THORIQOTUNA
JURNAL PENDIDIKAN ISLAM

E-ISSN: 2723-1593
P-ISSN : 2715-2804

DOI : .....

Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran *Market Place Activity* Berbantuan Aplikasi Canva

Heni Suryani[1], Agus Samsul Bassar[2], Syarifah Setiana Ardiati[3]
suryaniheni257@gmail.com[1], asamsulbassar@gmail.com[2], syarifahsetianaardiati@gmail.com[3]
IAILM Suryalaya, Tasikmalaya, Indonesia[123]

ABSTRAK

Perkembangan teknologi sangat pesat dalam beberapa decade terakhir, telah membawa perubahan signifikan pada berbagai bidang, salah satunya dalam bidang pendidikan. pendidikan di era Teknologi 5.0 menghadapi tantangan dalam mengintegrasikan teknologi yang semakin maju ke dalam pembelajaran, sehingga pendidik harus pengembangkan proses pembelajaran yang berbasis teknologi, seperti mengembangkan model pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman, namun pendidik di MAN 3 Tasikmalaya belum menerapkan model pembelajaran terkhusus dalam model pembelajaran *market place activity* berbantuan aplikasi *canva*. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui efektifitas model pembelajaran *market place activity* berbantuan aplikasi *canva* dan mengetahui perbedaan peningkatan motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada mata pelajaran aqidah akhlak di kelas XI MAN 3 Tasikmalaya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantatif dengan metode *Quasi Experimental* (eksperimen semu) yang melibatkan dua kelompok sampel yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Rancangan penelitian ini menggunakan *pretest* dan *posttest* di setiap kelompok yang akan diteliti. Hasil penelitian dan analisis data bahwa motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum di berikan *treatment* berada pada kategori sedang dan setelah diberikan *treatment* kelas eksperimen motivasi belajar peserta didik meningkat, yaitu pada kategori sangat tinggi, adapun motivasi belajar peserta didik pada kelas kontrol berada pada kategori tinggi. Terdapat perbedaan peningkatan bahwa motivasi belajar peserta didik peserta didik yang signifikan antara pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *market place activity* berbantuan aplikasi *canva* dengan pembelajaran yang menggunakan pembelajaran konvensional. Penerapan model pembelajaran *market place activity* berbantuan aplikasi canva berada dalam kategori cukup efektif pada mata pelajaran aqidah akhlak terhadap peningkatan motivasi peserta didik di kelas XI MAN 3 Tasikmalaya. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *market place activity* berbantuan aplikasi canva cukup efektif terhadap peningkatan motivasi belajar peseta didik dan terdapat perbedaan peningkatan motivasi belajar peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk penelitian selanjutnya peneliti harus lebih teliti dalam pembuatan soal yang sesuai dengan indikator yang telah ditentukan dan dalam rekapitulasi nilai sesuai dengan rubik penilaian.

Keywords: Model Pembelajaran; *Market Place Activity;* Aplikasi *Canva*; Motivasi Belajar peserta didik; Aqidah Akhlak

ABSTRACT

The rapid development of technology in the last few decades has brought significant changes to various fields, one of which is in the field of education. Education in the era of Technology 5.0 faces challenges in integrating increasingly advanced technology into learning, so educators must develop technology-based learning processes, such as developing learning models that are in accordance with the times, but educators at MAN 3 Tasikmalaya have not implemented a special learning model in the market place activity learning model assisted by the Canva application. The purpose of this study was to determine the effectiveness of the market place activity learning model assisted by the Canva application and to determine the difference in increasing student learning motivation in the experimental class and the control class in the subject of aqidah akhlak in class XI MAN 3 Tasikmalaya. This study uses a quantitative approach with the Quasi Experimental method (quasi-experiment) involving two sample groups, namely the experimental group and the control group. This research design uses a pretest and posttest in each group to be studied. The results of the study and data analysis showed that the learning motivation of students in the experimental class and the control class before being given treatment was in the moderate category and after being given treatment, the experimental class' learning motivation increased, namely in the very high category, while the learning motivation of students in the control class was in the high category. There is a significant difference in the increase in students' learning motivation between learning using the market place activity learning model assisted by the Canva application and learning using conventional learning. The application of the market place activity learning model assisted by the Canva application is in the fairly effective category in the subject of aqidah akhlak towards increasing student motivation in class XI MAN 3 Tasikmalaya. It can be concluded that the market place activity learning model assisted by the Canva application is quite effective in increasing student learning motivation and there is a difference in increasing student learning motivation between the experimental class and the control class. For further research, researchers must be more careful in making questions that are in accordance with the predetermined indicators and in recapitulating values according to the assessment rubric.

Keywords: *Learning Model; Market Place Activity; Canva Application; Student Learning Motivation; Aqidah Akhlak*

PENDAHULUAN

Menuntut ilmu menjadi salah satu bagian terpenting dalam kehidupan manusia, dengan menuntut ilmu individu dapat tumbuh, berkembang, menambah wawasan dan pemahaman, mampu membedakan mana yang baik dan yang buruk, sehingga mampu meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam Islam, menuntut ilmu menjadi suatu kewajiban. Hal ini dijelaskan dalam Al-Qur'an dan hadist, dimana kewajiban menuntut ilmu hukumnya wajib baik itu bagi laki-laki maupun perempuan (Ardiansyah et al., 2023).

Pengetahuan dapat diperoleh salah satunya melalui proses pendidikan, Pendidikan adalah tempat dimana seseorang memperoleh pengetahuan. Menurut (John Dewey, 1996) dalam bukunya (*Democracy and Education*) mengatakan bahwa pendidikan merupakan salah satu kebutuhan hidup (*a necessity of life*) dimana pendidikan merupakan hal yang sangat berpengaruh

bagi kemajuan, keberlangsungan hidup, dan perkembangan manusia dari generasi ke generainya. Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan pokok yang ada pada manusia. Pendidikan adalah upaya untuk mengembangkan potensi sumber daya manusia melalui kegiatan pengajaran atau pembelajaran (Tsoraya et al., 2023).

Pendidikan merupakan salah satu upaya yang dirancang untuk menciptakan kondisi belajar dan proses belajar mengajar sehingga efektif dalam pengembangan kemampuan diri peserta didik. Pendidikan mampu mengarahkan sumber daya manusia dalam hal pengembangan kemampuan diri sehingga sumber daya manusia tersebut diharapkan dapat menaklukan tantangan IPTEK, dapat menemukan solusi atas masalah dalam kehidupan sehari-hari serta sebagai salah satu upaya dalam memajukan bangsa (Yuni, 2016 dalam Maulansyah et al., 2023).

Pendidikan menurut undang-undang dasar No.20 tahun 2003 mengatakan bahwa pendidikan merupakan "usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan Masyarakat(Desi Pristiwanti et al., 2022).

Sistem pendidikan merupakan proses transformasi, perubahan peserta didik agar menjadi insan terdidik, hal ini sesuai maksud pendidikan yang telah diterapkan, yaitu dalam "Undang-undang nomor 20 Tahun 2003" tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 3 bahwa tujuan Pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri serta menjadi warga negara yang demokratis juga bertanggung jawab (Sumirah Silalah et al., 2021)

Berdasarkan sistem pendidikan bahwa pendidikan merupakan suatu keutuhan yang terdiri atas beberapa unsur yang saling berkaitan. Sekolah merupakan salah satu komponen yang memiliki tanggung jawab melahirkan generasi bangsa yang berkualitas, karenanya kerjasama dengan komponen lainya sangatlah diperlukan dalam mewujudkanya, seperti keluarga dan lingkungan masyarakat. Keberhasilan peserta didik dalam belajar juga didukung dengan adanya keberhasilan dalam proses pembelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran disuatu sekolah dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain, siswa, lingkungan sosial, guru, kurikulum dan lain sebagainya. Sebuah rencana dan strategi baru dapat diterapkan

dengan baik apabila strategi tersebut selaras dengan kondisi lingkungan yang ada (David, 2014 dalam Hidayah et al., 2023).

Pendidikan dan pengajaran merupakan masalah komplek, tidak sedikit faktor yang ikut mempengaruhinya, salah satu faktor tersebut adalah guru. Guru adalah bagian komponen penting dan utama dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Oleh karena itu, keberhasilan proses belajar mengajar tidak dapat dilepaskan dari faktor pendidik. Jika guru cakap dan profesional dalam menyampaikan materi pembelajaran, maka anak didik niscaya menjadi lebih baik, dan mudah dalam menyerap materi pembelajaran melalui interaksi dan komunikasi dalam pembelajaran (Ainun Mardhiah, 2022 dalam Nurzannah, 2022). Dalam proses pembelajaran juga guru berperan dalam menyiapkan materi pembelajaran dengan berbagai, metode, strategi, sumber belajar, media pembelajaran, dan alat-alat peraga lainnya serta model pembelajaran agar dapat menunjang poses pembelajaran yang menarik (Ahyat, 2017 dalam Arifin et al., 2023).

Model pembelajaran merupakan kerangka kerja yang memberikan gambaran sistematis untuk melaksanakan pembelajaran agar membantu belajar peserta didik dalam tujuan tertentu yang ingin dicapai. Artinya, model pembelajaran merupakan gambaran umum namun tetap mengerucut pada tujuan khusus (M.S Sarumaha, 2020 dalam Magdalena et al., 2024). Pendidik harus dapat mengembangkan model pembelajaran melalui teknologi dalam pembelajaran di sekolah. Model pembelajaran konvensional harus sudah mulai ditinggalkan. Pendidik bukan lagi sebagai pusat pembelajaran atau *Teacher Centered Learning* (TCL). Pendidik harus berubah dan dapat mengikuti perkembangan zaman(Effendi & Wahidy, 2019).

Perkembangan teknologi sangat pesat dalam beberapa decade terakhir, telah membawa perubahan signifikan pada berbagai bidang, salah satunya dalam bidang pendidikan. Era Teknologi 5.0 merupakan era teknologi yang mengintegrasikan teknologi dengan proses pembelajaran. Pendidikan di era Teknologi 5.0 menekankan pada pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan kompetensi dan keterampilan abad ke-21, seperti keterampilan pemecahan masalah, kreativitas, kolaborasi, kritis, dan berpikir sistemik (Hakiki, M., & Fadli, R. 2021 dalam Maritsa et al., 2021).Selain itu, pendidikan di era Teknologi 5.0 juga menghadapi tantangan dalam mengintegrasikan teknologi yang semakin maju ke dalam pembelajaran, sehingga perlu adanya pengembangan dalam proses pembelajaran yang berbasis teknologi, pendidikan di era Teknologi 5.0 memberikan peluang bagi pengembangan pembelajaran yang lebih inklusif dan berbasis keterampilan, sehingga

dapat meningkatkan kualitas dan relevansi pendidikan dengan kebutuhan pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman (Putra, Y. I., dkk. 2022 dalam Mokalu et al., 2022). Sehingga pendidik harus bisa menyesuaikan perkembangan zaman dengan cara menyelaraskan dan mengembangkan model pembelajaran yang sesuai.

Hadits Nabi Muhammad SAW :

عَلِّمُوْا اَوْلاَدَكُمْ فَإِنَّهُمْ سَيَعِيْشُ فِى زَمَانِهِمْ غَيْرَ زَمَانِكُمْ فَإِنَّهُمْ خَلَقَ لِزَمَانِهِمْ وَنَحْنُ خُلِقْنَا لِزَمَانِنَا

Artinya: "Ajarilah anak-anakmu sesuai dengan zamannya, karena mereka hidup di zaman mereka bukan pada zamanmu. Sesungguhnya mereka diciptakan untuk zamannya, sedangkan kalian diciptakan untuk zaman kalian".

Pendidik tidak bisa menyamakan pendidikan yang pendidik dapatkan dahulu dengan kondisi peserta didik saat ini. Peserta didik saat ini berada di zaman berkemajuan dengan serba-serbi teknologi. Pendidik tidak bisa menyamakan pelaksanaan pembelajaran saat ini dengan pendidikan yang pendidik dapatkan dahulu yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Zahro' et al., 2022).

Motivasi dalam konteks pendidikan yaitu elemen yang mendukung dalam menentukan sejauh mana intensitas belajar, juga sebagai pendorong dalam menggerakkan peserta didik menuju pengalaman belajar yang lebih baik, meningkatkan semangat dan energi peserta didik, serta menjaga perhatian mereka pada tujuan yang ingin dicapai (Zakarya et al., 2023).

Untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan juga melatih keterampilan peserta didik sesuai perkembangan zaman, maka pendididk harus menggunakan model pembelajaran yang melibatkan partisipasi peserta didik yang tinggi, karena motivasi peserta didik adalah salah satu faktor utama penunjang dalam keberhasilan proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik adalah model pembelajaran Market Place Activity berbantuan aplikasi Canva.

Dalam suatu penelitian Mokhamad Taufik, (2023)disebutkan bahwa dalam pelaksanaan proses pembelajaran dengan model Market Place Activity (MPA) dapat mewujudkan aktivitas anak didik lebih bergairah dalam mengikuti proses belajar mengajar di kelas. Hal tersebut dibuktikan dengan keaktifan, semangat dan antusias anak dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, model Market Place Activity (MPA) juga dapat membentuk

karakter siswa secara langsung, yang ditandai dengan rasa tanggung jawab atas proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Dengan demikian model Market Place Activity (MPA) pada pembelajaran PAI di SMK Negeri 2 Samarinda dapat mewujudkan proses pembelajaran siswa menjadi lebih baik.

Sejalan dengan itu dalam penelitian Didik & Zebua, (2023) tentang pemanfaatan aplikasi canva bahwa media pembelajaran memegang peranna penting dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Canva salah satu produk teknologi yang bisa dimanfaatkan oleh guru maupun peserta didik dalam membuat media pembelajaran. Dari berbagai penelitian ilmiah yang telah dilakukan baik dalam analisis pemanfaatan maupun pengembangan media pembelajaran, canva sangat mudah digunakan dan efektif dalam kegiatan pembelajaran.

Hal ini diperkuat kembali dari hasil penelitian yang dilakukan olehSri Wiyanti, (2023) yang dapat disimpulkan bahwa Model Discovery Learning Dengan Metode Market Place Activity dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu dari data awal angket yang semula 75,5% menjadi 80%. Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Semarang hasil observasi siklus I dan II meningkat dari 74% menjadi 79%. Hasil belajar siswa pada siklus I mencapai 72 dan siklus II mencapai 85,61. Nilai pos-tes dari kedua siklus meningkat sebesar 13,61. Sedangkan presentase siswa yang memperoleh nilai di atas KKM (70) dari siklus I sebesar 69%, kemudian setelah dilakukan siklus II terjadi peningkatan menjadi 97%.

Berbeda hal nya dengan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di MAN 3 Tasikmalaya yang bertempat di kecamatan Ciawi kabupaten Tasikmalaya, melalui wawancara terhadap pihak sekolah yang diwakilkan oleh guru mata pelajaran Aqidah Akhlak yaitu Ibu Siti Suhaerah, M.Pd.I menyatakan bahwasannya di MAN 3 Tasikmalaya penggunaan model pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik ketika proses pembelajaran berlangsung masih menerapkan model-model pembelajaran yang monoton atau konvensional, terkadang masih bersifat satu arah yang berbasis penyampaian, ataupun hanya sebatas diskusi dan belum menerapakan model pembelajaran Market Place Activity berbantuan aplikasi Canva. Metode yang diterapkan masih kurang bervariatif yang cenderung membuat peserta didik tidak berpartisifasi aktif dalam pembelajaran serta kurang meningkatkan keterampilan dan kreatifitas yang dimiliki oleh prserta didik yang mengakibatkan proses pembelajaran kurang menarik dan membosankan sehinnga motivasi belajar peserta didik menurun. Peserta didik kurang semangat mengikuti pelajaran, sebagian peserta mengantuk selama pelajaran berlangsung, asyik mengobrol dengan teman, bahkan ada yang memainkan handphone, hal tersebut dapat

menjadi penghalang serius bagi pencapaian pemahaman, bahkan dapat mengurangi minat dan menganggap mata pelajaran aqidah akhlak sebagai mata pelajaran yang tidak penting dan dapat menghambat dalam proses dan tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran Market Place Activity adalah sebuah metode yang berbasis active learning yaitu sebuah pembelajaran aktif yang mengimplementasikan gaya belajar aktif dan inovatif serta kreatif yang efektif dan menyenangkan (PAIKEM). Medel pembelajaran MPA dapat dikenali dengan ciri-ciri bahwa peserta didik aktif mencari dan mengumpulkan pengetahuan dari satu kelompok ke kelompok lain dengan istilah saling belanja atau jual beli pengetahuan. Model pembelajaran ini disebut juga dengan cooperative learning, karena untuk merealisasikan metode pembelajaran ini diperlukan kekompakan yakni kerjasama dan berkolaborasi di antara peserta didik (Sulaiman W. & Ismail, 2023).

Diantara manfaat dan keunggulan pembelajaran Market Place Activity (MPA) ini adalah model pembelajaran yang terdapat unsur keaktifan bergerak, dimana para peserta didik akan berpindah-pindah tempat serta melihat dan memperhatikan karya-karya kelompok lain dan menanyakan materi pembelajarannya, sehingga penggunaan metode Market Place Activity atau jual-beli pasar ini akan dapat memudahkan dalam proses pembelajaran peserta didik menjadi efektif, dan juga akan membuat pembelajaran menjadi lebih tertarik bagi peserta didik dan akhirnya dapat membuat peserta didik lebih rilek, senang dalam mengikuti proses pembelajaran, tidak jenuh dan bosan ketika pembelajaran berlangsung (Solehudin, 2019 dalam Lailiyah et al., 2020)

Penggunaan Canva dalam pembelajaran merupakaan salah satu bentuk pemebelajaran zaman sekarang yang mampu meningkatkan kemampuan menulis peserta didik yang disertai dengan dukungan visualisasi karya sehingga semakin menambah kreativitas peserta didik di era digital saat ini, yang merupakan salah satu program desain berbasis online yang menyediakan berbagai peralatan seperti presentasi, resume, poster, brosur, spanduk, pamflet, bulletin, infografis, dan masih banyak lagi. Pengguna aplikasi canva dapat meningkatkan kreatifitas dalam membuat desain foster, presentasi, dan konten visual lainnya (Yundayani dan Chairunnisa 2019 dalam Rizanta & Arsanti, 2022).

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui perbedaan peningkatan motivasi belajar peserta didik antara yang menggunakan model pembelajaran *market place activity* berbantuan aplikasi *canva* dan yang memnggunakan model pembelajaran konvensional di kelas XI MAN 3 Tasikmalaya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantatif dengan metode penelitian eksperimen, metode eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendalikan (Sugiyono, 2013). Penulis menggunakan desain penelitian *Quasi Experimental* (eksperimen semu) Menurut Sugiyono (2010) *quasi experimen design*, yaitu penelitian yang dilakukan dengan cara sebelum diberi *treatment,* baik kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberi test yaitu *pretest,* dengan maksud untuk mengetahui keadaan kelompok sebelum *treatment.* Kemudian setelah diberikan *treatment*, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberikan test yaitu *pos test*, untuk mengetahui keadaan kelompok setelah *treatment*. Pada penelitian ini kelompok eksperimen, pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran *market place activity* berbantuan aplikasi *canva* dan untuk kelompok kontrol pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode konvensional yaitu kegiatan belajar mengajar yang masih menggunakan model pembelajaran ceramah.

Penelitian ini dilaksanakan di MAN 3 Tasikmalaya, Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI di MAN 3 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2023/2024 dengan jumlah 426 orang. Teknik Sampling yang digunakan oleh penulis adalah non probability Sampling. Non probability Sampling adalah "Teknik yang tidak memberi peluang/kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel." (Firmansyah & Dede, 2022). Teknik non probability Sampling yang digunakan dalam pengambilan sampel pada penelitian ini lebih tepatnya penulis menggunkan Teknik Purposive Sampling. Purposive Sampling adalah "Teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2015). Alasan pemilihan sampel dengan menggunakan Teknik Purposive Sampling adalah karena tidak semua sampel memiliki kriteria sesuai dengan yang telah penulis tentukan, oleh karena itu penulis memilih Teknik Purposive Sampling dengan menetapkan pertimbangan-pertimbangan atau kriteria-kriteria tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian, kriteria pada penelitian ini adalah memerlukan 2 kelas sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai pembanding juga kelas tersebut masih memiliki motivasi belajar yang rendah dan pendidik masih menggunakan model pembelajaran konvensional.

Dalam penelitian ini kelas yang dijadikan sampel adalah kelas XI MIPA 5 sebagai kelas eksperimen dan XI MIPA 6 sebagai kelas kontrol yang masing-masing berjumlah 35 orang, sehingga jumlah keseluruhan sampel adalah 70 orang. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang diambil oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2015). Peneliti memilih kelas

tersebut karena memeuhi kriteria yang dibutuhkan yaitu kelas tersebut masih memiliki motivasi belajar yang rendah , seperti peserta didik tidak berpartisipasi aktif, mengorol dan mengantuk ketika pemebelajaran, proses pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik masih menggunakan model pembelajaran konvensional seperti ceramah dan diskusi kelompok dan memiliki jumlah peserta didik yang sama.

Instrumen yang digunakan adalah (1) tes, dalam penelitian ini peneliti menggunakan tes dengan berbentuk soal *assay*. Tes ini diberikan kepada peserta didik berupa *pretest* dan *posttest* yang berisi tentang materi mata pelajaran aqidah akhlak. (2) Wawancara, wawancara dilakukan kepada guru mata pelajaran aqidah akhlak untuk menanyakan tentang keadaan dan proses pembelajaran di kelas dan kepada peserta didik untuk menanyakan model pembelajaran *market place activity* berbantuan aplikasi *canva*. (3) lembar observasi, Observasi dalam penelitian ini berupa lembaran pengamatan yang berisi mengenai sarana prasana yang ada di sekolah serta kegiatan yang dilakukan oleh peneliti dalam melakukan *treatment* kepada peserta didik. Analisis data yang dilakukan yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tabulasi, analisis statistik, dalam proses pengolahan data menggunakan bantuan program SPSS 27.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan uraian hasil analisis data di atas, dapat di deskripsikan untuk nilai rata-rata hasil *pretest* pada kelas eksperimen diperoleh sebesar 62.00 dan kelas kontrol diperoleh hasil *pretest* 60.00 yang keduanya berada pada kategori yang sama yaitu kategori sedang, Dengan kategori motivasi belajar peserta didik yang didasarkan pada kategori menurut Adaptasi (Piza, 2012 dalam Chandra Amelia et al., 2021) dengan ketentuan sebagai berikut :

Kategori Motivasi Belajar Peserta Didik

No.	Interpretasi	Kategori
1.	$80 < X \leq 100$	Sangat Tinggi
2.	$65 < X \leq 79{,}99$	Tinggi
3.	$55 < X \leq 64{,}99$	Sedang
4.	$40 < X \leq 54{,}44$	Rendah
5.	$0 < X \leq 39{,}99$	Sangat Rendah

Sumber : Adaptasi Piza, 2012

Penerapan model pembelajaran *market place activity* berbantuan aplikasi *canva* cukup relevan untuk diterapkan pada proses pembelajaran aqidah akhlak bagi peningkatan motivasi

belajar peserta didik. Hal ini terbukti dengan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan model model pembelajaran *market place activity* berbantaun aplikasi *canva* dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional, dengan hasil rata-rata nilai *posttest* peserta didik di kelas eksperimen sebesar 84.71 yang berada pada kategori sangat tinggi dan rata-rata nilai *posttest* di kelas kontrol sebesar 76.28 yang berada pada kategori tinggi. Interpretasi ini menunjukkan bahwa rata-rata atau sebagian besar peserta didik pada kelas eksperimen terdapat peningkatan motivasi belajar. dengan hasil jawaban peserta didik yang sudah mampu menjawab pertanyaan dengan baik dan dengan keaktifan, semangat dan antusias peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Meskipun kelas kontrol berada pada kategori tinggi, namun apabila dibandingkan dengan kelas eksperimen yang telah diberi perlakuan hasilnya lebih tinggi kelas eksperimen. Maka hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan motivasi belajar peserta didik antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan N-Gain, untuk keperluan analisis kualitas Setelah mendapatkan nilai pretest dan posttest, peneliti melakukan analisa terhadap skor yang diperoleh. Analisa yang digunakan adalah uji normalitas gain. Uji ini digunakan untuk mengetahui efektivitas perlakuan yang diberikan dan peningkatan motivasi belajar peserta didik Berikut rumus yang digunakan untuk menghitung normalitas gain menurut Hake, R.R, 1999 (dalam Oktavia & Teja Prasasty, 2019) :

$$Normal\ Gain = \frac{Skor\ Post\ Test\ -\ Skor\ Pre\ Test}{Skor\ ideal\ -\ Skor\ Pre\ Test}$$

Ket : $Skor\ ideal$ merupakan nilai maksimal (tertinggi) yang dapat diperoleh.

Kategori Penafsiran Efektifitas N.Gain Score

Presentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Sumber : Hake, R.R, 1999

Untuk model pembelajaran *market place activity* berbantuan aplikasi *canva* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik berada berada pada kategori cukup efektif dengan hasil rata-rata N-Gain pada kelas eksperimen sebesar 59,12. Hal ini terbukti dari adanya

peningkatan dari nilai *pretest* yaitu tes yang dilakukan sebelum diberi perlakuan dan *postest* yang dilakukan setelah diberi perlakuan.

Adapun uji hipotesis pada kelas eksperimen yaitu terdiri dari uji asumsi (uji normalitas dan homogenitas) serta uji komparasi. Uji normalitas melalui uji *Kolmogorov-smirnov* diperoleh untuk *pretest* 0.227 > 0.05 dan untuk *posttest* 0.084 > 0.05, yang artinya keduanya berdistribusi normal. Kemudian uji homogenitas pada kelas eksperimen diperoleh melalui (*Sig) Based on Mean* sebesar 0.194 > 0.05 berarti data termasuk kategori homogen. Dan uji komparasi menggunakan uji *Paired Samples T-Test* yaitu sebesar 0.01 < 0.05, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen.

Sedangkan pada kelas kontrol, uji normalitas melalui *Kolmogrov-Smirnov* diperoleh untuk *pretest* 0.185 > 0.05 dan untuk *posttest* 0.214 > 0.05. Artinya keduanya berdistribusi normal. Kemudian uji homogenitas pada kelas kontrol diperoleh pada bilangan (*Sig) Based on Mean* sebesar 0.426 > 0.05 berarti termasuk kategori homogen. Dan uji komparasi menggunakan uji *Paired Sample T-Test* yaitu sebesar 0.01 < 0.05, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata *pretest* dan *posttest* di kelas kontrol.

Setelah masing-masing kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol kemudian dilakukan uji komparasi yang menggunakan uji *Independent Sample T-Test pada* bilangan *Sig (2-Tailed)* diperoleh hasilnya untuk nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 0,025 < 0,05. Maka dari hasil uji komparasi ini dapat disimpulkan H_a diterima dan H_o ditolak.

Untuk mengetahui perbedaan rata-rata *pretest* dengan rerata *postest* pada kelas eksperimen dan kontrol menggunakan uji *Paired Sample T-Test.*

Uji Paired Samples T-Test

		Paired Differences							Significance
					95% Confidence Interval of the Difference				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Two-tailed
Pair 1	Pretest_ Ctrl Postest_ Ctrl	-16.286	5.983	1.011	-18.341	-14.230	-16.103	34	**.01**

Terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata pretest dengan rata-rata posttest pada kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat dari bilangan Sig. (2-tailed) sebesar 0.01 yaitu 0.01 < 0.05.

Terkait keefektifan model pembelajaran *market place activity* berbantuan aplikasi *canva* pada mata pelajaran aqidah akhlak terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik di MAN 3 Tasikmalaya, memiliki pengaruh yang efektif. Hal ini dibuktikan dengan besaran nilai koefesien kolerasi.

Pedoman untuk Memberikan Interpretasi Koefesien Korelasi

Interval Koefesien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

(Sumber : Sugiyono 2017)

Berdasarkan tabel interpretasi koefesien korelasi untuk kelas eksperimen nilai 0,702 termasuk kategori hubungan yang kuat, sedangkan untuk kelas kontrol nilai 0,620 termasuk kategori hubungan sedang. Hal ini dibuktikan dengan besaran nilai koefesien kolerasi sebesar 0,702. Berdasarkan hasil *R square* (rs^2) pada kelas eksperimen adalah 0,648 untuk menghitung derajat determinasi maka digunakan rumus :

D = rs^2 x 100%

= (0,643) x 100%

= 64,3 %

Adapun berdasarkan perhitungan koefesien determinasi diketahui bahwa besarnya kontribusi keefektifan variabel X (market place activity berbantuan aplikasi canva) terhadap variabel Y (motivasi belajar pesera didik) adalah sebesar 64,3% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain. Antara lain faktor intrinsik yaitu yang berasal dari diri peserta didik itu sendiri dan faktor ekstrinsik seperti lingkungan sekolah, perhatian dan suasana keluarga, faktor ekonomi orang tua dan lingkugan masyarakat.

Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran market place activity berbantaun aplikasi canva efektif terhadap peningkatan motivasi belajar peserta

didik.Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan N-Gain, untuk model pembelajaran market place activity berbantuan aplikasi canva dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik berada berada pada kategori cukup efektif dengan hasil rata-rata N-Gain pada kelas eksperimen sebesar 59,12. Hal ini terbukti dari adanya peningkatan dari nilai *pretest* yaitu tes yang dilakukan sebelum diberi perlakuan dan *postest* yang dilakukan setelah diberi perlakuan.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti terhadap guru mata pelajaran aqidah akhlak di MAN 3 Tasikmalaya bahwasanya model pembelajaran yang sering digunakan biasanya diskusi kelompok dan ceramah, belum banyak menerapkan dan mengembangkan model-model pembelajaran yang lain yang lebih kreatif dan lebih kekinian yang sesuai dengan perkembangan zaman. Hal ini menyebabkan peserta didik tidak berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan menghambat dalam proses pembelajaran aqidah akhlak. Jadi harus adanya inovasi-inovasi baru dalam proses pembelajaran. (Siti Suhaerah, M.Pd, Wawancara, 10 Juli 2024).

Selain itu peneliti juga melakukan wawancara kepada 6 perwakilan peserta didik mengenai penerapan model pembelajaran market place activity berbantuan aplikasi canva pada mata pelajaran aqidah akhlak. Jika dibandingkan dengan model pembelajaran ceramah, dari hasil wawancara tersebut menunjukan bahwa model pembelajaran market place activity berbantuan aplikasi canva lebih menyenangkan dibandingkan dengan ceramah. Model pembelajaran market place activity berbantuan aplikasi canva lebih memotivasi semua peserta didik dalam pembalajaran, sehingga peserta didik lebih aktif dan antusias dibandingkan dengan metode seperti ceramah yang membosankan dan menjenuhkan. Mereka juga menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran market place activity berbantuan aplikasi canva dapat melibatkan kegiatan fisik, dimana peserta didik bergerak, mengamati karya kelompok lain, sehingga mereka menjadi lebih paham tentang materi yang disampaikan. (Wawancara, 27 Juli 2024). Adapun berdasarkan perhitungan koefesien determinasi diketahui bahwa besarnya kontribusi keefektifan variabel X (market place activity berbantuan aplikasi canva) terhadap variabel Y (motivasi belajar pesera didik) adalah sebesar 64,3% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain. Antara lain faktor intrinsik yaitu yang berasal dari diri peserta didik itu sendiri dan faktor ekstrinsik seperti lingkungan sekolah, perhatian dan suasana keluarga, faktor ekonomi orang tua dan lingkugan masyarakat.

Dari hasil analisis dan pengolahan data dan wawancara maka diperoleh informasi bahwa model pembelajaran *market place activity* berbantuan aplikasi canva efektif terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran aqidah akhlak di MAN 3

Tasikmalaya. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Mansyur (dalam Sulaiman W. & Ismail, 2023) Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik adalah model pembelajaran market place activity, dalam penerapan model pembelajaran market place activity peserta didik dibimbing untuk aktif terlibat dalam proses belajar mengajar dengan mendorong mereka untuk bertanya dan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh peserta didik lain. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Mokhamad Taufik disebutkan bahwa dalam pelaksanaan proses pembelajaran dengan model Market Place Activity (MPA) dapat mewujudkan aktivitas anak didik lebih bergairah dalam mengikuti proses belajar mengajar di kelas. Hal tersebut dibuktikan dengan keaktifan, semangat dan antusias anak dalam mengikuti proses pembelajaran. Sejalan dengan itu dalam penelitian Dedik dan Zebua Nofamataro tentang pemanfaatan aplikasi canva bahwa media pembelajaran memegang peranna penting dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Canva salah satu produk teknologi yang bisa dimanfaatkan oleh guru maupun peserta didik dalam membuat media pembelajaran. Hal ini diperkuat kembali dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Sri Wiyanti (2023) dapat disimpulkan bahwa Model Discovery Learning Dengan Metode Market Place Activity dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu dari data awal angket yang semula 75,5% menjadi 80%. Kelas XI IPS 3 semester 1 SMA Negeri 1 Semarang hasil observasi siklus I dan II meningkat dari 74% menjadi 79%. Hasil belajar siswa pada siklus I mencapai 72 dan siklus II mencapai 85,61. Nilai pos-tes dari kedua siklus meningkat sebesar 13,61.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen sebelum diberikan *treatment* berada pada kategori sedang dengan rata-rata nilai 62.00. Sedangkan motivasi belajar peserta didik pada kelas kontrol sebelum pembelajaran berada pada kategori sedang dengan rata-rata nilai 60.00. Setelah diberikan *treatment* motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan model pembelajaran *market place activity* berbantuan aplikasi *canva* pada mata pelajaran aqidah akhlak di kelas eksperimen MAN 3 Tasikmalaya berada pada kategori sangat tinggi dengan rata-rata nilai 84.71. Sedangkan motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran aqidah akhlak di kelas kontrol MAN 3 Tasikmalaya berada pada kategori tinggi dengan rata-rata nilai 76.28. Terdapat perbedaan peningkatan motivasi belajar peserta dididk antara kelas eksperimen dengan model pembelajaran *market place activity* berbantuan aplikasi

canva dan kelas kontrol dengan model pembelajaran konvensional dengan uji hipotesis menggunakan *independent samp*le *t-test* pada nilai *Sig. (2-tailed)* lebih kecil dari nilai α yaitu 0,025 < 0.05. Hal tersebut terbukti dengan hasil rata-rata N.Gain sebesar 59,12 yang berada pada kategori cukup efektif pada peningkatan motivasi peserta didik, juga berdasarkan koefesien korelasi berada pada pada hubungan yang kuat dengan besaran efektifitas derajat determinasi sebesar 64,3. Sehingga model pembelajaran *market place activity* berbantuan aplikasi *canva* cukup efektif terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran aqidah akhlak di kelas XI MAN 3 Tasikmalaya. Secara keseluruhan, hasil motivasi belajar peserta didik belum mencapai kategori sangat tinggi dalam frekuensi yang banyak, hal ini mungkin disebabkan karena responden dalam penelitian ini memiliki bias tertentu dalam merespons pertanyaan yang berkaitan dengan materi. Bias ini dapat mempengaruhi hasil penelitian. Maka diperlukan kembali penelitian yang dapat meminimalisir bias tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Abdhul, Y. (2022). Metode Observasi : Pengertian, Macam Dan Contoh. In Deepublish Store.

Ali Sagara, S., Aminah, (2022). Eduinovasi: Journal of Basic Educational Studies Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd Sekolah Alam Bogor. Journal Of Basic Educational Studies, 2(P-Issn 2774-5058 E-Issn 2775-7269), 165–181.

Andrean, S., & Muqowim, D. (2020). Upaya Guru Dalam Membiasakan Karakter Melalui Pembelajaran Aqidah Akhlak Di Mi Ma'arif. 10(1), 43–52.

Anisa Fauziyah, Zahro As Sakinah, Marinato, & Dato Erwin. (2023). Instrumen Tes Dan Non Tes Pada Penelitian. Urnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8(Issn Cetak : 2477-2143 Issn Online : 2548-6950), 6538–6548.

Ardiansyah, D., Taufik, A., & Basuki, B. (2023). Konsep Al-Tilmidz Dalam Menuntut Ilmu: Perspektif Ahmad Tsalby Dalam Kitab At-Tarbiyah Islamiyah. Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah, 8(1), 150–161. Https://Doi.Org/10.25299/Al-Thariqah.2023.Vol8(1).11988

Arifin, S., Evitasari, N., & Puspitasari, I. (2023). Implementasi Metode Pembelajaran Market Place Activity Dalam Mendukung Keaktifan Siswa. Jurnalpendidikantambusai, 7.

Chandra Amelia, N., Syaflita, D., & Siswanti, Y. (2021). Diffraction: Journal For Physics Education And Applied Physics Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Poe Berbantuan Game Edukasi Berbasis Aplikasi Educandy Di Smpn 25 Pekanbaru. 3(2). Http://Jurnal.Unsil.Ac.Id/Index.Php/Diffraction

Daniel, B. K., & Harland, T. (2017). Higher Education Research Methodology. Higher Education Research Methodology.

Didik, D. P., & Zebua, N. (2023). Potensi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Praktis Bagi Guru. 2(1), 229–234.

Effendi, D., & Wahidy, D. A. (2019). Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21.

Ety Kusmiat, Dede Kusnadi, L. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak Dengan Menngunakan Metode Demontrasi. Jurnal Primary Edu (Jpe), 1(2), 156.

Firmansyah, D., & Dede. (2022). Teknik Pengambilan Sampel Umum Dalam Metodologi Penelitian: Literature Review. Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (Jiph), 1(2), 85–114. Https://Doi.Org/10.55927/Jiph.V1i2.937

Gulo, M., Zega, I. K., Tri, N., Lase, W., & Waruwu, L. (2023). Peran Interaksi Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. 06(01), 6079–6087.

Hamni Fadlilah Nasution. (2020). Instrumen Penelitian Dan Urgensinya Dalam Penelitian Kuantitatif Oleh : Hamni Fadlilah Nasution.

Hanifah Salsabila, U., Syaifudin Zuhri, M., Arya Rahmandhani, M., & Wahid Alimi, A. (2002). Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Berbasis Aqidah Akhlak. Islamic Edukids: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 02(02), 27–34.

Harahap, A., Wibowo, T. S., Sitopu, J. W., Solehuddin, Moh., & Napsin, N. (2022). Penggunaan Dan Manfaat Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Ditingkat Madrasah Tsanawiyah. Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms), 8(2), 539–544. Https://Doi.Org/10.36987/Jpms.V8i2.3782

Hasan Mustofa, A. (2020). Peningkatan Iman Dan Moral Anak Melalui Pembelajaran Aqidah Akhlak.

Hidayah, N., Ulfa, U., & Dimas, A. (2023). Global Education Analisis Sistem Pembelajaran Full Day School Pada Implementasi Kurikulum Merdeka Di Kelas Iv Sd Luqman Al Hakim Ngawi Tahun. 1(4), 99–113.

Hidayatullah, S., Ayu Monia, F., & Yunita, L. (2023). Pengaruh Pendidikan Aqidah Akhlak Terhadap Perilaku Siswa Kelas Ix Di Mtsn 11 Agam. Pengaruh Pendidikan Aqidah Akhlak (Syarif Hidayatullah, Dkk.) Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin, 1(9), 292–297. Https://Doi.Org/10.5281/Zenodo.10037691

Ikhlasul, S., & Adan, A. (2023). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. 1(2), 76–86.

Ismun Ali. (2021). Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam. Jurnal Mubtadiin, 7, 247–264.

Jamal Mirdad. (2020). Model-Model Pembelajaran(Empat Rumpun Model Pembelajaran). Jurnal Pendidikan Dan Sosial Islam, 2(Ssn: 2337-6740), 14–23.

Lailiyah, A. M., Pai, G., Kalirejo, S., & Pasuruan, K. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Market Place Activity Or Sales Promoting Activity Creative Terhadap Minat Belajar Pai Di Sma Negeri 3 Kota Pasuruan. In Jurnal Al-Makrifat (Vol. 5, Issue 2).

Magdalena, I., Agustin, E. R., Fitria, S. M., Tangerang, U. M., & Pembelajaran, M. (2024). Cendikia Pendidikan. 3(1), 1–19. Https://Doi.Org/10.9644/Scp.V1i1.332

Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan, 18(2). Https://Doi.Org/10.46781/Al-Mutharahah.V18i2.303

Maulana Jamaludin, G. (2023). Efektivitas Pembelajaran Siswa Sd Berbasis Multikultural.

Maulansyah, R. D., Febrianty, D., & Asbari, M. (2023). Peran Guru Dalam Peningkatan Mutu Pendidikan : Penting Dan Genting ! 02(05), 31–35.

Maxmanroe. (2020). Pengertian Wawancara Adalah, Tujuan, Jenis, Ciri-Ciri, Fungsi Wawancara. Maxmanroe.Com.

Mokalu, V. R., Panjaitan, J. K., Boiliu, N. I., & Rantung, D. A. (2022). Hubungan Teori Belajar Dan Teknologi Pendidikan. Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan, 4(1), 1475–1486. Https://Doi.Org/10.31004/Edukatif.V4i1.2192

Mokhamad Taufik, & Khojir. (2023). Hakikat Metode , Materi Dan Alat Dalam Pendidikan Islam (Implementasi Model Pembelajaran " Market Place Activity " Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pai Siswa Smk Negeri 2 Samarinda) The Nature Of Methods , Materials And Tools In Islamic Education (I. Jurnal Kolaboratif Sains, 6(12), 1844–1854. Https://Doi.Org/10.56338/Jks.V6i12.4552

Nely. (2019). Apa Perbedaan Definisi Konseptual Dan Definisi Operasional. Dinelyku.Com.

Nugraha, D. (2023). Pengaruh Motivasi Belajar Dan Lingkungan Keluarga Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. 10(1), 27–34.

Nur Fadhilah Amin, Sabaruddin, & Kamaludin. (2023). Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian. Jurnal Kajian Islam Kontemporer, 14(P-Issn: 1978-5119; E-Issn: 2776-3005), 15–31.

Nurzannah Min, S., & Serdang, D. (2022). Peran Guru Dalam Pembelajaran. In Alacrity : Journal Of Education (Vol. 2, Issue 3).

Oktavia, M., & Teja Prasasty, A. (2019). Uji Normalitas Gain Untuk Pemantapan Dan Modul Dengan One Group Pre And Post Test. Simposium Nasional Ilmiah, 2(Isbn: 978-623-90151-7-6), 596–601. Https://Doi.Org/10.30998/Simponi.V0i0.439

Pinton Setya Mustafa, Hafidz Gusdiyanto, & Andif Victoria. (2022). Metodologi Penelitian Kuntitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Tindakan Kelas. 79–79.

Rafika, U. (2020). Variabel Penelitian Dalam Penelitian Pendidikan. Jurnal Pendidikan Dan Keislaman .

Raudhatul Janah, Khoirunnisa Nurfadilah, & Siti Qomariyah. (2023). Peran Motivasi Belajar Berpartisipasi Dalam Peningkatan Prestasi Peserta Didik Di Smk Azzainiyyah. Jurnal Ilmu Pendidikan Islam, 1(3).

Rizanta, G. A., & Arsanti, M. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Masa Kini. Prosiding Seminar Nasional Daring, 2, 560–568.

Rubiana, E. P. (2020). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Ipa Siswa Smp Berbasis Pesantren 1. Viii (2), 12–17.

Sappaile, B. I., Ahmad, Z., Agus, I. P., Hita, D., Razali, G., Lokita, R. D. D., Dewi, P., & Punggeti, R. N. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif : Apakah Efektif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik ? 06(01), 6261–6269.

Simamora, L., & Simamora, H. J. (2022). Upaya Guru Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Pendidikan Bahasa Indonesia Dan Sastra (Pendistra).

Sri Wiyanti. (2023). Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Melalui Model Discovery Learning Dengan Metode Market Place Activity Siswa Kelas Xi Ips. Jurnal Profesi Keguruan, 2, 61–67.

Suci, M. P. (2020). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Daring Pada Mata Kuliah Insya' Di Stai Ma'arif Sarolangun: Vol. I (Issue 2).

Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2022). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D. Bandung: Alfabeta.

Suhaerah, Siti. Wawancara pribadi dengan Heni Suryani. Juli 10 2024.

Sulaiman W., & Ismail, S. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Market Place Activity Dalam Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Studi Kasus Di Madrasah Aliyah Al-Hikmah Aceh Tamiang). Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam, 12(1), 895–910.

Sulistio, A., Pd, M. I., & Haryanti, N. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model) Penerbit Cv.Eureka Media Aksara.

Sumirah Silalah, Risky Hardiansyah, & Wika Wiryanti Sirega. (2021). Tujuan, Fungsi Dan Asas Pendidikan Luar Sekolah Dalam Sistem Pendidikan. Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat P, 1(2), 71–74.

Suriani, N., & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi Dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau. Jurnal Pendidikan Islam, 1(2), 24–36.

Susanti, I., Hidayat, S., & Wardhani, S. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Sistem Pernapasan-Manusia Dengan Model Pembelajaran Market Place Activity Pada Siswa Kelas Xi Mia 1 Sma Negeri 4 Pangkalpinang. Jurnal Pendidikan Islam, 6(2), 51–67.

Tsoraya, N. D., Khasanah, I. A., Asbari, M., & Purwanto, A. (2023). Pentingnya Pendidikan Karakter Terhadap Moralitas Pelajar Di Lingkungan Masyarakat Era Digital. Literaksi: Jurnal Manajemen Pendidikan, 1(01), 7–12.

Usmadi. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas). Inovasi Pendidikan, 7(E-Issn.2655-4875), 50–62.

Wakhinuddin. (2021). Rubrik Penilaian Motivasi Belajar. 2(Isbn.978.602.1178.85.0), 1–17.

Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). Hipotesis Penelitian Kuantitatif. 3(2).

Yoel, Jesica Triani Purba, F., & William Andri Siahaan, K. (2021). Teknik Uji Instrumen Penelitian Pendidikan.

Zahro', A., Sutomo, M., & Sahlan, M. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Holy Qur'an Pada Mata Pelajaran Pengembangan Kurikulum Pai Di Smp Plus Darus Sholah Jember. Ej, 4(2), 243–252. Https://Doi.Org/10.37092/Ej.V4i2.346

Zakarya, Hafidz, Martaputu, & Nashihin, H. (2023). Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sma Muhammadiyah 1 Surakarta. Attractive : Innovative Education Journal, 5(2), 909–918.