through the Canva Application to Improve Student Learning Outcomes in Islamic Religious Education Subjects, especially in class VIII SMP IT Cikal Sukawening Garut. This research is motivated by the need to improve learning outcomes in each student. In this case, pretest and posttest instrument tests are carried out to determine the extent of student learning outcomes in Islamic Religious Education Subjects so that the results can be known before treatment and after treatment. Added with other techniques, namely observation, interviews, and documentation.

This study used experimental research methods with Nonequivalent Control Group Design conducted in class VIII A as many as 16 students and class VIII B as many as 16 students who were used as research samples. The instrument used in this study is a test which is a written test (multiple choice) and is divided into pretest and posttest to determine student learning outcomes in Islamic Religious Education (PAI) subjects.

Based on the results of the study, the average score of the experimental class was 69 (pretest) and 81 (posttest) while the average score of the control class was 67 (pretest) and 76 (posttest). So the hypothesis testing proposed is acceptable because the value of $T_{calculate}$ is greater than T_{table} , which is $5.37 > 2.75$. After going through several stages of previous calculations, it can be concluded that the application of the Cooperative Learning Type Market Place Activity model through the Canva Application in Islamic Religious Education (PAI) Subjects has increased by 0.40

Keywords: *Learning, Canva App, Learning Outcomes, Islamic Religious Education*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning Type Market Place Activity* melalui Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya di kelas VIII SMP IT Cikal Sukawening Garut. Penelitian ini dilatar belakangi karena perlu adanya peningkatan hasil belajar dalam diri setiap siswa. Dalam hal ini dilakukan uji instrumen *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam sehingga dapat diketahui hasilnya sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan. Di tambah dengan teknik lain yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen dengan *Nonequivalent Control Grup Design* dilakukan di kelas VIII A sebanyak 16 siswa dan kelas VIII B sebanyak 16 siswa yang dijadikan sampel penelitian. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini merupakan tes yang merupakan tes tulis (pilihan ganda) dan terbagi menjadi *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 69 (*pretest*) dan 81 (*posttest*) sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 67 (*pretest*) dan 76 (*posttest*). Maka pengujian hipotesis yang diajukan dapat diterima karena nilai T_{hitung} lebih besar dari pada T_{tabel} yaitu $5,37 > 2,75$. Setelah melewati beberapa tahap perhitungan sebelumnya, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa penerapan model *Cooperative Learning Type Market Place Activity* melalui Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) terdapat peningkatan sebesar 0,40

Kata kunci: *Pembelajaran, Aplikasi Canva, Hasil Belajar, Pendidikan Agama Islam*

1. Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya dan masyarakat. Hal ini termaktub dalam UU SISDIKNAS No. 20 Tahun 2022. (Pristiwanti et al.)

Tujuan pendidikan adalah sebagai segala sesuatu yang mencakup kesiapan jabatan, keterampilan memecahkan masalah, penggunaan waktu senggang secara membangun, serta harapan siswa yang berbeda-beda, tujuan pendidikan ini menyangkut secara luas yang akan membantu siswa untuk masuk kedalam kehidupan yang baru. (Sujana). Allah swt menciptakan manusia berbeda dengan makhluk lainnya yaitu mempunyai akal untuk berpikir, akal tidak akan berkembang secara sempurna apabila tidak melakukan proses pendidikan. Salah satunya kita harus bisa mempunyai rasa keimanan, ketaqwaan kepada Allah swt dan bertingkah laku sesuai ajaran islam.

Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru mengembangkan model-model pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan insensitas keterlibatan siswa secara efektif di dalam proses pembelajaran.

Market Place Activity adalah proses pembelajaran berbasis active learning (pembelajaran aktif). Ciri dari model pembelajaran ini adalah siswa aktif mencari dan mengumpulkan pengetahuan dari satu kelompok ke kelompok yang lainnya. Istilah dari model ini adalah saling belanja atau “jual beli”. Model *Market Place Aktiviti* merupakan suatu model pembelajaran yang lebih mengutamakan aktifitas dan kerjasama siswa dalam mencari, menjawab dan menyampaikan informasi dari berbagai sumber dalam suasana permainan yang mengarah aktivitas kerja tim dan kecepatan. (Mukhlis and Yunus)

Perkembangan teknologi saat ini semakin berkembang pesat, baik itu teknologi informasi atau komunikasi yang mana keduanya mempengaruhi aspek kehidupan. Canva yaitu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat desain grafis. Pengguna aplikasi canva dapat meningkatkan kreatifitas dalam membuat desain foster, presentasi, dan konten visual lainnya. (Alfian et al.)

Mata pembelajaran PAI berperan penting dalam perkembangan sosial, intelektual, dan emosional peserta didik. Pembelajaran PAI diharapkan dapat membantu peserta didik untuk membentuk karakter dengan sopan, busaya, mengemukakan pendapat dengan baik dan meningkatkan kemampuan analisis serta imajinatif. (Nursaadah)

Pendidikan Agama Islam (PAI) sebagai upaya untuk menyiapkan peserta didik agar menjadi insan yang religius dan berbudi pekerti, sebagaimana diamanatkan pada pasal 3 Undang-undang No 20 tahun 2003 tentang system pendidikan nasional, bahwa tujuan pendidikan adalah berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, cakap, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. (Kosim and Fathurrohman)

Karena pada hakikatnya karakter sangat penting dalam kehidupan bangsa indonesia, apalagi negara indonesia sedang dalam gawat darurat karakter sebagaimana menurut (Munawaroh et al.)

“Education in Indonesia is currently in an emergency stage. As many as 75% of schools in Indonesia do not meet the minimum education service standards. The results of mapping access and quality of education by the Learning Curves-Pearson in 2013 and

2014, Indonesia ranks 40th out of 40 countries based on the mapping of Trends in International Mathematics and Studies (TIMSS) in 2011 Indonesia ranks 40th out of 42 countries in scientific literacy (Source Kemendikbud, 14/07/2019)".

Hasil belajar adalah hasil pembelajaran dari seseorang yang berintraksi secara aktif dan positif bersama lingkungannya, menurut Omar Hamalik di kutip (Suryaningrum) bahwasannya hasil belajar adalah perubahan tingkah laku seseorang setelah menerima pembelajaran. Hasil belajar terbagi menjadi tiga, sebagaimana dalam teori taksonomi Bloom bahwa hasil belajar terbagi menjadi tiga bagian, yaitu: Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik. (Nurrita)

Berdasarkan pembahasan diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian ini. Penelitian ini dilakukan di SMP IT Cikal Sukawening. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, bahwa terjadi penurunan hasil belajar siswa yang disebabkan oleh beberapa faktor. Peneliti ingin mengobservasi bagaimana penerapan Model *Market Place Activity* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

2. Metode

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti ialah model penelitian kuantitatif eksperimen dengan *Quasi Eksperimental*. Model penelitian eksperimen semu merupakan model penelitian yang dikembangkan dari model penelitian sungguhan (*True Eksperimental Design*), dimana pada model ini terdapat kelas kontrol yang tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Sedangkan desain penelitian ini menggunakan *Quasi Eksperimental Nonequivalent Control Grup Design*. Model penelitian eksperimen semu jenis tersebut merupakan desain penelitian yang hampir sama dengan *Pretest-Posttest Control Grup Design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random (Sugiono, 2016:116).

3. Hasil Dan Pembahasan

Dari hasil analisis data *pretest* yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning Type Market Place Activity* melalui Aplikasi Canva pada kelas eksperimen dan kontrol kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol. Kemudian setelah diberikan perlakuan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Cooperative Learning Type Market Place Activity* melalui Aplikasi Canva pada kelas eksperimen dan kontrol kelas eksperimen mendapatkan peningkatan hasil belajar dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional. Hal ini dapat dilihat dari perbedaan nilai rata-rata hasil *posttest* kelas eksperimen dengan jumlah siswa 16 orang mendapatkan nilai rata-rata sebesar 81 sedangkan kelas kontrol dengan jumlah siswa 16 orang mendapatkan nilai rata-rata sebesar 76. Berdasarkan hasil pengolahan data, ternyata sebaran data kelas eksperimen dengan sampel yang berjumlah 16 siswa berdistribusi normal. Hal ini terbukti setelah dilakukan uji normalitas data terhadap kelas eksperimen yang menghasilkan nilai $X^2_{hitung} (7,28) < X^2_{tabel} (9,21)$, maka sebaran data kelas eksperimen berdistribusi normal.

Selanjutnya pengujian normalitas data dilakukan terhadap data kelas kontrol dengan sampel yang berjumlah 16 siswa. Dari pengujian normalitas kelas kontrol diperoleh nilai $X^2_{hitung} (2,02) < X^2_{tabel} (9,21)$, maka sebaran data kelas kontrol juga berdistribusi normal. Setelah diketahui data kelas eksperimen dan data kelas kontrol dengan masing-masing memiliki data yang berdistribusi normal, maka langkah selanjutnya adalah pengujian homogenitas kedua varian. Dari pengujian tersebut diperoleh nilai $F_{hitung} = 1 > F_{tabel} 3,52$, maka kedua varian bersifat homogen.

Melalui data yang diperoleh diatas, maka hal ini sesuai dengan teori yang mengemukakan bahwa model *Market Place Activity* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat memenuhi tujuan pencapaian pendidikan nilai yang dimaksudkan untuk mengukur kemampuan dan hasil belajar siswa. Model *Market Place*

Activity juga mampu menanamkan dan menggali atau mengungkapkan nilai-nilai tertentu yang ada dalam diri siswa dengan cara terlibat dalam memilih, menghargai, dan berbuat dalam suatu tindakan dan keputusannya sendiri. Selain itu, model pembelajaran *Market Place Activity* ini dapat meningkatkan kecerdasan spiritual peserta didik, dimana peningkatan nilai yang didapat peserta didik erat kaitannya dengan pembentukan sikap, mental, batin, perasaan dan penjiwaan, terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) terutama pada materi Ibadah Puasa yang Membentuk Pribadi Bertakwa yang bertujuan untuk meraih kemurnian batin serta kecerdasan spiritual dalam hubungannya untuk mendekatkan diri kepada Sang Pencipta.

Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis dari penelitian ini yaitu: “Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam) yang menggunakan model pembelajaran *cooperative learning type market place activity* melalui aplikasi canva sangat berpengaruh dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional atau ceramah dalam artian model *cooperative learning type market place activity* melalui aplikasi canva diterima.

4. Kesimpulan

Setelah penelitian dilakukan dan berdasarkan hasil analisis, maka diperoleh beberapa kesimpulan mengenai penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning Type Market Place Activity* melalui Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) sebagai berikut:

1. Penerapan model *Cooperative Learning Type Market Place Activity* melalui Aplikasi Canva pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP IT Cikal Sukawening dengan materi pembelajaran Ibadah Puasa yang Membentuk Pribadi Bertakwa menunjukkan suatu hasil yang baik. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil observasi di kelas Eksperimen (VIII A) sebesar 79,2%;
2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sebelum melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning Type Market Place Activity* melalui Aplikasi Canva setelah melaksanakan *pretest* kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata sebesar 69, sedangkan kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata sebesar 67;
3. Setelah melaksanakan pembelajaran dan diberi perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning Type Market Place Activity* melalui Aplikasi Canva, ternyata perolehan rata-rata nilai *posttest* siswa kelas eksperimen sebesar 81 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional atau ceramah dengan nilai rata-rata 76. Jadi secara umum dapat dikatakan bahwa hasil penelitian ini telah menjawab rumusan masalah yang melatarbelakangi perlunya penelitian ini dilakukan. Setelah dilakukan uji t dengan satu pihak maka terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Terdapat peningkatan hasil belajar sebesar 0,40 kelas eksperimen dari pada kelas kontrol. Hal ini dibuktikan dengan adanya uji hipotesis yang menunjukkan bahwasanya H_a diterima.

Daftar Pustaka

- Alfian, Ari Nurul, et al. ‘Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva’. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, vol. 5, no. 1, 2022, pp. 75–84, <https://doi.org/10.31599/jabdimas.v5i1.986>.
- Kosim, Abdul, and N. Fathurrohman. *Pendidikan Agama Islam*. Edited by engkus kuswandi, 2018.
- Mukhlis, M., and M. Yunus. ‘Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Market Place Activity Materi Kedudukan Al-Qur’an, Hadis Dan Ijtihad Di Smkn 2 Banda ...’. *Journal of Education Science*, vol. 8, no. April, 2022, pp. 93–98.

- Munawaroh, Nenden, et al. *Implementation of Literacy Culture in Improving the Character of Students : Case Study at SMA Asshiddiqiyah Garut*. pp. 43–58.
- Nurrita, Teni. 'PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA'. *Misykat*, vol. 3, 2018.
- NurSaadah, Nia. 'Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di Sekolah Dasar'. *Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, vol. 2, 2022.
- Pristiwanti, Desi, et al. 'Pengertian Pendidikan'. *Journal Pendidikan Dan Konseling*, vol. 4, 2022, pp. 1–5.
- Sujana, Cong. 'FUNGSI DAN TUJUAN PENDIDIKAN INDONESIA'. *Pendidikan Dasar*, vol. 4, 2019.
- Suryaningrum, E. 'Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Memahami Materi Ayo Membayar Zakat Melalui Model Market Place Activity'. *JSG: Jurnal Sang Guru*, vol. 1, no. April, 2022, pp. 1–9.