

BAB I LATAR BEAKANG

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha yang disengaja dan direncanakan untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi mereka, termasuk kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan ketrampilan yang diperlukan baik untuk diri mereka sendiri maupun masyarakat.¹ Untuk mencapai pendidikan yang terencana, diperlukan suatu proses pembelajaran di mana seorang pendidik akan mengajar dan membimbing peserta didik dalam perjalanan menuju kedewasaan. Pendidikan tidak hanya menjadi sarana untuk memperoleh pengetahuan, tetapi juga sebagai wahana untuk membentuk karakter dan kontribusi positif peserta didik terhadap lingkungannya.

Pembelajaran merupakan interaksi yang terjadi antara siswa, pendidik, serta sumber atau media belajar yang digunakan untuk mencapai kompetensi tertentu melalui kegiatan belajar, baik secara langsung maupun tidak langsung.² Meskipun istilah mengajar dan belajar memiliki perbedaan, keduanya memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Mengajar dilakukan oleh pendidik, yaitu guru, sementara belajar dilakukan oleh peserta didik atau siswa. Meskipun berperan berbeda, keduanya memiliki tujuan yang

¹ Abd Rahman et al., "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan," *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2022): 2.

² E S Wahyuningsih, *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa* (Deepublish, 2020), 1. <https://books.google.co.id/books?id=3Bz-DwAAQBAJ>.

sama. Apabila terdapat kecacatan dalam proses pembelajaran, maka hal tersebut akan mengakibatkan rendahnya tingkat efektivitas dalam pencapaian pembelajaran.

Proses pembelajaran adalah suatu kegiatan kolaboratif antara guru dan peserta didik dengan tujuan mencapai hasil pembelajaran.³ Pada proses pembelajaran salah satu upaya untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas ialah melalui interaksi serta pendekatan yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik. Penting untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik tidak merasa tekanan secara psikologis dan tidak bosan dengan suasana kelas serta materi yang diajarkan oleh pendidik.

Agar mencapai tujuan pembelajaran yang optimal, seorang pendidik perlu menggunakan strategi pembelajaran yang efektif. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang menarik untuk kegiatan pembelajaran. Aktivitas pembelajaran memainkan peran kunci dalam proses pencarian, pembentukan, dan transfer pengetahuan, yang sering dikenal sebagai kegiatan belajar-mengajar.

Namun pada kenyataannya, strategi pembelajaran yang dihadapi dilapangan tidak sesuai dengan harapan. Masalah keaktifan belajar peserta didik bukanlah hal yang baru dalam dunia pendidikan. Seringkali, peserta didik terlihat pasif, kurang terlibat, dan hanya menjadi pendengar dalam

³ Amelia Putri Wulandari et al., "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 36, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

proses pembelajaran. Karena dalam praktiknya pendidik masih banyak yang menyampaikan pembelajaran dengan satu arah dan bersifat otoriter, sehingga tidak adanya motivasi peserta didik untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Peran pendidik tentunya besar dalam pemecahan masalah pendidikan ini, karena pendidik yang terlibat langsung dengan peserta didik. Pendidik harus memastikan pembelajaran yang didapatkan peserta didik berjalan aktif, efektif efisien dan membuat peserta didik berkembang ke arah positif. Salah satu cara pendidik untuk menciptakan pembelajaran yang baik adalah dengan memilih strategi pembelajaran yang tepat.

Penggunaan strategi pembelajaran masih membutuhkan media sebagai pendukung dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang mendukung proses belajar mengajar dan bertujuan untuk menjelaskan dengan lebih baik pesan yang disampaikan.⁴ Fungsinya adalah untuk memperjelas makna atau materi yang disampaikan pendidik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif dan sempurna.

Keberagaman media pembelajaran memberikan kesempatan bagi pendidik untuk menyesuaikan dengan gaya pembelajaran yang beragam, menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik dan sesuai bagi peserta didik. Dengan memanfaatkan berbagai jenis media, proses pembelajaran dapat menjadi lebih dinamis, interaktif, dan mendorong peserta

⁴ Ferdiansyah et al., "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis E Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Matakuliah Media Pembelajaran Musik," *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Seni* 21, no. 1 (2020): 65, <https://doi.org/10.24036/komposisi.v21i1.42098>.

didik untuk terlibat secara aktif. Ini membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan memotivasi.

Seperti yang dijelaskan dalam Al-Qur'an, surah an-Nahl ayat 125, mengenai dasar penggunaan strategi dan media pembelajaran, berikut ini:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْخَسِيَّةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ۝

Artinya, "Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk."⁵

Panggillah (wahai rasul) dirimu dan pengikutmu kepada agama Tuhanmu dan jalan-Nya yang lurus dengan cara bijaksana yang telah Allah wahyukan dalam Al-Qur'an dan Sunnah. Sampaikanlah kepada manusia dengan metode yang sesuai untuk mereka, dan berikan nasihat dengan baik yang akan mendorong mereka menyukai kebaikan dan menjauhkan diri dari keburukan. Berdebatlah dengan mereka secara baik, dengan lembut dan sopan. Karena tanggung jawabmu hanya menyampaikan, dan sungguh engkau telah melakukannya. Hidayah mereka sepenuhnya adalah urusan Allah. Dia lebih tahu siapa yang sesat dari jalan-Nya dan siapa yang akan mendapatkan petunjuk. Dari isi ayat tersebut dapat dipahami bahwa dalam menyampaikan

⁵ Kementerian Agama Republik Indonesia, Mushaf Al-Qur'an dan Terjemahannya
<https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/16?from=124&to=128>

materi, guru sebaiknya menggunakan metode yang mudah dimengerti oleh siswa. Oleh karena itu, penggunaan strategi dan media pembelajaran menjadi sarana penting yang dapat membantu guru menjelaskan materi sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Masalah utama dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah adanya pandangan negatif di kalangan masyarakat yang menganggap bahwa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) cenderung monoton serta membosankan karena fokus pada hafalan dan metode ceramah.⁶ Sehingga, mengakibatkan rendahnya minat dan menjadikan pembelajaran yang pasif serta kurang menarik. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan secara bertahap dan sistematis pada proses pembelajaran, agar tercipta suatu pendidikan yang berkualitas dan lebih menarik bagi peserta didik.

Berdasarkan pada observasi awal di SMAN 4 Bojonegoro, diperoleh informasi bahwa pada awalnya masih banyak peserta didik kurang bersemangat saat belajar. Apalagi mereka masih terbawa dengan suasana dengan pembelajaran saat jenjang SMP yang dulunya berlangsung sangat tidak aktif karena peserta didik hanya duduk dan mendengarkan ceramah dari pendidik. Juga banyak ayat dari Al-Qur'an dan Hadist yang harus dibaca, dihafal dan dipahami. Mata pelajaran PAI dan BP menjadi pembelajaran yang tidak seru, monoton, jenuh dan membosankan.

⁶ Muhammad Rafliyanto and Fahrudin Mukhlis, "Pengembangan Inovasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Lembaga Pendidikan Formal," *Jurnal Tarbiyatuna: Kajian Pendidikan Islam* 7, no. 1 (2023): 122.

Pada awal mulanya guru PAI dan BP kelas X di SMAN 4 Bojonegoro, menjelaskan tentang penggunaan strategi *joyful learning* sudah sangat lama digunakan untuk membuat suasana menyenangkan saat pembelajaran berlangsung.⁷ Upaya untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan menghindari kebosanan, pendidik berusaha memotivasi peserta didik menggunakan *ice-breaking* di awal pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk menciptakan suasana yang santai dan positif, sehingga peserta didik lebih terbuka, antusias, serta siap untuk terlibat dalam proses pembelajaran.

Perbedaan dengan tahun-tahun sebelumnya adalah pada penggunaan media yakni pada pembelajaran tahun sebelumnya peserta didik secara berkelompok saat presentasi masih menggunakan *microsof power point* yang saat itu memiliki banyak kekurangan secara teknis juga desain yang monoton. Adanya kemajuan teknologi yang membuat pendidik beralih media menggunakan aplikasi Canva. Pemilihan media dengan Canva digunakan dalam pembelajaran karena membantu peserta didik dalam mempresentasikan hasil diskusi yang dibuat dalam bentuk PPT. Perbedaan secara teknis dengan adanya fitur *share link* di aplikasi Canva dapat membuat peserta didik secara aktif untuk bekerja sama saat mendisain materi presentasi meskipun berada pada jarak yang jauh atau tidak berada di lokasi yang sama.

Berdasarkan penjelasan diatas, peserta didik dapat mengembangkan potensinya dan juga pemahamannya jika tercipta proses pembelajaran yang

⁷ Wawancara dengan M. Rizal Kurniawan di lobi SMAN 4 Bojonegoro pada tanggal 20 Februari 2024

menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran. Strategi pembelajaran menyenangkan (*joyful learning*) berbantu dengan media mampu membuat peserta didik lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Jika peserta didik aktif selama proses pembelajaran berlangsung maka minat dan hasil belajar peserta didik dapat meningkat dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Menurut Sufiani dan Marzuki pada jurnalnya strategi *Joyful learning* pada pembelajarannya memfokuskan pada kebahagiaan dan kesenangan peserta didik selama proses belajar. Strategi ini bertujuan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mendorong peserta didik untuk aktif berpartisipasi. Pendidik memiliki peran sebagai fasilitator yang menciptakan dan merancang pembelajaran agar menjadi pengalaman yang menyenangkan bagi peserta didik. Dengan demikian, pembelajaran dirancang agar menjadi pengalaman yang menyenangkan. Peserta didik akan terlibat secara aktif dalam pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas. Suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mengesankan dapat mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, dengan tujuan mencapai sasaran pembelajaran yang telah ditentukan.⁸

Penggunaan media atau alat pada proses pembelajaran sangat diperlukan karena dapat membantu peserta didik dalam pemahaman materi pembelajaran. Media online melalui aplikasi Canva dipilih sebagai sarana

⁸ Sufiani Sufiani and Marzuki Marzuki, "Joyful Learning: Strategi Alternatif Menuju Pembelajaran Menyenangkan," *Zawiyah: Jurnal Pemikiran Islam* 7, no. 1 (2021): 121, <https://doi.org/10.31332/zjpi.v7i1.2892>.

untuk memperkaya dan memfasilitasi pengalaman belajar peserta didik. Selaras dengan temuan dari penelitian yang dilakukan oleh Ni Putu Elma Rahayu dan I Made Sujana bahwa penggunaan aplikasi Canva dapat meningkatkan keaktifan belajar, karena menarik minat peserta didik dalam proses pembelajarannya sehingga meningkatkan antusiasme mereka dalam belajar dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.⁹

Menggunakan templat dari aplikasi Canva yang digunakan untuk presentasi dapat mendorong peserta didik untuk aktif, berpikir kreatif dan inovatif dalam memecahkan masalah karena peserta didik ikut terlibat dalam proses pembelajarannya. Peserta didik dapat mengekspresikan ide-ide mereka dalam bentuk presentasi berupa ppt, infografis, poster, video, dan lain sebagainya yang menarik dan informatif sesuai dengan imajenasi mereka. Selain itu peserta didik juga akan berpartisipasi aktif dan penuh semangat pada tahap ini, misal dengan presentasi, diskusi kelompok, tanya jawab interaktif, dan sebagainya.¹⁰

Berdasarkan paparan di atas, peneliti berencana untuk melakukan penelitian lebih lanjut dalam skripsi dengan judul **“Implementasi *Joyful Learning* Berbantu Canva Dalam Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti**

⁹ I Made Sujana, Ni Putu Elma Rahayu, “Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Pembuatan Poster Pada Pembelajaran Seni Budaya Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 8 Denpasar Tahun Pelajaran 2022/2023,” *Jurnal Pendidikan Dan Keguruab* 1, no. 2 (2023): 92–96.

¹⁰ Meliana Dwi Ardana, Universitas PGRI Madiun Dian Permatasari Kusuma Dayu, and Universitas PGRI Madiun Dian Nur Antika Eky Hastuti, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar,” *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar* 3 (2022): 407–19, <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>.

Kelas X di SMA Negeri 4 Bojonegoro.” Pada penelitian ini mendeskripsikan pelaksanaan dan hasil dari pelaksanaan pembelajaran serta faktor pendukung dan penghambat dalam pembelajaran secara *joyful learning* berbantu *Canva* dimana pembelajaran ini dapat meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik di SMA Negeri 4 Bojonegoro. Ketika pembelajaran dilakukan dengan cara yang menyenangkan, peserta didik secara otomatis akan lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, yang dapat meningkatkan tingkat keberhasilan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, yang bertujuan untuk merinci dan memahami informasi terkait pelaksanaan pembelajaran. Metode kualitatif dipilih agar dapat melakukan analisis yang mendalam dan memahami konteks pelaksanaan strategi pembelajaran.

B. Fokus Penelitian

Strategi pembelajaran perlu disesuaikan dengan materi yang akan dibahas. Oleh karena itu, penelitian ini akan memusatkan perhatian pada materi *al-khuliyatu al-khomsah* yang dirumuskan dalam subfokus berikut:

1. Bagaimana Implementasi *Joyful Learning* Berbantu *Canva* Dalam Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X di SMA Negeri 4 Bojonegoro?
2. Bagaimana Hasil Implementasi *Joyful Learning* Berbantu *Canva* Dalam Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X di SMA Negeri 4 Bojonegoro?
3. Apa Faktor Pendukung dan Penghambat Pada Implementasi *Joyful*

Learning Berbantu Canva Dalam Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X di SMA Negeri 4 Bojonegoro?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui Implementasi *Joyful Learning* Berbantu Canva Dalam Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X di SMA Negeri 4 Bojonegoro
2. Mengetahui Hasil Implementasi *Joyful Learning* Berbantu Canva Dalam Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X di SMA Negeri 4 Bojonegoro
3. Mengetahui Faktor Pendukung dan Penghambat pada Implementasi *Joyful Learning* Berbantu Canva Dalam Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X di SMA Negeri 4 Bojonegoro.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan peran serta bagi pendidikan saat ini atau yang akan datang.
 - b. Penelitian ini diharapkan dapat sumber dan referensi terhadap kajian tentang *joyful learning* berbantu *canva*.

- c. Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai materi cerminan atau referensi pada riset yang serupa di era yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Lembaga

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi sebuah materi estimasi dan juga informasi terkait pembelajaran secara *joyful* berbantu *canva* dalam meningkatkan keaktifan peserta didik pada lembaga pendidikan.

b. Bagi peserta didik

Melibatkan peserta didik sebagai objek penelitian, mampu menjadi pemicu gairah belajar peserta didik juga sebagai sarana untuk mengurangi kesulitan belajar pada peserta didik. Sehingga dapat meningkatkan rasa antusias dan menambah keaktifan belajar peserta didik.

c. Bagi guru

Dapat meningkatkan pemahaman serta mampu mengoptimalkan pembelajaran di kelas dengan bantuan strategi *joyful learning* berbantu Canva sebagai sarana untuk menciptakan suasana belajar yang bermakna dan menyenangkan sehingga peserta didik tidak merasa bosan.

d. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini menambah sumbang pemikiran baru sebagai upaya meningkatkan mutu keaktifan peserta didik pada pembelajaran. Dan juga menambah sumber keilmuan baru bagi sekolah yang akan

meningkatkan keaktifan peserta didik dengan menggunakan *joyful learning* berbantu *canva* dalam pembelajaran PAI dan BP di sekolah.

e. Bagi mahasiswa

Menambah pengetahuan dan refrensi terkait penggunaa strategi *joyful learning* berbantu *canva* pada pembelajaran.

E. Definisi Operasional

Untuk menjelaskan dan mengonfirmasi istilah yang tercantum dalam judul “Implementasi *Joyful Learning* Berbantu *Canva* Dalam Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X di SMA Negeri 4 Bojonegoro.” Oleh karena itu, juga dimasukkan penjelasan mengenai makna istilah yang dimaksud. Tujuannya adalah untuk mencegah adanya kesalahpahaman terkait dengan makna judul yang ingin disampaikan oleh peneliti.

1. Implementasi

Implementasi adalah suatu tindakan atau pelaksanaan nyata dari sebuah rencana yang sudah disusun secara matang dan terperinci. Implementasi umumnya dilakukan setelah tahap perencanaan dianggap sudah *final*. Implementasi sendiri mengacu pada tindakan nyata atau pelaksanaan, sebuah konsep yang berasal dari kata bahasa Inggris "*Implement*" yang berarti melakukan atau melaksanakan. Implementasi sering kali terjadi setelah fase perencanaan dan merujuk pada tahap pelaksanaan rencana atau strategi yang telah dirancang sebelumnya. Proses implementasi dapat mencakup berbagai langkah konkret untuk

menjalankan atau menerapkan suatu konsep atau rencana menjadi kenyataan.

2. Strategi *Joyful Learning*

Joyful Learning merupakan strategi yang dapat membangkitkan minat dan semangat siswa serta memacu kreativitas siswa yang dilaksanakan dalam suasana yang menyenangkan.¹¹ *Joyful learning* merupakan pembelajaran yang dalam pelaksanaannya tidak menerapkan tekanan kepada peserta didik dan dibangun dengan suasana yang menyenangkan, kreatif, aktif, serta penuh kegembiraan. Pembelajaran yang menyenangkan ini dalam artian peserta didik di kelas dapat merasa enjoy, tidak merasa terintimidasi, atau tertekan dalam pembelajaran. Strategi pembelajaran

3. Aplikasi Canva

Aplikasi Canva adalah platform daring yang memiliki tujuan memberdayakan individu di seluruh dunia untuk membuat dan mempublikasikan berbagai desain, memungkinkan pengguna untuk dengan mudah menciptakan materi visual yang menarik menggunakan template dan elemen visual yang dapat disesuaikan.¹² Aplikasi Canva juga menyediakan berbagai elemen desain, font, dan gambar yang dapat digunakan untuk memberikan sentuhan profesional pada karya visual. Aplikasi canva menyediakan berbagai fitur dan alat yang mendukung

¹¹ Asep Maulana. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*..... 146

¹²<https://pusatinformasi.belajar.id/hc/id/articles/11575688847513-Apakah-itu-Canva-untuk-Pendidikan> diakses pada Rabu, 13 maret 2024 pukul 09.04 WIB

pembelajaran dan kreativitas dalam lingkungan pendidikan. Pendidik dan peserta didik dapat memanfaatkan Canva untuk membuat materi presentasi, poster edukatif, buletin kelas, kartu pembelajaran, dan materi visual lainnya.

4. Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar adalah proses kegiatan belajar mengajar yang subjek didiknya secara intelektual dan emosional sehingga siswa mampu berpartisipasi secara aktif dalam melakukan kegiatan belajar.¹³ Keaktifan belajar mencakup sikap positif terhadap pembelajaran, kemauan untuk terlibat dalam kegiatan belajar, dan keterlibatan aktif dalam memahami dan mengolah informasi. Seseorang yang aktif belajar cenderung memiliki motivasi yang tinggi, rasa ingin tahu, dan kemampuan untuk mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman pribadi atau konteksnya.

Keaktifan belajar dapat tercermin dalam berbagai cara, seperti berpartisipasi aktif dalam diskusi kelas, bertanya pertanyaan, mencari sumber belajar tambahan, dan mengaplikasikan konsep-konsep yang dipelajari dalam situasi nyata. Tingkat keaktifan belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk minat pribadi, gaya belajar, dan pengalaman sebelumnya.

¹³ Nanda Risky et al, "Analisis Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Model Projek Based learning Dengan Pendekatan Stem Pada Pembelajaran Fisika Materi Elastisitas Di Kelas XI Mipa % SMA Negeri 2 Jember," *Bintang : Jurnal Pendidikan dan Sains*, 02, No 02 (2020), 2

5. Pendidikn Agama Islam dan Budi Pekerti

Dalam Islam, setidaknya terdapat tiga istilah yang merujuk pada konsep pendidikan, yakni *tarbiyah*, *ta`lim*, dan *ta`dib*. Namun istilah yang saat ini berkembang di dunia adalah *tarbiyah*.¹⁴ Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI dan BP) adalah mata pelajaran yang tumbuh dari materi inti pendidikan agama Islam (al-Qur'an dan al-Sunnah). Mata pelajaran ini diajarkan di sekolah mulai dari tingkat SD hingga SMA, dengan tujuan utama memberikan pemahaman dan membentuk sikap, kepribadian, serta keterampilan peserta didik dalam mengimplementasikan ajaran agama Islam.

F. Orisinalitas Penelitian

Table 1.1
Penelitian Terdahulu

No	Nama & Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan	Persamaan
1	Siti Nurhidayah, "Strategi <i>Joyfull Learning</i> Dengan Media LCD Proyektor Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Akidah Akhlak MA Baniy Kholiel Bangsalsari Jember", UIN Kiai Haji Ahmad Siddiq Jember, 2023	Mendeskripsikan dan mengetahui penggunaan strategi <i>joyfull learning</i> dengan media LCD proyektor pada mata pelajaran akidah akhlak Kelas X IPAS MA Baniy Kholiel Bangsalsari Jember.	1. Peneliti terdahulu menggunakan media LCD Proyektor, 2. Peneliti dahulu meneliti hasil belajar peserta didik 3. Peneliti terdahulu menggunakan objek penelitian di MA Baniy Kholiel Bangsalsari Jember,	1. Penelitian ini sama-sama menggunakan strategi <i>joyfull learning</i> 2. Pada metode penelitian sama-sama menggunakan penelitian kualitatif
2	Prada Putri Nilamsari, "penerapan strategi <i>joyfull learning</i> dengan menggunakan media <i>flash card</i> pada	Mendeskripsikan pelaksanaan penerapan dan evaluasi penerapan strategi <i>joyfull</i>	1. Peneliti terdahulu menggunakan media <i>flash card</i> 2. Peneliti terdahulu menggunakan objek	1. Penelitian ini sama-sama menggunakan strategi <i>joyfull learning</i>

¹⁴ Ayatullah, "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Madrasah Aliyah Palapa Nusantara," *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Madrasah Aliyah Palapa Nusantara 2* (2020): 206,

<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang/article/view/899>.

No	Nama & Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan	Persamaan
	pembelajaran Tematik kelas V di MI Darul Huda Mojokerto tahun pelajaran 2021”, UIN Kiai Haji Ahmad Siddiq Jember, 2022	<i>learning</i> dengan menggunakan media flash card pada pembelajaran Tematik kelas V di MI Darul Huda Mojokerto tahun pelajaran 2021.	penelitian di MI Darul Huda Mojokerto.	2. Pada metode penelitian sama-sama menggunakan penelitian kualitatif
3	Hatmawati “Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran <i>Joyful Learning</i> Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Bangun Datar Kelas III SD Inpres 130 Tarawang Kabupaten Jeneponto”, UIN Alauddin Makasar, 2021	mengetahui pengaruh yang ditimbulkan dari adanya penerapan strategi pembelajaran <i>Joyful Learning</i> ada siswa SD khususnya kelas III Inpres 130 Tarawang.	1. Peneliti terdahulu menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode <i>pre-experimental design</i> dengan jenis desain one grup pretest-postest 2. Peneliti terdahulu menggunakan objek penelitian di SD Inpres 130 Tarawang kabupaten Jeneponto. 3. Peneliti terdahulu bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di SD Inpres 130 Tarawang kabupaten Jeneponto.	Penelitian ini sama-sama menggunakan strategi <i>joyfull learning</i> dalam proses pembelajarannya.
4	Miftahul Fadila Saza. “Pengaruh Media Pembelajaran Canva For Education Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ski Di Kelas Xi Ips Man 1 Jakarta”. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2023	Pengaruh Media Pembelajaran Canva For Education Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ski Di Kelas Xi Ips Man 1 Jakarta	Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh minat belajar siswa melalui media pembelajaran Canva for Education pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 1 Jakarta menggunakan metode kuantitatif.	Pada penelitian ini sama-sama menggunakan media berbasis Canva.

Tabel 1.2
Posisi Penelitian

No	Nama & Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Mamlu'atin Khofifah “Implementasi Pembelajaran Pendidikan	1. Mendeskripsikan Implementasi <i>Joyful Learning</i> berbantu <i>Canva</i> dalam Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X di SMA Negeri 4	Pada penelitian ini menggunakan metode	Pada penelitian ini mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran serta faktor pendukung dan

Agama Islam Secara <i>Joyful Learning</i> Berbantu <i>Canva</i> untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas X di SMA Negeri 4 Bojonegoro”	Bojonegoro 2. Mendeskripsikan Hasil Implementasi <i>Joyful Learning</i> berbantu <i>Canva</i> dalam Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X di SMA Negeri 4 Bojonegoro 3. Mendeskripsikan Pendukung dan Penghambat pada Pelaksanaan <i>Joyful Learning</i> Berbantu <i>Canva</i> dalam Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X di SMA Negeri 4 Bojonegoro.	kualitatif dan jeis penelitian yang digunakan ialah deskriptif naratif	penghambat dalam pembelajaran secara <i>joyful learning</i> berbantu <i>Canva</i> dimana pembelajaran ini dapat meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik di SMA Negeri 4 Bojonegoro.
---	--	--	---

G. Sistematika Pembahasan

Selain sebagai pedoman yang memiliki tujuan, adanya sistematika pembahasan digunakan untuk memudahkan penyaji untuk mengerti maksud dari isi penulisan penelitian ini. Sistematika dalam penulisan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Sebagai bagian awal dari penelitian ini berisi sampul, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman persembahan, motto, kata pengantar, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, daftar isi, dan abstrak.

2. Bagian Inti

BAB I LATAR BELAKANG yang berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, sistematika penulisan orisinalitas penelitian serta definisi istilah tentang *Joyful Learning* Berbantu *Canva* dalam Meningkatkan Keaktifan Peserta

Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas X Di SMA Negeri 4 Bojonegoro.

BAB II KAJIAN TEORI bagian ini menguraikan tinjauan kepustakaan yang menjadi landasan penelitian terkait penerapan *Joyful Learning* Berbantu Canva dalam Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas X Di SMA Negeri 4 Bojonegoro.

BAB III METODE PENELITIAN menjelaskan jenis penelitian yang digunakan, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber data, Teknik pengumpulan data, Teknik analisis data dan pengecekan keabsahan data tentang *Joyful Learning* Berbantu Canva dalam Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas X Di SMA Negeri 4 Bojonegoro.

BAB IV LAPORAN HASIL PENELITIAN memaparkan data-data yang diperoleh peneliti selama proses penelitian, pengelolaan data, analisis serta pembahasannya tentang *Joyful Learning* Berbantu Canva dalam Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas X Di SMA Negeri 4 Bojonegoro.

BAB V PENUTUP berisi kesimpulan penelitian dan saran tentang *Joyful Learning* Berbantu Canva dalam Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas X Di SMA Negeri 4 Bojonegoro.