

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan bagi dirinya dan masyarakat.¹ Oleh sebab itu, sebagai orang muslim harus bisa belajar dan memahami pendidikan Islam agar bisa membentuk sikap yang *berakhlakul karimah* terhadap sesama makhluk hidup maupun dengan Allah SWT.

Di era sekarang pendidikan Islam dihadapkan pada perubahan yang mendasar, terutama mempersiapkan manusia yang nanti akan berintegrasi dengan masyarakat berbagai macam latar belakang budaya, agama, ras dan ilmu pengetahuan.² Oleh sebab itu, pendidikan Islam harus bisa bersaing dengan pendidikan-pendidikan yang lain. Sebagai calon guru, maka harus siap dan memiliki gagasan atau ide-ide kreatif yang bisa menarik minat siswa agar siswa memahami pendidikan Islam.

Guru adalah seseorang yang mengajarkan banyak ilmu kepada siswa. Tugas guru tidak hanya mengajar tetapi juga mendidik siswa agar siswa tidak hanya memiliki banyak ilmu tetapi juga memiliki tingkah laku yang baik.

¹Rahmat Hidayat dan Abdillah (ed), *Ilmu Pendidikan Konsep, Teori dan Aplikasi*, LPPPI, Medan, 2019, hal. 24.

²Sri Minarti, *Ilmu Pendidikan Islam: Fakta Teoritis-Filosofis dan Aplikasi-Normatif*, Amzah, Jakarta, 2018, hal. 8.

Guru harus mengetahui proses belajar siswa, oleh karena itu proses belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang peranan utama.³ Maka dari itu, guru perlu memiliki inovasi dalam pembelajaran agar siswa yang diajar merasa senang, termotivasi, aktif dalam pembelajaran dan nyaman sehingga tujuan pendidikan bisa tersampaikan. Inovasi pembelajaran bisa dilakukan dengan mendesain media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyalurkan pesan yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Dengan adanya media pembelajaran tersebut, diharapkan siswa dapat bersemangat dan mudah menerima materi yang disampaikan oleh guru. Proses pembelajaran di sekolah dengan memanfaatkan media pembelajaran akan membawa dampak positif untuk siswa, baik dari segi proses pembelajaran, motivasi siswa dan memberikan pengaruh yang baik dari segi psikologis siswa.⁴ Oleh sebab itu, media pembelajaran sangat membantu dan mempermudah interaksi antara guru dan siswa serta membantu proses belajar lebih optimal.⁵ Sehingga, media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran.

³ A. Rusdiana dan Yeti Heryati (ed), *Pendidikan Profesi Keguruan*, Pustaka Setia, Bandung, 2015, hal. 44.

⁴ Tri Wulandari dan Adam Mudinillah, “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD”, *Jurnal Pendidikan* vol.2 no.1, 2022, hal. 109.

⁵ Rohma dan Sholihah, “Pengembangan Media Audio Visual berbasis aplikasi Canva materi bangun ruang limas”, *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 9 (3), 2021, hal. 292-306

Adanya era modern dan berkembang teknologi tentu bertambah pula ide dalam memanfaatkan media pembelajaran terutama media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif adalah suatu produk maupun layanan digital (multimedia) yang diberikan oleh guru kepada siswa dengan menyajikan konten pembelajaran seperti teks, gambar bergerak atau animasi, video, audio maupun video game yang bisa menarik minat siswa.

Seorang guru harus bisa memanfaatkan sebuah teknologi yang ada. Apalagi di era digital seperti ini banyak sekali aplikasi yang bisa menunjang dalam memanfaatkan media pembelajaran salah satunya adalah aplikasi *Canva*. Aplikasi *Canva* banyak digunakan oleh guru karena di dalam aplikasi tersebut sudah ada *template*, gambar, video atau pun audio yang bisa dimanfaatkan dalam media pembelajaran interaktif. Aplikasi *Canva* dapat dijadikan referensi oleh para guru untuk membuat video pembelajaran, PPT, poster atau yang lainnya sesuai dengan keinginan dan kebutuhan. Aplikasi ini sangat menguntungkan bagi guru dan siswa. Guru bisa memanfaatkan dan menggunakan media ini untuk proses mengajar sehingga dapat mempermudah dan menghemat waktu guru. Materi-materi bisa dibuat lebih menarik sehingga siswa menjadi tertarik ketika mengikuti pembelajaran. Selain itu, aplikasi *Canva* menyediakan kebutuhan baik itu pendidikan, atau pun non pendidikan bahkan juga untuk keperluan iklan dan bisnis.⁶ Aplikasi *Canva* memiliki banyak manfaat jika bisa mengaplikasikan dengan baik.

⁶ Triningsih dkk, *Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritiks Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek*, Cendekia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 15(1), 2021, hal. 128-144.

Media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Canva* merupakan salah satu referensi media pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan aplikasi yang efektif dan efisien berbasis digital sesuai dengan perkembangan abad 21.⁷ Walaupun banyak aplikasi lain yang bisa digunakan, tetapi aplikasi ini yang banyak diminati dari segala usia karena pengguna yang sangat mudah.

Terkait dengan hal tersebut, ada beberapa sekolah atau madrasah yang sudah menggunakan media *Canva* dalam pembelajaran salah satunya adalah Madrasah Tsanawiyah Syi'ar Islam Maibit. Madrasah tersebut adalah sebuah madrasah yang dulu pernah peneliti gunakan untuk menimba ilmu. Guru yang memanfaatkan media pembelajaran berbasis *Canva* di Madrasah Tsanawiyah Syi'ar Islam adalah guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas VIII. Seperti yang peneliti ketahui bahwa pelajaran SKI merupakan pelajaran yang membosankan, apalagi banyak sekali guru yang mengimplementasikan metode ceramah yang menambah rasa jenuh dan rasa bosan siswa. Tetapi, guru SKI Madrasah Tsanawiyah Syi'ar Islam ini memiliki inovasi dan media pembelajaran yang bisa menarik minat siswa apalagi di masa pandemi *Covid-19* beberapa tahun ini.

⁷ Tri Utami Faridah Hayati, *Analisis Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva dalam pembelajaran Bangun Datar Di Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan Vol. 2, 2022, hal. 13.

Ketika ada *Covid-19* melanda Negara Indonesia, tentu sangat berdampak bagi beberapa aspek, salah satu aspek pendidikan. Dalam pendidikan ada beberapa kebiasaan baru seperti sistem sekolah *daring* atau belajar dari rumah. Dari adanya *daring* tersebut maka guru harus bisa menyampaikan materi pembelajaran walaupun tidak bertatap langsung dengan siswa. Salah satu caranya adalah memanfaatkan *handpone* yang tidak hanya untuk menjalin komunikasi tetapi juga untuk menyampaikan materi kepada siswa. Maka dari itu, dibutuhkan sebuah aplikasi yang bisa digunakan untuk media pembelajaran agar siswa tidak bosan belajar di rumah.

Guru berusaha agar siswa tidak merasa jenuh dan bosan. Oleh sebab itu, beberapa guru menggunakan aplikasi *Canva* dalam proses pembelajaran sebagai solusi untuk mengobati rasa jenuh dan bosan siswa. Salah satu adalah guru SKI (Sejarah Kebudayaan Islam) kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Syi'ar Islam Maibit Rengel Tuban. Dari adanya kebijakan baru berupa *daring* maka guru berusaha mengimplementasikan aplikasi *Canva* dalam proses pembelajaran. Tidak hanya saat *daring*, tetapi saat *luring* masih menggunakan aplikasi tersebut di beberapa materi.

Oleh sebab itu, peneliti mengangkat sebuah penelitian yang berjudul “Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Canva* pada Mata Pelajaran SKI di Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Syi'ar Islam Maibit Rengel Tuban”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana implementasi media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Canva* pada mata pelajaran SKI di kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Syi'ar Islam Maibit Rengel Tuban?
2. Apa faktor pendukung dan faktor penghambat implementasi media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Canva* pada mata pelajaran SKI di kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Syi'ar Islam Maibit Rengel Tuban?

C. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan implementasi media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Canva* pada mata pelajaran SKI di kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Syi'ar Islam Maibit Rengel Tuban.
2. Mendeskripsikan faktor pendukung dan faktor penghambat implementasi media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Canva* pada mata pelajaran SKI di kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Syi'ar Islam Maibit Rengel Tuban.

D. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bisa digunakan sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi *Canva* serta menjadi bahan kajian lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini memiliki manfaat praktis bagi guru, siswa, peneliti dan peneliti selanjutnya. Penjelasannya sebagai berikut:

a. Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan untuk guru Sejarah kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah Syi'ar Islam atau pun guru mata pelajaran yang lainnya agar bisa memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva*. Selain itu, penelitian ini juga bisa digunakan para guru di Indonesia untuk memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* dalam proses pembelajaran.

b. Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa saat proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran berbasis *Canva*, siswa dapat bersemangat dan mudah menerima materi yang disampaikan oleh guru.

c. Peneliti

Penelitian ini dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan peneliti dalam menganalisis masalah-masalah yang berkaitan dengan media pembelajaran berbasis *Canva*. Selain itu, penelitian ini bisa digunakan untuk peneliti selanjutnya sebagai sumber informasi dan acuan dalam penelitian.

E. Definisi Operasional

Penulis akan menjelaskan pengertian secara definisi istilah dari judul yang dibahas sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah sebuah alat atau perantara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan sebuah materi dalam proses pembelajaran dan siswa tidak hanya mendengarkan atau pun melihat, melainkan siswa bisa merespon secara aktif dengan media yang digunakan. Media interaktif yang dimaksudkan pada penelitian ini adalah media berbasis teknologi yang bisa mempermudah proses pembelajaran.

2. Aplikasi *Canva*

Aplikasi *Canva* adalah sebuah aplikasi yang bisa diakses di laptop atau pun di *handpone android* yang digunakan untuk mengedit gambar dan video. Aplikasi ini juga menyediakan *template-template* yang bisa digunakan untuk video pembelajaran, membuat PPT, komik, brosur, slogan yang tentu sangat membantu guru dalam menyiapkan atau pun menyampaikan materi yang baik dan mudah dipahami oleh siswa sehingga siswa bisa menyerap materi dengan mudah. Pemanfaatan Aplikasi *Canva* yang ada pada penelitian ini yaitu mendesain materi pembelajaran berupa video pembelajaran, brosur dan materi bergambar.

3. Mata Pelajaran SKI (Sejarah Kebudayaan Islam)

Sejarah kebudayaan Islam adalah materi yang membahas tentang sejarah atau asal usul yang berkaitan dengan Islam atau pun pendidikan Islam. Pada penelitian ini, aplikasi *Canva* digunakan untuk mendesain mata pelajaran SKI kelas VIII Madrasah Tsanawiyah semester I tentang Daulah Abbasiyah, dan semester II tentang Daulah Ayyubiyah dan Daulah Mamluk.

F. Orisinalitas Penelitian

Untuk membuktikan bahwa penelitian ini adalah penelitian yang baru, maka berikut disajikan persamaan dan perbedaan penelitian yang sudah ada.

Tabel 1.1
Orisinalitas Penelitian

Nama dan Judul Skripsi	Persamaan	Perbedaan
1. Sri Marfu'ah, 2015, dengan judul skripsi "Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis <i>Blog</i>	<p>a. Skripsi penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif</p> <p>b. Subjek penelitian</p>	<p>a. Nama, judul dan tempat berbeda yaitu Sri Marfu'ah, dengan judul skripsi "Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis <i>Blog</i> oleh Guru dalam</p>

<p>oleh guru dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Islam Hidayatullah Semarang”</p>	<p>sama (guru dan siswa)</p> <p>c. Objek penelitian sama yaitu tentang media pembelajaran.</p>	<p>Pembelajaran Sejarah di SMA Islam Hidayatullah Semarang”.</p> <p>Sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti dengan judul skripsi “Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi <i>Canva</i> Pada Mata Pelajaran SKI di Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Syi’ar Islam Maibit”</p> <p>b. Dalam skripsi Sri Marfu’ah mendeskripsikan secara mendalam bagaimana implemetasi media pembelajaran berbasis <i>blog</i> sedangkan dalam</p>
---	--	--

		<p>penelitian yang peneliti lakukan mendeskripsikan secara mendalam implementasi media pembelajaran interaktif Berbasis Aplikasi <i>Canva</i> c. Hasil yang dicapai dari skripsi Sri Marfu'ah adalah guru bisa mengembangkan media pembelajaran berbasis <i>blog</i>. Sedangkan pada penelitian yang peneliti lakukan hasil yang ingin dicapai adalah guru Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) bisa mengimplementasikan media pembelajaran</p>
--	--	---

		interaktif berbasis <i>Canva</i> dengan baik dan tepat.
2. Eni Masitoh, 2021, dengan judul Skripsi “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi <i>Canva</i> Terhadap Hasil Belajar siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS Di SMA Srijaya Negara Palembang”.	<p>a. Subjek penelitian sama (Guru dan siswa)</p> <p>b. Objek penelitian sama yaitu tentang media pembelajaran interaktif</p> <p>c. Aplikasi yang digunakan sama yaitu aplikasi <i>Canva</i></p>	<p>a. Nama, judul dan tempat berbeda yaitu “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi <i>Canva</i> Terhadap Hasil Belajar siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS Di SMA Srijaya Negara Palembang”.</p> <p>Sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti dengan judul skripsi “Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi <i>Canva</i> Pada Mata Pelajaran SKI di</p>

		<p>Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Syi'ar Islam Maibit”</p> <p>b. Metode penelitian menggunakan kuantitatif sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif</p> <p>c. Dalam skripsi Eni Masitoh mendeskripsikan secara mendalam pengaruh media pembelajaran berbantuan aplikasi <i>Canva</i> terhadap hasil belajar siswa sedangkan dalam penelitian yang peneliti lakukan yaitu mendeskripsikan secara mendalam</p>
--	--	---

		<p>penerapan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Canva</i> pada mata pelajaran SKI..</p>
<p>3. Wanti Firdiana, 2021, dengan judul Skripsi “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Moodle di Masa Pandemic Covid-19 pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Di SMA Negeri 29 Jakarta”.</p>	<p>a. Subjek penelitian sama yaitu guru dan siswa</p> <p>b. Objek penelitian sama yaitu tentang media pembelajaran.</p>	<p>a. Nama, judul dan tempat berbeda yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Moodle di Masa pandemic Covid-19 pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Di SMA Negeri 29 Jakarta”. Sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti dengan judul skripsi “Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi <i>Canva</i> Pada</p>

		<p>Mata Pelajaran SKI di Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Syi'ar Islam Maibit”</p> <p>b. Dalam skripsi Wanti Firdiana mendeskripsikan secara mendalam pengembangan media pembelajaran berbasis <i>moodle</i>, sedangkan dalam penelitian yang peneliti lakukan adalah mendeskripsikan secara mendalam implementasi media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi <i>Canva</i></p> <p>c. Tujuan penelitian Wanti Firdiana adalah untuk mengetahui bagaimana</p>
--	--	--

		<p>pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis <i>moodle</i>. Sedangkan tujuan penelitian yang peneliti lakukan yaitu guru Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) bisa mengimplementasikan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Canva</i> dengan baik dan tepat.</p> <p>d. Metode penelitian menggunakan metode <i>R and D</i> sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif.</p>
--	--	--

G. Sistematika Pembahasan

Agar Memperoleh gambaran yang lebih jelas dan menyeluruh mengenai pembahasan ini. Maka peneliti menguraikan dalam sistematika pembahasan sebagai berikut:

BAB 1 Pendahuluan yang terdiri dari: latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, definisi operasional, orisinalitas penelitian dan sistematika pembahasan.

BAB II Kajian pustaka yang terdiri dari penjelasan mengenai media pembelajaran interaktif, mata pelajaran SKI dan aplikasi *Canva*.

BAB III Metode penelitian yang terdiri dari: pendekatan dan jenis penelitian, kehadiran penelitian, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan pengecekan keabsahan data.

BAB IV paparan data dan temuan penelitian yang terdiri dari : Profil Madrasah Tsanawiyah Syi'ar Islam Maibit, temuan penelitian berupa implementasi media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Canva* pada mata pelajaran SKI di kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Syi'ar Islam Maibit Rengel Tuban dan faktor pendukung serta faktor penghambat implementasi media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Canva* pada mata pelajaran SKI di kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Syi'ar Islam Maibit Rengel Tuban, dan pembahasan mengenai keterkaitan hasil penelitian dengan teori.

BAB V Penutup terdiri dari kesimpulan dan saran.

Hasil yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah peneliti bisa melihat dan memahami implementasi media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada mata pelajaran SKI di kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Syi'ar Islam Maibit dan mengetahui beberapa faktor pendorong dan penghambat dalam mengimplementasikan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Canva*.

