

Pengaruh Media Canva Berbantuan *Artificial Intelligence* terhadap Kemampuan Komunikasi Interpersonal dan Motivasi Belajar Akidah Akhlak Peserta Didik di MIN 1 Sidoarjo

Zuha Prisma Salsabila¹, Adheari Sya'ban Nugrohari², Hasan Badri³, Ahmad Shodiq⁴, Hisbullah Huda⁵

¹zuha.prisma@gmail.com, ²adheariyaban.n@gmail.com,

³hasanbadri201200@gmail.com, ⁴shodgan.ahmad1@gmail.com,

⁵hisbullahhuda@uinsa.ac.id

^{1,2,3,4,5}Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Abstract: *This study provides a solution because students have low learning motivation in Akidah Akhlak subjects and lack of interpersonal communication skills. This study aims to see how AI-assisted Canva Media has an influence or not on interpersonal communication skills and learning motivation of grade V students at MIN 1 Sidoarjo. The method used is quantitative method with quasi-experimental type and Nonequivalent Pretest-Posttest Control Group design. Questionnaires were given as pretest and posttest for data collection. In this study, grade V-A students were used as the experimental group and grade V-B students were used as the control group. The sampling technique was purposive sampling. Descriptive statistical analysis, partial t test, and simultaneous F test were used to analyse the data. The results showed that there was an effect of AI-assisted Canva Media with Interpersonal Communication Skills, a two-tailed Sig value of 0.001, and a two-tailed Sig value of 0.001, respectively showing the effect of AI-assisted Canva Media with learning motivation and both. As a result, H0 is rejected and H1 is accepted.*

Keywords: *Canva Media, Interpersonal Communication, Learning Motivation*

Abstrak: Penelitian ini memberikan sebuah solusi karena peserta didik memiliki motivasi belajar yang rendah pada mata pelajaran Akidah Akhlak dan kurangnya kemampuan komunikasi interpersonal. Penelitian ini memiliki tujuan untuk melihat bagaimana Media Canva Berbantuan AI memiliki pengaruh atau tidak terhadap kemampuan komunikasi interpersonal dan motivasi belajar peserta didik kelas V di MIN 1 Sidoarjo. Metode yang menggunakan metode kuantitatif dengan jenis kuasi eksperimen dan desain Grup Kontrol Pretest-Posttest Nonequivalent. Angket diberikan sebagai pretest dan posttest untuk pengumpulan data. Dalam penelitian ini, siswa kelas V-A digunakan sebagai kelompok eksperimen dan siswa kelas V-B digunakan sebagai kelompok kontrol. Teknik pengambilan sampel berjenis purposive sampling. Analisis statistik deskriptif, uji t parsial, dan uji F simultan digunakan untuk menganalisis data. Hasil penelitian menunjukkan

bahwa ada pengaruh Media Canva Berbantuan AI dengan Kemampuan Komunikasi Interpersonal, nilai Sig dua ekor 0,001, dan nilai Sig dua ekor 0,001, masing-masing menunjukkan pengaruh Media Canva Berbantuan AI dengan motivasi belajar dan keduanya. Akibatnya, H0 ditolak dan H1 diterima.

Kata Kunci: Media Canva, Komunikasi Interpersonal, Motivasi Belajar

PENDAHULUAN

Akidah Akhlak memiliki peran penting bagi manusia karena dapat menjadi kemudi dalam menjalankan kehidupannya.¹ Akidah dimaknai sebagai perkara-perkara yang wajib untuk diyakini kebenarannya, mendatangkan ketenteraman jiwa, tidak mendatangkan keraguan.² Sedangkan akhlak diartikan sebagai perbuatan, perangai, kebiasaan, tabiat seseorang yang tumbuh dari keadaan jiwanya.³ Dengan akidah yang kuat kepada Allah SWT. dan dengan akhlak yang terpuji baik kepada Allah maupun kepada sesama makhluk akan memberikan keteraturan tatanan hidup manusia dan tidak menyimpang dari kodratnya.⁴

Pendidikan mengenai akidah dan akhlak untuk mengarahkan manusia pada terciptanya perilaku lahir dan batin sehingga menjadi manusia yang seimbang dinilai sangat penting.⁵ Sebagaimana Pendidikan nasional bertujuan untuk membangun siswa menjadi manusia yang mulia, sehat, cerdas, mampu, inovatif, dan mandiri. Mereka juga ingin menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab, maka hal ini dipandang sebagai komponen utama dalam meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM) karena sangat menentukan kemajuan suatu bangsa.⁶ Penanaman akidah Islam dalam diri seseorang harus dimulai sejak ia lahir sebagai perwujudan kepercayaan terhadap Allah.⁷ Sementara itu, membentuk dan mengembangkan akhlak yang baik

¹Alnida Azty et al., "Hubungan Antara Aqidah Dan Akhlak Dalam Islam," *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)* 1, no. 2 (2018): 122–26, <https://doi.org/10.34007/jehss.v1i2.23>.

²Rahmat Solihin, *Akidah Akhlak Dalam Perspektif Pembelajaran Di Madrasah Ibtidaiyah* (Indramayu: Penerbit Adab, 2021).

³Solihin.

⁴Akilah Mahmud, "Ciri Dan Keistimewaan Akhlak Dalam Islam," *Sulesana Jurnal Wawasan Keislaman* 13, no. 1 (2019): 39.

⁵Achmad Husen, "Strategi Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Integrasi Materi Pembelajaran Akidah Akhlak," *Al-Auṭṭar* 3, no. 1 (2024): 1–20.

⁶Devi Syukri Azhari, "Fungsi Pendidikan Agama Islam Dalam Pengembangan Kepribadian Islami," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 5 (2022): 5364.

⁷Miftahul Fikri, "Pola Wahyu Memandu Ilmu Dalam Penanaman Akidah Akhlak Generasi Milenial," *Risālah, Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam* 6, no. 1 (2019): 76–91, https://doi.org/10.31943/jurnal_risalah.v6i1.110.

diperlukan pendidikan akhlak sejak anak-anak, terutama pada usia 7-12 tahun, atau ketika anak mulai memasuki bangku sekolah dasar. Pada usia tersebut, anak mengalami perkembangan yang bersifat kompleks, dengan melibatkan berbagai aspek, termasuk perkembangan fisik, perkembangan kognitif, dan perubahan sosio-emosional.⁸ Sehingga pendidikan akidah dan akhlak yang baik akan menjadi pondasi yang kokoh bagi kehidupan anak dalam menjalin hubungan dengan orang lain dan lingkungannya.

Hubungan dan kemampuan yang baik antar individu adalah bentuk sokongan dari pendidikan akidah dan akhlak. Di sekolah, menjalin hubungan dengan orang lain atau komunikasi interpersonal bagaikan jembatan yang menghubungkan peserta didik dengan guru dan teman sebaya.⁹ Komunikasi interpersonal dimaknai sebagai sebuah proses pertukaran informasi antara orang yang berkomunikasi agar yang bersangkutan saling memahami maksud dari informasi yang disampaikan.¹⁰ Komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang terjadi secara langsung antara dua orang tanpa media perantara, dengan melibatkan aktivitas timbal balik, interaksi, atau pertukaran.¹¹ Pengembangan komunikasi interpersonal melalui pendidikan akhlak di sekolah dapat dilaksanakan melalui pengembangan karakter, kegiatan pembelajaran, ekstrakurikuler, pelatihan keterampilan sosial, dan bimbingan konseling.¹²

Salah satu mata pelajaran pada pendidikan formal yang mengajarkan tentang Aqidah, yaitu ke-Esaan Allah Swt., dan akhlak yang mengajarkan bersikap baik adalah mata pelajaran Akidah dan Akhlak.¹³ Peserta didik yang memiliki kecerdasan spiritual yang baik dan mampu berkomunikasi secara interpersonal akan berdampak pada motivasi

⁸Murni, "Perkembangan Fisik, Kognitif, Dan Psikososial Pada Masa Kanak-Kanak Awal 2-6 Tahun," *Jurnal Ar Raniry* III, no. 1 (2017): 19–33.

⁹Fadillah Annisa and Marlina Marlina, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Index Card Match Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik," *Jurnal Basicedu* 3, no. 4 (2019): 1047–54, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.209>.

¹⁰Muhammad Fadali Amar, "Peran Kemampuan Komunikasi Interpersonal Pendidik Dalam Menumbuhkan Self-Efficacy," *Aafiyah: Jurnal Multidisiplin Ilmu* 2, no. 1 (2024): 1–13, <https://edujavare.com/index.php/Aafiyah/issue/archive>.

¹¹Citra; Anggraini et al., "Komunikasi Interpersonal," *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)* 1, no. 3 (2022): 337–42, <https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2611>.

¹²Zafar Sidik and A Sobandi, "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Kemampuan Komunikasi Interpersonal Guru," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 3, no. 2 (2018): 50, <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11764>.

¹³Yuniarweti, "Pentingnya Pendidikan Aqidah Akhlak Dalam Pembentukan Karakter Anak," *SKULA: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah* 03, no. 1 (2023): 252.

belajarnya.¹⁴ Motivasi belajar berkaitan erat dengan motif seseorang yang timbul dari dalam atau luar diri yang mempengaruhi keinginan belajar seseorang dari sudut usaha yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan, dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak mencapai tujuan tertentu.¹⁵

Pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah, peserta didik akan diajarkan pendidikan akidah dan akhlak dasar yang dilakukan melalui pembiasaan dan pembelajaran pemahaman mengenai hal tersebut, baik dengan strategi, pendekatan, metode, media, maupun asesmen yang berorientasi pada konsep kepribadian dan berbudi pekerti luhur. Salah satu jalan yang dapat ditempuh oleh guru untuk membantu memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai akidah dan akhlak adalah melalui media pembelajaran. Karena melalui media, peserta didik dapat belajar hal-hal yang berkaitan dengan materi dengan mudah sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai.¹⁶ Tidak hanya melalui praktik dan pembiasaan, pembelajaran akidah dan akhlak saat ini dapat diajarkan dengan bantuan media pembelajaran yang berbasis teknologi, seiring dengan perkembangan zaman saat ini. Guru harus mengikuti perkembangan zaman dengan memilih media yang digunakan. Namun, tidak semua guru mampu mengikuti perkembangan zaman dalam menerapkan media pembelajaran. Guru akidah akhlak di MIN 1 Sidoarjo belum menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi terbaru di kelas V. Media yang digunakan dalam pembelajaran adalah PowerPoint, dan bahkan pada beberapa materi, guru hanya bercerita saja. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, pembelajaran tanpa media maupun dengan adanya media PowerPoint belum menunjukkan hasil belajar yang maksimal. 19 dari 25 komunikasi interpersonal peserta didik masih rendah yang ditandai dengan peserta didik yang hanya diam ketika pembelajaran, tidak bertanya kepada guru, dan tidak membantu teman yang kesulitan dalam belajar. Peserta didik kurang berinteraksi dengan teman sebaya serta tidak semangat mengikuti pembelajaran. Hal tersebut ditandai ketika guru meminta peserta didik untuk berdiskusi dan bertanya, hanya sembilan siswa saja yang aktif, sehingga berpengaruh

¹⁴E Rahmawati and N N F Auliya, "Kolerasi Antara Kecerdasan Spiritual Dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Kognitif Akidah Akhlak Kelas VIII Di MTs Hidayatul Mustafidin," *JEID: Journal of Educational Integration ...* 1, no. 2 (2021), <https://embada.com/index.php/jeid/article/view/83>.

¹⁵Sunarti Rahman, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar," in *Merdeka Belajar*, 2021, 289–302.

¹⁶Muhammad Hasan and Milawati, *Media Pembelajaran* (Klaten: Tahta Media Group, 2021).

pada komunikasi interpersonal yang rendah. Sebanyak 23 peserta didik tampak bosan, yang disebabkan oleh motivasi belajar yang kurang. Tidak adanya kesempatan untuk bertukar informasi dengan teman sebaya dalam pembelajaran memengaruhi motivasi belajar peserta didik di kelas V. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran berbasis teknologi terbaru yang dapat meningkatkan komunikasi interpersonal dan motivasi belajar peserta didik di MIN 1 Sidoarjo

Teknologi terbaru dalam bidang IT yang mendukung pembelajaran akidah akhlak adalah *Artificial Intelligence* (AI), teknologi terbaru yang tengah digunakan dalam dunia digital. Teknologi ini adalah kecerdasan buatan yang mengembangkan sistem komputer untuk melakukan tugasnya dengan menggabungkan dunia nyata dengan konten digital. Melalui AI, manusia dapat bergerak pada ruang digital namun merasakan seakan berada di dunia sebenarnya. Media pembelajaran berbasis AI seperti Gather Town, Lumens, Crello, Microsoft Sway, dan Canva juga memanfaatkan AI. Dalam hal ini, peneliti menggunakan Canva yang dibantu oleh AI sebagai media pembelajaran akidah akhlak di kelas V. Canva adalah aplikasi desain daring yang menyediakan banyak pilihan desain grafis mulai dari presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, pengeditan foto, dan lainnya.¹⁷ Program desain Canva menawarkan berbagai fitur desain yang dapat dikombinasikan dengan video dan *Artificial Intelligence* (AI) untuk menghasilkan desain sesuai dengan keinginan pengguna.¹⁸ Kelebihan Canva adalah: (1) memiliki berbagai desain menarik, (2) mampu mengembangkan kreativitas pengguna, termasuk guru dalam mendesain media pembelajaran, (3) efisiensi waktu, (4) dapat dikerjakan melalui handphone, dan (5) memungkinkan kolaborasi dengan pengguna lain. Sementara kekurangan media Canva adalah: (1) bergantung pada jaringan internet yang stabil saat digunakan, (2) berpotensi memiliki kesamaan dengan desain lain, dan (3) terdapat elemen yang hanya dapat diakses ketika berlangganan premium.¹⁹

¹⁷Tri Wulandari and Adam Mudinillah, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA Sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD," *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMLA)* 2, no. 1 (2022): 102–18, <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>.

¹⁸Amin Harahap et al., "Penggunaan Dan Manfaat Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Ditingkat Madrasah Tsanawiyah," *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)* 8, no. 2 (2022): 539–44, <https://doi.org/10.36987/jpms.v8i2.3782>.

¹⁹Nofamataro Zebua, "Potensi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Praktis Bagi Guru Dan Peserta Didik," *Educativo: Jurnal Pendidikan* 2, no. 1 (2023): 229–34.

Melalui media Canva, peserta didik dapat meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal secara signifikan melalui kegiatan pembelajaran berbasis masalah²⁰. Lesta Septia menjelaskan dalam penelitiannya bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah diterapkan media berbasis aplikasi Canva²¹. Yulian Asnawati juga menjelaskan bahwa peserta didik menunjukkan peningkatan motivasi belajar, yang ditandai dengan meningkatnya motivasi dan partisipasi peserta didik ketika menggunakan media Canva²². Penelitian serupa juga dilakukan oleh Oktaviona Hajar dengan hasil penelitian berupa rata-rata minat peserta didik yang menggunakan media Canva masuk dalam kategori minat tinggi sehingga menunjukkan adanya perbedaan yang cukup signifikan yang artinya media pembelajaran Canva berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik di Sekolah Dasar.²³

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain kuasi-eksperimental dengan pendekatan kuantitatif dan desain *Nonequivalent Pretest-Posttest Control Group Design*. Kuantitatif merupakan sebuah pendekatan penelitian secara induktif maupun objektif yang bersifat empiris dengan memberikan hasil data berupa numerik. Pendekatan ini bertujuan untuk memverifikasi ataupun menolak teori yang sebelumnya telah ditemukan.²⁴ *Nonequivalent Pretest-Posttest Control Group Design* adalah jenis penelitian yang menggunakan kelompok kontrol atau kelompok tanpa perlakuan dan kelompok eksperimen, yaitu kelompok yang diberikan perlakuan. Adapun gambaran *Nonequivalent Pretest-Posttest Control Group Design* sebagai berikut:

²⁰Entang Wulanchayani and Dkk, "Pelatihan Canva Untuk Melatihkan Kemampuan Komunikasi Dan Kreativitas Bagi Peserta Didik Dan Guru SMP," *Dedikasi: Journal of Community Engagement and Empowerment* 16, no. 1 (2022): 1–23.

²¹Lesta Septia Sari and Siti Fatonah, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no. 1 (2022): 1699–1703.

²²Yuyun Asnawati, and Sutiah Sutiah, "Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Journal of Islamic Education* 9, no. 1 (2023): 64–72, <https://doi.org/10.18860/jie.v9i1.22809>.

²³Oktaviona Hajar et al., "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar," *Journal of Education* 6, no. 1 (2023): 6404–13, <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3859>.

²⁴Ani Rostiani, Atep Sujana, and Asep Kurnia Jayadinata, "Pengaruh Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Terhadap Penguasaan Konsep Dan Motivasi Siswa Pada Materi Siklus Air," *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar* 7, no. 2 (2023): 85, <https://doi.org/10.29240/jpd.v7i2.8116>.

Tabel 1. Perlakuan *Nonequivalent Pretest-Posttest Control Group Design*

O₁	X	O₂
O₃		O₄

Keterangan:

- O1** : Pretest atau tes sebelum diberikan perlakuan di kelompok eksperimen
- O2** : Posttest atau tes setelah diberikan perlakuan di kelompok eksperimen
- X** : Treatment atau perlakuan yang diberikan kepada kelompok eksperimen
- O3** : Pretest atau tes sebelum diberikan perlakuan di kelompok kontrol
- O4** : Posttest atau tes setelah diberikan perlakuan di kelompok kontrol

Terdapat 75 siswa di MIN 1 Sidoarjo yang duduk di kelas lima pada saat penelitian dilakukan. *Purposive sampling* digunakan dalam proses pengambilan sampel atau menentukan hal-hal tertentu sebagai pertimbangan. Pertimbangan yang digunakan adalah kelas V dengan komunikasi interpersonal dan motivasi belajar yang rendah, sehingga dipilih kelas V-B dan V-A sebagai sampel, masing-masing berjumlah 25 peserta didik atau 2/3 dari jumlah populasi. Kelas V-B ditetapkan sebagai kelompok kontrol dan kelas V-A sebagai kelompok eksperimen. Variabel independen dalam penelitian ini adalah media Canva berbantuan AI, sedangkan variabel dependen terdiri dari komunikasi interpersonal dan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024.

Angket digunakan sebagai teknik untuk mengumpulkan data. Instrumen yang digunakan berupa angket berskala Likert dengan memperhatikan indikator pada tiap variabel dependen dan pedoman wawancara. Indikator-indikator komunikasi interpersonal meliputi: (1) kesetaraan, (2) empati, (3) dukungan, (4) emosi yang menyenangkan, dan (5) keterbukaan.²⁵ Indikator motivasi belajar meliputi: (1) kemauan belajar peserta didik, (2) dorongan dan kebutuhan belajar, (3) ketertarikan dalam pembelajaran, dan (4) penghargaan serta lingkungan

²⁵Madona Ayu Saputri et al., "Pengaruh Komunikasi Interpersonal Antara Orang Tua Dan Anak Dalam Meningkatkan Akhlakul Karimah," *Jurnal Komunikasi Islam Dan Kehumasan (JKPI)* 2, no. 1 (2018): 62–83.

dalam belajar.²⁶ Instrumen kemudian divalidasi oleh satu guru madrasah dan satu dosen ahli serta diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan dengan uji *Product Moment* dan uji reliabilitas menggunakan *alpha Cronbach*. Setelah instrumen valid dan reliabel, dilanjutkan dengan analisis data. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik untuk mengetahui perbandingan nilai pada kelompok kontrol dan eksperimen. Selain itu, dilakukan juga uji normalitas dan uji linearitas sebagai uji prasyarat, kemudian dilanjutkan uji regresi dengan uji t parsial dan uji F simultan. Pengujian dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS versi 25. Hipotesis pada penelitian ini adalah:

- H0** : Penggunaan media Canva berbantuan AI tidak berpengaruh terhadap kemampuan komunikasi interpersonal dan motivasi belajar mata pelajaran Akidah Akhlak peserta didik kelas V MIN 1 Sidoarjo
- H1** : Minimal terdapat satu variabel Y yang mempengaruhi X, atau minimal terdapat pengaruh penggunaan media Canva berbantuan AI terhadap komunikasi interpersonal dan/atau motivasi belajar pada mata pelajaran Akidah Akhlak peserta didik kelas V MIN 1 Sidoarjo.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Angket yang telah diuji coba sebelumnya serta telah dinyatakan valid dan reliabel kemudian dibagikan kepada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Penelitian dilakukan di kelompok kontrol, yaitu kelas V-B yang berjumlah 25 peserta didik, dengan memberikan angket komunikasi interpersonal dan motivasi belajar selama pembelajaran, lalu dilanjutkan dengan pembelajaran menggunakan media konvensional yaitu buku paket dan diakhiri dengan pembelajaran angket yang sama. Data yang diperoleh dianalisis dengan statistik deskriptif untuk mengetahui jumlah, rata-rata, dan standar deviasinya. Adapun data hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok kontrol sebagai berikut:

26 A. Muafiah Nasrah, "Analisis Motivasi Belajaar Dan Hasil Belajar Daring Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19," *Riset Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (2020): 207–13.

Tabel 2. Hasil Analisis Deskriptif Kelompok Kontrol

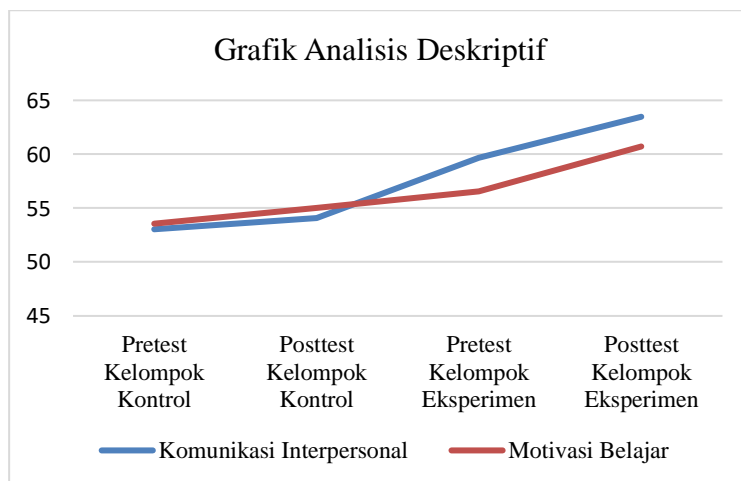
Kemampuan Komunikasi Intepersonal	Sum	Mean	Std.D	Motivasi Belajar	Sum	Mean	Std.D
<i>Pretest</i>	1326	53,04	6	<i>Pretest</i>	1339	53,56	5
<i>Posttest</i>	1352	54,08	6	<i>Posttest</i>	1376	55,04	6

Tabel di atas menunjukkan adanya perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest* pada kedua variabel yang diteliti. Rata-rata *pretest* pada komunikasi interpersonal menunjukkan angka 53,04, dan *posttest*-nya menunjukkan angka 54,08, dengan selisih antar keduanya adalah 1,04. Pada motivasi belajar, nilai rata-rata *pretest* sebesar 53,56 dan *posttest* sebesar 55,04, dengan selisihnya yaitu 1,48. Rata-rata nilai pada tiap *posttest* lebih baik dibandingkan dengan rata-rata pada tiap *pretest*.

Penelitian selanjutnya dilakukan di kelompok eksperimen, yaitu pada kelas V-A yang berjumlah 25 peserta didik. Penelitian dimulai dengan membagikan angket komunikasi interpersonal dan motivasi belajar kepada peserta didik, selanjutnya dilakukan pembelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan media Canva berbantuan AI. Setelah pembelajaran selesai, peserta didik diberikan angket yang sama seperti sebelum pembelajaran dimulai. Hasil dari angket dihitung dengan analisis deskriptif pada tabel berikut :

Tabel 3. Hasil Analisis Deskriptif Kelompok Eksperimen

Kemampuan Komunikasi Intepersonal	Sum	Mean	Std. Deviation	Motivasi Belajar	Sum	Mean	Std. Deviaton
<i>Pretest</i>	1492	59,68	5	<i>Pretest</i>	1414	56,56	6
<i>Posttest</i>	1582	63,48	6	<i>Posttest</i>	1418	60,72	6



Grafik 1. Analisis Deskriptif

Interpretasi dari tabel dan grafik di atas menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata nilai pada pretest dan posttest, baik pada komunikasi interpersonal maupun pada motivasi belajar di kelompok eksperimen. Nilai posttest lebih baik daripada nilai pretest. Dilihat dari selisih nilai pretest dan posttest pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen menunjukkan perbedaan. Selisih nilai pada kelompok eksperimen lebih besar, sehingga menunjukkan adanya perbedaan nilai pretest dan posttest yang lebih baik dibandingkan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan berupa media Canva berbantuan AI.

Data yang diperoleh dari pretest dan posttest pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, serta penggunaan Media Canva berbantuan AI, dikumpulkan dan dihitung untuk melakukan pengujian hipotesis. Untuk melakukan uji hipotesis diperlukan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji linearitas barulah dilakukan uji hipotesis. Uji prasyarat pertama adalah uji normalitas. Berikut adalah hasil uji normalitas yang telah dihitung dengan bantuan SPSS versi 25:

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

Variabel			<i>Saphiro Wilk</i>		
			<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
Nilai	Kemampuan	Komunikasi	,961	25	,427
Posttest	Interpersonal				
	Motivasi Belajar		,942	25	,161

Hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,427 pada komunikasi interpersonal, dan nilai signifikansi sebesar 0,161 pada motivasi belajar. Kedua nilai tersebut lebih dari 0,05 ($Sig. > 0,05$). Maka, sesuai dengan pengambilan keputusan dalam uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk, dapat disimpulkan bahwa data nilai posttest pada komunikasi interpersonal dan motivasi belajar berdistribusi normal.

Uji prasyarat selanjutnya adalah uji linearitas, hasil uji linearitas adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Linearitas

			<i>df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
Kemampuan	<i>Between</i>	<i>Deviation from</i>	2	20,790	,592	,562
Komunikasi	<i>Groups</i>	<i>Linearity</i>				
Interpersonal						
Motivasi	<i>Between</i>	<i>Deviation from</i>	2	31,247	,734	,492
Belajar	<i>Groups</i>	<i>Linearity</i>				

Tabel di atas dapat diinterpretasikan bahwa diperoleh nilai *deviation from linearity Sig.* pada komunikasi interpersonal sebesar 0,562. Sedangkan nilai *deviation from linearity Sig.* pada motivasi belajar sebesar

0,492. Variabel-variabel tersebut masing-masing memiliki nilai signifikansi di atas 0,05 (Sig > 0,05). Dengan demikian, data yang telah dikumpulkan menunjukkan hubungan yang linier secara signifikan.

Setelah persyaratan dipenuhi, uji hipotesis dapat dilanjutkan dengan uji regresi linear menggunakan Uji F Simultan dan Uji T Parsial. Uji regresi linear dilakukan untuk mengetahui pengaruh pada setiap variabel yang diteliti. Penelitian ini melibatkan dua variabel dependen, sehingga diperlukan pengujian hipotesis pada setiap variabel untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen 1 dan 2. Untuk mengetahui pengaruh antara variabel dependen dengan kedua variabel independen secara bersamaan, maka dilakukan uji F Simultan. Hasil uji F Simultan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 6. Hasil Uji F Simultan terhadap Y1 dan Y2

	<i>Model</i>	<i>Sum of Squares</i>	<i>df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
1	Regression	,412	2	,206	23,450	,000
	Residual	21,588	22	,981		
	Total	22,000	24			

Dapat disimpulkan dari Tabel 6 di atas bahwa nilai Signifikansi adalah 0,000. Karena angka ini kurang dari 0,05 (Sig. < 0,05), maka dapat dikatakan bahwa media Canva, dengan bantuan AI, mempengaruhi motivasi belajar dan komunikasi interpersonal secara bersamaan. Penelitian selanjutnya melakukan perhitungan uji T Parsial pada variabel X terhadap Y1, yaitu pengaruh Media Canva berbantuan AI terhadap komunikasi interpersonal. Hasil uji tersebut disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 7. Hasil Uji T-Parsial X terhadap Y1

<i>Model</i>	<i>Unstandardized Coefficients</i>		<i>Standardized Coefficients Beta</i>	<i>t</i>	<i>Sig.</i>
	<i>B</i>	<i>Std. Error</i>			
(Constant)	35,493	2,541		13,476	,000
Media Canva Berbantuan AI	-,532	,342	-,814	-4,418	,001

Menurut dasar pemikiran pengambilan keputusan berdasarkan uji hipotesis pada regresi linier, variabel X dan Y dianggap dipengaruhi jika tingkat signifikansi di bawah 0,05, dan tidak ada pengaruh jika lebih tinggi dari 0,05. Nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,001, yang berarti kurang dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa komunikasi interpersonal siswa kelas V pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MIN 1 Sidoarjo dipengaruhi oleh penggunaan Media Canva berbantuan AI.

Terakhir, dilakukan pengujian hipotesis terhadap variabel X terhadap Y2, yaitu pengaruh Media Canva berbantuan AI terhadap motivasi belajar. Sama halnya dengan uji sebelumnya, pengujian ini dilakukan menggunakan uji regresi linier sederhana dengan uji T Parsial. Hasil pengujian disajikan sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Uji T-Parsial X terhadap Y2

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
	B	Std. Error			
(Constant)	45,674	5,649		11,071	,000
Media Canva Berbantuan AI	-,455	1,375	-,069	-,331	,000

Hasil uji T parsial menunjukkan nilai signifikansi pada penggunaan Media Canva berbantuan AI sebesar 0,000, atau nilai Sig. < 0,05. Berdasarkan pengambilan kesimpulan hipotesis regresi linier, dapat dimaknai bahwa terdapat pengaruh antara variabel X (penggunaan Media Canva berbantuan AI) dengan variabel Y2 (motivasi belajar). Dengan demikian, terdapat pengaruh penggunaan Media Canva berbantuan AI terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MIN 1 Sidoarjo.

Berdasarkan hasil uji di atas, dapat disimpulkan bahwa variabel X berpengaruh simultan terhadap Y1 (komunikasi interpersonal) dan Y2 (motivasi belajar). Oleh karena itu, H0 ditolak dan H1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh penggunaan Media Canva berbantuan AI terhadap komunikasi interpersonal dan motivasi belajar pada mata pelajaran Akidah Akhlak peserta didik kelas V MIN 1 Sidoarjo.

Canva adalah media untuk membuat desain grafis yang dapat digunakan untuk menghasilkan berbagai desain yang diinginkan dan dapat diintegrasikan dengan kecerdasan buatan (AI).²⁷ Media Canva berbantuan AI yang telah diterapkan di kelas V di MIN 1 Sidoarjo mencakup hal-hal yang berkaitan dengan menghindari sifat kikir. Integrasi AI terdapat pada pembelajaran animasi berupa kisah-kisah untuk menghindari sifat kikir dan serakah. Ketika penelitian dilakukan pada kelompok eksperimen, hasilnya lebih unggul dibandingkan dengan kelompok kontrol. Hal ini ditunjukkan dengan membandingkan peningkatan nilai rata-rata antara kelompok eksperimen dan kelompok

²⁷Andi Ichsan Mahardika, Nuruddin Wiranda, and Mitra Pramita, "Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring," *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat* 4, no. 3 (2021): 275–81, <https://doi.org/10.29303/jppm.v4i3.2817>.

kontrol. Temuan ini sejalan dengan penelitian Maryam yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Canva untuk meningkatkan pembelajaran Akidah Akhlak terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa.²⁸ Selaras dengan penelitian tersebut, Adibah juga melaporkan bahwa prestasi belajar peserta didik pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak setelah diterapkan media pembelajaran digital berupa Canva meningkat, sehingga media tersebut memiliki pengaruh yang signifikan.²⁹

Media Canva berbantuan AI yang diimplementasikan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap komunikasi interpersonal peserta didik, yang ditunjukkan oleh hasil penelitian. Eli Novika menjelaskan dalam penelitiannya bahwa kemampuan komunikasi interpersonal yang dibangun melalui pembelajaran Akidah Akhlak berpengaruh terhadap pembentukan karakter Rabbani bagi peserta didik.³⁰ Pola komunikasi yang diterapkan oleh guru pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak dan dibangun sejak usia sekolah dasar dapat menyeimbangkan antara kemampuan berinteraksi dan penerapan nilai-nilai akidah. Dalam hal ini, guru harus bertugas sebagai fasilitator untuk membantu peserta didik mendapatkan pembelajaran berkualitas³¹ yang dapat meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal mereka.

Digitalisasi media pembelajaran dijelaskan oleh Tiar Aulia³² termasuk adanya Media Canva berbantuan AI yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan membuat peserta didik lebih mudah dan lebih baik dalam belajar. Unsur kemudahan dalam media yang dapat

²⁸Maryam et al., “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Peserta Didik Kelas VIII Pada MTS Marhalim Kabupaten Polewali Mandar The Influence of Learning Media Based on the Canva Application in Improving the Moral C,” *Iqra: Jurnal Ilmu Kependidikan Dan Keislama* 19, no. 1 (2024): 19–28, <https://doi.org/10.56338/iqra.v19i1.3873>.

²⁹Adibaha and Ferninda Qolbiyyah, Shofwatal Yuhana Agustin, “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Akidah Akhlak Pada Siswa Kelas V Di MI Bustanul Ulum Badas Sumobito Jombang Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTTP),” *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran(JTTP)* 2, no. 2 (2024): 538–44.

³⁰Eli Novika, “Pengaruh Pembelajaran Akidah Akhlak Terhadap Adab Pergaulan Siswa,” *Jurnal Pendidikan Agama Islam Indonesia (JPAlI)* 3, no. 3 (2022): 44–47, <https://doi.org/10.37251/jpaii.v3i2.633>.

³¹Munawir, Zuha Prisma Salsabila, and Nur Rohmatun Nisa, “Tugas , Fungsi Dan Peran Guru Profesional,” *Jurnal Ilmu Profesi Pendidikan* 7, no. 1 (2022): 8–12, <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.327>.

³²Tiar Aulia Maulid, Maulana, and Isrok'atun, “Keterampilan Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran Digital Dengan Menggunakan Artificial Intelligence Aplikasi Canva,” *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13, no. 1 (2024): 281–94, <https://mail.jurnaldidaktika.org/contents/article/view/485>.

divisualisasikan dapat meningkatkan motivasi siswa.³³ Dalam pembelajaran Akidah Akhlak, peningkatan motivasi diperlukan untuk meningkatkan hal-hal lain yang berkaitan dengan *output* pembelajaran, seperti prestasi belajar, berpikir kritis, penerapan materi pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari, dan pengamalannya.³⁴ Peningkatan motivasi belajar harus diupayakan oleh guru dengan cara pembelajaran yang strategis, metode yang tepat, penggunaan media, serta penerapan *reward* dan *punishment* sebagai faktor pendukung pembelajaran yang inovatif.³⁵ Hal yang menjadi sebuah keterbaruan pada penelitian ini adalah media pembelajaran yang didesain tidak hanya berbentuk tulisan atau video tetapi terdapat animasi yang dibuat dengan bantuan AI (*Artificial Intelligence*) sehingga tampilannya akan lebih menarik. Selain itu, media yang digunakan ini untuk mengukur dua variabel Y yaitu komunikasi interpersonal dan motivasi belajar peserta didik di MIN 1 Sidoarjo.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, penggunaan Media Canva berbantuan AI berpengaruh terhadap kemampuan komunikasi interpersonal dan motivasi belajar Akidah Akhlak di kelas V MIN 1 Sidoarjo. Dengan diterapkannya media tersebut, peserta didik menjadi lebih aktif saat berdiskusi, yang menjadi indikasi meningkatnya komunikasi interpersonal. Siswa yang bersemangat untuk berpartisipasi di kelas menunjukkan peningkatan motivasi belajar mereka. Ketika media Canva berbantuan AI diterapkan pada kelompok eksperimen dan dibandingkan dengan kelompok kontrol, hasilnya menunjukkan bahwa nilai pretest dan posttest kelompok eksperimen memiliki perbedaan yang lebih signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol, yang tidak menerima perlakuan apa pun dalam bentuk media Canva berbantuan AI.

³³Munawir Munawir, Ainur Rofiqoh, and Ismi Khairani, "Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Di Madrasah Ibtidaiyah," *Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA* 9, no. 1 (2024): 63–71, <http://dx.doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>.

³⁴Siti Suprihatin, "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 3, no. 1 (2019): 73–82, <https://doi.org/10.31316/g.couns.v3i1.89>.

³⁵Udik Pudjianto et al., "Meningkatkan Motivasi Belajar Menggunakan Media Tangga Pintar Pada Kelas 1 Di SDN Ciptamarga II," *Abdima Jurnal* 21, no. 1 (2021): 86–93.

DAFTAR PUSTAKA

- Adibaha, and Ferninda Qolbiyyah, Shofwatal Yuhana Agustin. “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Akidah Akhlak Pada Siswa Kelas V Di MI Bustanul Ulum Badas Sumobito Jombang Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTTP).” *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran(JTTP)* 2, no. 2 (2024): 538–44.
- Akilah Mahmud. “Ciri Dan Keistimewaan Akhlak Dalam Islam.” *Sulesana Jurnal Wawasan Keislaman* 13, no. 1 (2019): 39.
- Amar, Muhammad Fadali. “Peran Kemampuan Komunikasi Interpersonal Pendidik Dalam Menumbuhkan Self-Efficacy.” *Aafiyah: Jurnal Multidisiplin Ilmu* 2, no. 1 (2024): 1–13. <https://edujavare.com/index.php/Aafiyah/issue/archive>.
- Anggraini, Citra;, Denny Hermawan Ritonga;, Lina Kristina;, Muhammad Syam;, and Winda Kustiawan. “Komunikasi Interpersonal.” *Jurnal Multidisiplin Debasen (MUDE)* 1, no. 3 (2022): 337–42. <https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2611>.
- Annisa, Fadillah, and Marlina Marlina. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Index Card Match Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik.” *Jurnal Basicedu* 3, no. 4 (2019): 1047–54. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.209>.
- Asnawati, Yuyun, and Sutiah Sutiah. “Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.” *Journal of Islamic Education* 9, no. 1 (2023): 64–72. <https://doi.org/10.18860/jie.v9i1.22809>.
- Azhari, Devi Syukri. “Fungsi Pendidikan Agama Islam Dalam Pengembangan Kepribadian Islami.” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 5 (2022): 5364.
- Azty, Alnida, Fitriah Fitriah, Lufita Sari Sitorus, Muhammad Sidik, Muhammad Arizki, Mohd. Najmi Adlani Siregar, Nur Aisyah Siregar, Rahayu Budianti, Sodri Sodri, and Ira Suryani. “Hubungan Antara Aqidah Dan Akhlak Dalam Islam.” *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)* 1, no. 2 (2018): 122–26. <https://doi.org/10.34007/jehss.v1i2.23>.
- Fikri, Miftahul. “Pola Wahyu Memandu Ilmu Dalam Penanaman Akidah Akhlak Generasi Milenial.” *Risalah, Jurnal Pendidikan Dan Studi*

- Islam* 6, no. 1 (2019): 76–91.
https://doi.org/10.31943/jurnal_risalah.v6i1.110.
- Hajar, Oktaviona, Suharmono Kasiyun, Rudi Umar Susanto, and Akhwani. “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar.” *Journal of Education* 6, no. 1 (2023): 6404–13.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3859>.
- Harahap, Amin, Teguh Setiawan Wibowo, Joni Wilson Sitopu, Moh. Solehuddin, and Napsin Napsin. “Penggunaan Dan Manfaat Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Ditingkat Madrasah Tsanawiyah.” *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)* 8, no. 2 (2022): 539–44. <https://doi.org/10.36987/jpms.v8i2.3782>.
- Hasan, Muhammad, and Milawati. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group, 2021.
- Husen, Achmad. “Strategi Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Integrasi Materi Pembelajaran Akidah Akhlak.” *Al-Authar* 3, no. 1 (2024): 1–20.
- Mahardika, Andi Ichsan, Nuruddin Wiranda, and Mitra Pramita. “Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring.” *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat* 4, no. 3 (2021): 275–81.
<https://doi.org/10.29303/jppm.v4i3.2817>.
- Maryam, Usman, Ahdar, Marhani, and Muh Akib. “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Peserta Didik Kelas VIII Pada MTS Marhalim Kabupaten Polewali Mandar The Influence of Learning Media Based on the Canva Application in Improving the Moral C.” *Iqra: Jurnal Ilmu Kependidikan Dan Keislama* 19, no. 1 (2024): 19–28. <https://doi.org/10.56338/iqra.v19i1.3873>.
- Maulid, Tiar Aulia, Maulana, and Isrok’atun. “Keterampilan Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran Digital Dengan Menggunakan Artificial Intelligence Aplikasi Canva.” *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13, no. 1 (2024): 281–94.
<https://mail.jurnaldidaktika.org/contents/article/view/485>.
- Munawir, Munawir, Ainur Rofiqoh, and Ismi Khairani. “Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Di Madrasah Ibtidaiyah.” *Jurnal AL-AZHAR*

- INDONESIA SERI HUMANIORA* 9, no. 1 (2024): 63–71.
<http://dx.doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>.
- Munawir, Zuha Prisma Salsabila, and Nur Rohmatun Nisa. “Tugas , Fungsi Dan Peran Guru Profesional.” *Jurnal Ilmu Profesi Pendidikan* 7, no. 1 (2022): 8–12.
<https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.327>.
- Murni. “Perkembangan Fisik, Kognitif, Dan Psikososial Pada Masa Kanak-Kanak Awal 2-6 Tahun.” *Jurnal Ar Raniry* III, no. 1 (2017): 19–33.
- Nasrah, A. Muafiah. “Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Daring Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19.” *Riset Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (2020): 207–13.
- Novika, Eli. “Pengaruh Pembelajaran Akidah Akhlak Terhadap Adab Pergaulan Siswa.” *Jurnal Pendidikan Agama Islam Indonesia (JPAAI)* 3, no. 3 (2022): 44–47. <https://doi.org/10.37251/jpaa.v3i2.633>.
- Pudjianto, Udik, Nia Saurina, Firman Hadi, and Anang Kukuh Adisusilo. “Meningkatkan Motivasi Belajar Menggunakan Media Tangga Pintar Pada Kelas 1 Di SDN Ciptamarga II.” *Abdima Jurnal* 21, no. 1 (2021): 86–93.
- Rahman, Sunarti. “Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar.” In *Merdeka Belajar*, 289–302, 2021.
- Rahmawati, E, and N N F Auliya. “Kolerasi Antara Kecerdasan Spiritual Dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Kognitif Akidah Akhlak Kelas VIII Di MTs Hidayatul Mustafidin.” *JEID: Journal of Educational Integration ...* 1, no. 2 (2021).
<https://embada.com/index.php/jeid/article/view/83>.
- Rostiani, Ani, Atep Sujana, and Asep Kurnia Jayadinata. “Pengaruh Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Terhadap Penguasaan Konsep Dan Motivasi Siswa Pada Materi Siklus Air.” *AR-RLAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar* 7, no. 2 (2023): 85.
<https://doi.org/10.29240/jpd.v7i2.8116>.
- Saputri, Madona Ayu, Nurseri Hasnah Nasution, Candra Darmawan, and Muslimin Muslimin. “Pengaruh Komunikasi Interpersonal Antara Orang Tua Dan Anak Dalam Meningkatkan Akhlakul Karimah.” *Jurnal Komunikasi Islam Dan Kebumasan (JKPI)* 2, no. 1 (2018): 62–83.

- Sari, Lesta Septia, and Siti Fatonah. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no. 1 (2022): 1699–1703.
- Sidik, Zafar, and A Sobandi. "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Kemampuan Komunikasi Interpersonal Guru." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 3, no. 2 (2018): 50. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11764>.
- Solihin, Rahmat. *Akidah Akhlak Dalam Perspektif Pembelajaran Di Madrasah Ibtidaiyah*. Indramayu: Penerbit Adab, 2021.
- Suprihatin, Siti. "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 3, no. 1 (2019): 73–82. <https://doi.org/10.31316/g.couns.v3i1.89>.
- Tri Wulandari, and Adam Mudinillah. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA Sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD." *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMLA)* 2, no. 1 (2022): 102–18. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>.
- Wulanchayani, Entang, and Dkk. "Pelatihan Canva Untuk Melatihkan Kemampuan Komunikasi Dan Kreativitas Bagi Peserta Didik Dan Guru SMP." *Dedikasi: Journal of Community Engagement and Empowerment* 16, no. 1 (2022): 1–23.
- Yuniarweti. "Pentingnya Pendidikan Aqidah Akhlak Dalam Pembentukan Karakter Anak." *SKULA: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah* 03, no. 1 (2023): 252.
- Zebua, Nofamataro. "Potensi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Praktis Bagi Guru Dan Peserta Didik." *Educativo: Jurnal Pendidikan* 2, no. 1 (2023): 229–34.