

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi dan keadaan yang sering berubah-ubah dan tidak pasti ini menuntut dunia pendidikan harus selalu mengikuti perkembangannya agar dapat menjamin mutu pendidikan yang berkualitas. Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu mata pelajaran yang kurang begitu digemari oleh peserta didik mengingat seringkali metode ceramah yang dipraktikan tidak menarik perhatian mereka, sehingga hal ini menuntut seorang guru untuk berkreasi menggunakan metode lain salah satunya adalah pemanfaatan teknologi.

Kemajuan pada ilmu pengetahuan serta teknologi yang telah mewarani dunia pendidikan merupakan tantangan dalam meningkatkan mutu Pendidikan di Indonesia.¹ Hal ini beriringan dengan tujuan negara Indonesia pada pembukaan UUD NKRI 1945 yang memposisikan bahwa Pendidikan merupakan salah satu tujuan negara sebagaimana langkah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Dengan demikian, orientasi terkait Pendidikan yang efektif menjadi hal yang serius untuk menjaga peradaban dan kemajuan pola pikir masyarakat yang sering berubah-ubah dan tidak

¹ Syaiful Anwar dan Agus Salim (ed), "Pendidikan Islam Dalam Membangun Karakter Bangsa Di Era Milenial", *Al-Tadzkiyyah*, 2018, hal. 233-247.

pasti. Oleh karena itu, pada era globalisasi seperti saat ini, Pendidikan tidak bisa lepas dengan perkembangan teknologi.

Teknologi Pendidikan berkaitan dengan segala aspek pemecahan masalah dalam proses pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan sarana dan prasarana pembelajaran supaya pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan optimal.² Harus ada penanganan sebagaimana cara efektifitas proses pembelajaran yaitu dengan cara-cara yang produktif. Guru dalam pembelajaran dituntut secara aktif dan kreatif dalam menggunakan instrument pembelajaran.³ Selain hanya sekedar menerapkan, Guru juga dimungkinkan agar melakukan penelitian untuk mengembangkan suatu produk yang dapat diterapkan serta dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran. Produk dari hasil penelitian yang akan dilakukan oleh guru akan lebih berarti nantinya karena akan sesuai dengan permasalahan pembelajaran yang dihadapinya ketika ada di lapangan.

Pada tingkat pendidikan Madrasah Aliyah Sejarah Kebudayaan Islam merupakan mata pelajaran yang diajarkan. Pembelajaran ini memiliki komplektitas materi banyak serta membutuhkan pemahaman yang lebih intensif, sehingga berpotensi menyulitkan siswa dalam pembelajaran. Nilai-nilai Pendidikan Agama Islam sejatinya merupakan sebuah proses

² Kristiana Hesti Padmini dan Brigitta Putri Atika Tyagita (ed), “Teknologi Pendidikan Sebagai Pembelajaran Kompetitif Untuk Meningkatkan Prestasi Siswa : Studi Kasus Di Salah Satu SMA Di Salatiga”, in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2015, hal. 59-66.

³ Wikanti Iffah Juliani dan Hendro Widodo (ed), “Integrasi Empat Pilar Pendidikan (UNESCO) Melalui Pendidikan Holistik Berbasis Karakter di SMP Muhammadiyah 1 Prambanan”, *Jurnal Pendidikan Islam*, 2019, hal. 65-74.

pendidikan yang didalamnya menyentuh berbagai macam nilai moral, spiritual, dan kecerdasan peserta didik. Penerapan metode selama proses pembelajaranpun akan menjadi penentu dari tingkat pemahaman peserta didik, sehingga harus dipastikan bahwa penyampaian dari materi mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang dipelajari mampu merangsang kecerdasan untuk menumbuhkan kecerdasan peserta didik secara menyeluruh.⁴

Dengan seiring perkembangan yang dipaparkan pada sebelumnya, pendidikan akan berafiliasi menjadi senjata untuk menembus segala bentuk dimensi untuk kemudian secara terus menerus di ulang-ulangkan. Seperti sebagaimana fenomena yang akan datang yaitu Era Society 5.0 yang telah dicetuskan oleh Pemerintah Jepang, dimana segala sesuatu bentuk perubahan yang diakibatkan oleh penemuan-penemuan pada era industri 4.0 yakni *artificial intelligence*, *internet of things*, teknologi robot, hingga big data yang tentunya bisa menggantikan sebagian kebutuhan tenaga manusia.⁵ Untuk menghadapi era ini tentunya guru harus bisa menghadirkan konten pembelajaran yang mengajarkan peserta didik memiliki kemampuan yang sering disingkat dengan keterampilan 4.C yakni *critical thinking and problem solving*, *communication*, *collaboration*, dan *creativity and*

⁴ Riris Amelia (*et al*), "Internalisasi Kecerdasan IQ, EQ, SQ DAN MULTIPLE INTELLIGENCES Dlam Konsep Pendidikan Islam (Studi Pendekatan Psikologis)", *Jurnal Pendidikan Islam*, 2022, hal. 34-42.

⁵ Resa Julianti Putri (*et al*), "Penerapan Model Pembelajaran Multiple Intelligences Untuk Menyiapkan Siswa di Era Super Smart Society 5.0", *Jurnal Pendidikan*, 2021, hal. 871-879

innovation.⁶ Dalam pengertian lain kemampuan 4.C adalah kemampuan majemuk (*multiple intelligence*).

Era saat ini banyak sekali penunjang media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan selama melakukan proses belajar, salah satunya adalah aplikasi *Canva*. Adanya aplikasi *Canva* saat ini tengah menjadi *trendcenter* bagi para desainer baru untuk mengembangkan kemampuannya dalam menjadi *content creator* dengan fitur-fitur yang sangat mudah untuk dipelajari. Banyak sekali fitur yang diberikan mulai dari *template*, gambar, video, ataupun audio sehingga pengguna tidak perlu bersusah payah harus mencari-cari kebutuhan lain yang akan digunakan. Aplikasi *Canva* sangat bisa untuk dijadikan referensi oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran kepada peserta didik sesuai kebutuhannya. Pengemasan materi akan jadi lebih menarik sehingga peserta didik menjadi tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Canva* merupakan salah satu referensi media pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan aplikasi yang efektif dan efisien berbasis digital sesuai perkembangan abad 21.⁷ Meskipun aplikasi yang lainpun bisa dimanfaatkan, namun *Canva* memiliki daya tarik yang lebih dan banyak dimanfaatkan oleh segala usia karena penggunaannya yang lebih mudah.

⁶ Rayinda Dwi Prayogi dan Rio Estetika (ed), “Kecakapan Abad 21:Kompetensi Digital Pendidik Masa Depan”, *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2019, hal. 144-151.

⁷ Tri Utami Faridah Hayati, “Analisis Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva dalam Pembelajaran Bangun Datar Di Sekolah Dasar”, *Jurnal Pendidikan*, 2022, hal. 13

Di Indonesia sendiri berkaitan dengan penggunaan teknologi sebagai model kegiatan belajar dan mengajar saat ini tengah mendapat perhatian khusus berjalan dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih dan bermacam-macam bahkan perkembangannyapun sangat signifikan. Keberadaannya serta peranan teknologi dalam mengubah cara pandang dan gaya hidup masyarakat dalam menjalankan aktivitas sehari-hari bahkan sistem pendidikan sedikit banyak telah mengalami perubahan dengan era baru disebabkan oleh teknologi. Teknologi juga telah mendorong munculnya berbagai inovasi dalam model pembelajaran dan telah memberikan variasi dan kreatifitas yang lebih dalam penyampaian materi pembelajaran.

Selain itu, penerapan teknologi juga telah membantu meningkatkan efisiensi dan produktivitas dalam penyelenggaraan pendidikan di Indonesia. Media-media yang tidak terbatas didukung dengan penggunaannya yang mudah juga menstimulus proses kegiatan belajar dan mengajar sehingga ditinjau dari hasil pembelajaran peserta didik menghasilkan kreativitas yang beragam dan menunjukkan bahwa keterbukaan terhadap teknologi mengantar peserta didik membuka daya pikir yang sangat terbuka sesuai dengan keahlian yang mereka miliki. Selain itu pembiasaan yang dilakukan juga membuat peserta didik dapat lebih mandiri dalam meningkatkan daya imajinasi yang mereka miliki untuk semakin membuka kemungkinan-kemungkinan peluang *skill* yang tidak semua orang memilikinya. Hal inilah yang nantinya membuat peserta didik memiliki daya jual yang mahal ketika

menyelesaikan masa belajarnya sebagai peserta didik. Sehingga kedepannya teknologi pendidikan di Indonesia harus terus dikembangkan untuk mendapatkan keterampilan baru yang sesuai dengan perkembangan dunia serta kesiapa menghadapi tantangan di masa depan.

Penggunaan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran sangatlah relevan dengan kebutuhan dari kemampuan yang dimiliki peserta didik. Selain hanya menyampaikan materi aplikasi ini juga bisa digunakan untuk praktik peserta didik untuk membuat sebuah hasil karya dari pembelajaran. Guru secara perlahan harus bisa memberikan ruang kepada peserta didik untuk menstimulus tercapainya *multiple intellgence* yang dimiliki peserta didik. Cara ini akan semakin efektif dengan motivasi yang diberikan oleh guru kepada peserta didik dalam menerangkan materi yang sebelumnya diberikan, sehingga selain mampu menangkap Sejarah Kebudayaan Islam peserta didik juga mampu berkreasi menceritakan kembali dengan metode yang berbeda dengan memanfaatkan aplikasi *Canva*.

Sehubungan dengan hal tersebut, dari paparan yang sudah disampaikan peneliti sebelumnya beberapa sekolah atau madrasah sudah ada yang menerapkan pemanfaatan aplikasi *Canva* pada pembelajaran kepada peserta didik salah satunya adalah Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Bojonegoro. Guru yang sudah menerapkan pemanfaatan aplikasi *Canva* ini adalah guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas X. Seperti yang peneliti ketahui bahwa mata pelajaran SKI merupakan pelajaran yang membosankan, apalagi tidak sedikit juga guru yang

menggunakan metode ceramah salah satu alasan yang membuat mata pelajaran SKI terasa jenuh. Namun, di MAN 1 Bojonegoro guru selalu mengembangkan dan mengupgrade secara berkala metode-metode yang diterapkan pada pembelajaran di sekolah, hal ini sebagai tujuan peserta didik tidak hanya sekedar bisa menjadi anak yang pintar namun juga mampu memiliki kemampuan-kemampuan yang lain untuk menunjang daya jual peserta didik pasca menyelesaikan masa studiya.

MAN 1 Bojonegoro secara kelembagaan menjadi madrasah rujukan bagi madrasah-madrasah lain di Kabupaten Bojonegoro secara kualitas, sarana dan prasarana, serta sumber daya manusia yang dimiliki lebih unggul daripada madrasah yang lainnya, sehingga membuat para guru secara aktif dan mandiri mempelajari perkembangan-perkembangan yang sedang terjadi dan akan datang sehingga salah satu yang diterapkan oleh guru dalam mengajar di kelas yaitu menerapkan pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Canva*. Inovasi tersebut sangat bertepatan dengan pemikiran peneliti untuk membuat rencana penelitian pengembangan pembelajaran untuk membentuk *multiple intelegence* pada peserta didik.

Oleh sebab itu, peneliti mengangkat sebuah penelitian yang berjudul “Implementasi Aplikasi *Canva* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk Mewujudkan *Multiple Intelligence* Peserta Didik Di MAN 1 Bojonegoro”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana implementasi aplikasi *Canva* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk mewujudkan *Multiple Intelligence* peserta didik di MAN 1 Bojonegoro ?
2. Bagaimana efektivitas aplikasi *Canva* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk mewujudkan *Multiple Intelligence* peserta didik di MAN 1 Bojonegoro ?
3. Apa faktor pendukung dan faktor penghambat implementasi aplikasi *Canva* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk mewujudkan *Multiple Intelligence* peserta didik di MAN 1 Bojonegoro?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi aplikasi *Canva* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk mewujudkan *Multiple Intelligence* peserta didik di MAN 1 Bojonegoro, meliputi :

1. Mendeskripsikan bagaimana implementasi aplikasi *Canva* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk mewujudkan *Multiple Intelligence* peserta didik di MAN 1 Bojonegoro.
2. Mendeskripsikan efektivitas implementasi aplikasi *Canva* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk mewujudkan *Multiple Intelligence* peserta didik di MAN 1 Bojonegoro.

3. Mendeskripsikan faktor pendukung dan faktor penghambat implementasi aplikasi *Canva* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk mewujudkan *Multiple Intelligence* peserta didik di MAN 1 Bojonegoro.

D. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini adalah meliputi:

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih pada bidang keilmuan Pendidikan Agama Islam yang berkaitan dengan pemanfaatan aplikasi *Canva* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam serta menjadi bahan kajian lebih lanjut.

2. Kegunaan Praktis

Penelitian ini memiliki kegunaan praktis bagi guru, peserta didik, dan peneliti selanjutnya sebagaimana penjelasan berikut:

- a. Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan untuk guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Negeri 1 Bojonegoro atau guru mata pelajaran yang lainnya agar bisa memanfaatkan aplikasi *Canva* untuk stimulus peserta memiliki kemampuan-kemampuan yang diharapkan.

b. Peserta didik

Penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik mengikuti proses pembelajaran. Dengan adanya pemanfaatan aplikasi *Canva*, siswa dapat lebih bersemangat dan mudah menerima materi yang dipelajari.

c. Peneliti

Penelitian ini dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan peneliti dalam menganalisis masalah-masalah yang berkaitan dengan pemanfaatan aplikasi *Canva*. Selain itu, penelitian ini juga dapat digunakan sebagai informasi dan acuan dalam penelitiannya.

E. Definisi Operasional

1. Aplikasi *Canva*

Aplikasi *Canva* merupakan aplikasi desain *online* yang didalamnya terdapat berbagai layanan desain poster, grafik, brosur, presentasi, logo, video, sampul buku dan lainnya serta bisa juga berkoneksi dengan media sosial yang dimiliki.⁸

2. *Multiple Intelligence* Peserta Didik

Era saat ini memerlukan kemampuan yang majemuk (*multiple intelligence*) antara lain keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah,

⁸ Yusnita Adelina Purba dan Amin Harahap (ed), "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu", *Jurnal Pendidikan*, 2022, hal. 1325-1334.

berkomunikasi, dan kolaborasi sebagai sebuah senjata untuk menghadapi segala lintas dimensi atau tantangan saat ini.⁹

3. Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan rekonstruksi terhadap peristiwa yang terjadi di masa lalu yang mengandung beberapa substansi seperti: kepercayaan, ilmu pengetahuan, kesenian, adat istiadat, etika, hukum dan aspek lainnya sebagai bagian dari perkembangan masyarakat.¹⁰

F. Orisinalitas Penelitian

Ada beberapa kepustakaan yang telah membahas tentang implementasi aplikasi *Canva* sebagai objek penelitian dikarenakan memiliki pembahasan yang umum pada pendidikan di sekolah. Agar memudahkan proses penelitian ini peneliti dimudahkan oleh penelitian-penelitian terdahulu, sehingga peneliti menunjukkan orisinalitas dari penelitian ini. Pada bagian ini peneliti mencantumkan beberapa hasil penelitian terdahulu baik dari judul skripsi dan judul penelitian terkait dengan yang sudah di publikasikan. Adapun penelitian yang dijadikan pedoman dalam penelitian ini sebagai berikut:

⁹ Rayinda Dwi Prayogi dan Rio Estetika (ed), “Kecakapan Abad 21:Kompetensi Digital Pendidik Masa Depan”, *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2019, hal. 144-151

¹⁰ Muhammad Luckman (et al), “Revolusi Islam Terhadap Kondisi Sosial Masyarakat Arab”, *Jurnal Sejarah Peradaban Islam*, 2019, hal. 25.

Tabel 1.1
Pedoman Penelitian

Nama dan Judul Skripsi	Persamaan	Perbedaan
<p>1. Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II Jenjang Sekolah Dasar Negeri Reusak Kabupaten Aceh Barat (Muhammad Afdhaluzzikri, 2022)</p>	<p>Sama-sama memanfaatkan aplikasi <i>Canva</i> sebagai media pembelajaran di kelas.</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk membuat peserta didik tertarik untuk belajar sehingga mempercepat kemampuan membaca. Selain itu, metode penelitian yang digunakan menggunakan pendekatan kuantitatif.</p>
<p>2. Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII pada</p>	<p>Sama-sama memanfaatkan aplikasi <i>Canva</i> sebagai media pembelajaran di kelas.</p>	<p>Penelitian ini membahas pemanfaatan aplikasi <i>Canva</i> sebagai modul elektronik untuk menilai tingkat</p>

Mata Pelajaran PAI di SMPN 1 Kota Serang.		pemahaman peserta didik.
3. Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi <i>Canva</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS Di SMA Sriwijaya Negara Palembang. (Eni Masitoh, 2021)	Sama-sama memanfaatkan aplikasi <i>Canva</i> sebagai media pembelajaran di kelas.	Peneliti menekankan hasil penelitian berupa hasil belajar siswa dengan menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Canva</i> .

G. Sistematika Pembahasan

Penyusunan penelitian skripsi ini dibuat berdasarkan sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, definisi operasional, orisinalitas penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II KAJIAN TEORI

Pada bab ini berisi mengenai pengertian dan implementasi aplikasi *Canva* untuk mewujudkan *multiple intelligence* peserta didik. Hal ini bertujuan untuk menjelaskan serta memberikan pemahaman aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam serta pengertian *Multiple Intelligence* yang harus dimiliki oleh peserta didik untuk menghadapi perkembangan dunia yang seringkali berubah-ubah dan tidak pasti. Selanjutnya, mengenai pengertian pendidikan teknologi yang dimaksud sebagai orientasi untuk memahami substansi metode dan cara-cara pembelajaran yang mengikat bagi siswa-siswi kelas X di MAN 1 Bojonegoro. *Multiple Intelligence* sebagai upaya kemampuan yang harus dimiliki peserta didik merupakan kemampuan ganda untuk diwujudkan sebagai bekal mereka menghadapi perkembangan jaman, Kemudian, terkait pengertian optimalisasi materi yang menjelaskan bahwa optimalisasi materi diperlukan supaya materi dapat tersampaikan secara lebih baik dan efektif.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang paparan pokok metode penelitian sebagai proses pembuatan penelitian oleh penulis yang berisi pendekatan dan jenis

penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan pengecekan keabsahan data.

BAB IV PAPARAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN

Pada bab ini berisi pemaparan data-data dan temuan yang ada pada penelitian kemudian dikumpulkan oleh penulis sebagai hasil studi saat melakukan penelitian.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan hasil penelitian dan saran-saran yang perlu untuk dikembangkan.

