

**PEMANFAATAN MEDIA CANVA
DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DI KELAS XI MIPA 3 SMA NEGERI 1 MUNCAR
BANYUWANGI**

SKRIPSI



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Oleh:

Anggi Dwi Kusuma Wardhani
NIM: 204101010092

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
2024**

**PEMANFAATAN MEDIA CANVA
DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DI KELAS XI MIPA 3 SMA NEGERI 1 MUNCAR
BANYUWANGI**

SKRIPSI

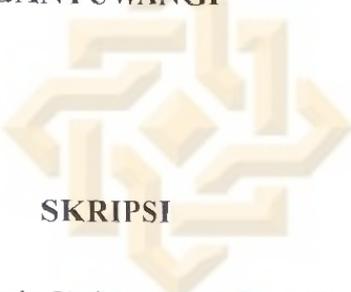
diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Agama dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Agama Islam



Oleh:
Anggi Dwi Kusuma Wardhani
NIM: 204101010092

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
2024**

**PEMANFAATAN MEDIA CANVA
DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DI KELAS XI MIPA 3 SMA NEGERI 1 MUNCAR
BANYUWANGI**



SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Agama dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Agama Islam



Oleh:
Anggi Dwi Kusuma Wardhani
NIM: 204101010092

Disetujui Pembimbing:

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER**



Dr. Akhsin Ridho, M.Pd.I.
NIP.19830321201503100

**PEMANFAATAN MEDIA CANVA
DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DI KELAS XI MIPA 3 SMA NEGERI 1 MUNCAR
BANYUWANGI**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Agama dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Agama Islam

Hari : Senin

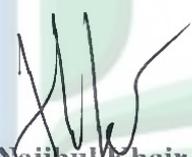
Tanggal : 24 Juni 2024

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris


Dr. Ahmiad Royani, S.Pd.I, M.Pd.I.
NIP. 198904172023211022


Najibul Khair, M.Ag.
NIP. 198702202019031002

Anggota :

1. Dr. Nino Indrianto, M.Pd.


()

2. Dr. Akhsin Ridho, M.Pd.I.


()

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

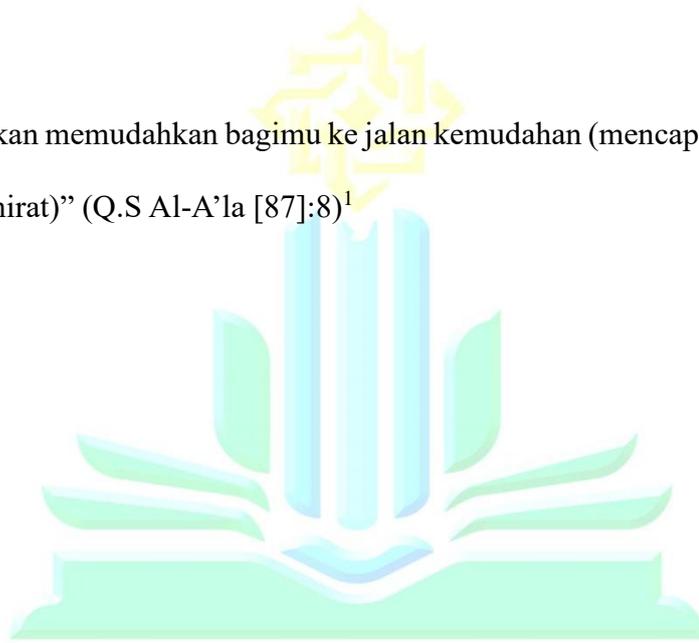



Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si
NIP. 197304242000031005

MOTTO

وَنُيَسِّرُكَ لِلْيُسْرَىٰ

”Dan Kami akan memudahkan bagimu ke jalan kemudahan (mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat)” (Q.S Al-A’la [87]:8)¹



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

¹ Quran Kemenag, Q.S Al-A’la [87]:8

PERSEMBAHAN

Dengan segala puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa dan atas dukungan dan doa dari orang-orang tercinta, akhirnya skripsi ini dapat dirampungkan dengan baik dan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya ucapkan rasa syukur dan terimakasih saya kepada:

1. Orang tua tercinta Papa dan Mama, Pre Budi Winoto dan Suprapti terimakasih atas doa yang tiada henti untuk kesuksesan saya, karena tiada kata seindah lantunan doa dan tiada doa yang paling khusuk selain doa yang terucap dari orang tua, seta semangat, motivasi, pengorbanan, nasehat dan kasih sayang sayang yang tidak pernah henti sampai saat ini. Ucapan terimakasih saja takkan pernah cukup untuk membalas kebaikan orang tua, karena itu terimalah persembahan bakti cintaku untuk kalian Papa dan Mamaku.
2. Saudara saya Kakak dan Kakak Ipar (yang sudah saya anggap sebagai kakak kandung sendiri) Nugraha Okta Maulana dan Fitria Apriliana yang senantiasa memberi dukungan, semangat, senyum yang menggebu, terimakasih dan sayangku untuk kalian.

KATA PENGANTAR

Segenap puji syukur penulis sampaikan kepada Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya, perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian skripsi sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana, dapat terselesaikan dengan lancar.

Kesuksesan ini dapat penulis peroleh karena dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S. Ag, M.M. CPEM. selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah menerima penulis sebagai mahasiswa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah membantu kelancaran dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Bapak Dr. Nuruddin, S.Pd.I, M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Studi Pendidikan Agama Islam dan Bahasa (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan kesempatan serta fasilitas kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Dr. Hj. Fathiyaturrahmah, M.Ag. selaku Koordinator Program studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan izin melakukan penelitian ini.

5. Bapak Dr. Akhsin Ridho, M.Pd.I. selaku dosen pembimbing skripsi dalam menyusun skripsi yang memberikan ilmu, bimbingan dan motivasi selama menyusun skripsi.
6. Seluruh dosen (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah membantu melayani segala urusan akademik dan memberikan arah serta sumbang asihnya selama ini.
7. Bapak/Ibu Guru, Staf dan siswa SMA Negeri 1 Muncar Banyuwangi yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melangsungkan penelitian pada kegiatan di sekolah, sekaligus telah membantu kelancaran penyusunan skripsi ini.
8. Teman-teman dan sahabat-sahabat yang telah mendukung serta mensupport dalam pengerjaan skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala amal baik yang telah Bapak/Ibu berikan kepada penulis mendapatkan balasan yang baik dari Allah.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Jember, 12 Mei 2024

Penulis

ABSTRAK

Anggi Dwi Kusuma Wardhani, 2024: Implementasi Pemanfaatan Media Canva dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI MIPA 3 di SMA Negeri 1 Muncar Banyuwangi

Kata Kunci: Canva, Media Pembelajaran, Pendidikan Agama Islam.

Pendidikan Agama Islam (PAI) memegang peranan penting dalam sistem pendidikan, terutama bagi komunitas Muslim. Proses pada pembelajaran PAI sering menghadapi berbagai tantangan, seperti kurangnya minat siswa, metode pengajaran yang monoton, serta keterbatasan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Canva adalah platform desain grafis yang mudah digunakan dan menyediakan berbagai template dan alat desain yang memungkinkan guru untuk membuat materi pembelajaran yang menarik secara visual dan interaktif

Fokus masalah yang diteliti dalam skripsi ini adalah: Bagaimana pemanfaatan penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran di SMA Negeri 1 Muncar Banyuwangi?. Tujuan penelitian ini adalah: menggali sisi kreativitas Pendidik dan Peserta Didik dalam proses belajar mengajar dengan membuat materi belajar (bahan ajar) yang menarik sehingga mendorong hasil belajar yang lebih baik. Serta menginspirasi inovasi pendidikan di SMA Negeri 1 Muncar Banyuwangi dan memperluas batas-batas pemikiran tentang bagaimana teknologi dapat mendukung pembelajaran yang lebih baik.

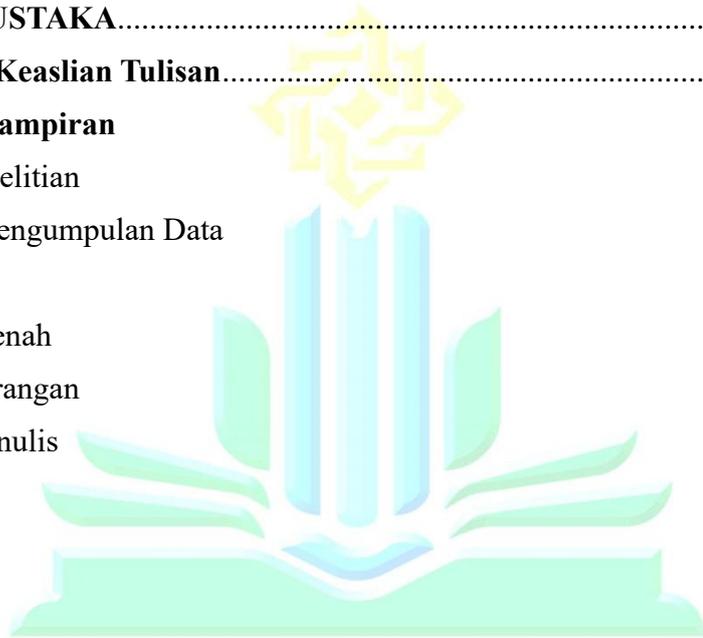
Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif bersifat deskriptif, peneliti dapat mengeksplorasi dan menggambarkan keadaan di lapangan secara mendalam dan spesifik. Adapun teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi.

Penelitian ini memperoleh kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva membantu guru dan siswa dalam melakukan pembelajaran yang berbasis teknologi, keterampilan dan kreativitas. Melalui media canva, diharapkan mampu memberikan pembelajaran yang positif sebagaimana suatu aplikasi yang sudah banyak disediakan, sehingga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi.

DAFTAR ISI

Halaman Sampul	i
Halaman Sampul	ii
Lembar Persetujuan Pembimbing	iii
Lembar Pengesahan	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Penelitian.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Definisi Istilah.....	11
F. Sistematisasi Penelitian	17
BAB II KAJIAN PUSTAKA	18
A. Penelitian Terdahulu.....	18
B. Kajian Teori.....	26
BAB III METODE PENELITIAN	42
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	42
B. Lokasi Penelitian.....	43
C. Subyek Penelitian.....	43
D. Teknik Pengumpulan Data	46
E. Analisis Data	48
F. Keabsahan Data.....	50
G. Tahap-Tahap Penelitian	51
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS	53
A. Gambaran Obyek Penelitian	53
B. Penyajian Data dan Analisis.....	59

C. Pembahasan Temuan	82
BAB V KESIMPULAN	93
A. Kesimpulan	93
B. Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA	95
Pernyataan Keaslian Tulisan	103
Lampiran-Lampiran	
Matrik Penelitian	
Formulir Pengumpulan Data	
Foto	
Gambar/Denah	
Surat Keterangan	
Biodata Penulis	



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

DAFTAR TABEL

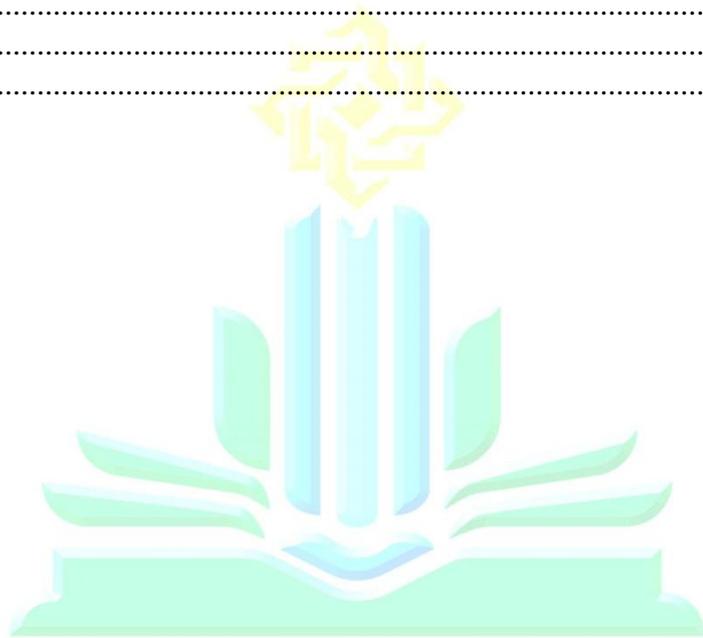
Tabel 2.1 22



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4 1	58
Gambar 4 2	70
Gambar 4 3	70
Gambar 4 4	71
Gambar 4 5	72
Gambar 4 6	72
Gambar 4 7	73



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Perkembangan teknologi menjadi salah satu faktor pendorong perubahan sosial baik pada masyarakat maupun individu. Kemajuan teknologi telah mengubah berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Pesatnya perkembangan teknologi informasi mendorong inovasi dalam proses belajar mengajar.²

Pemanfaatan teknologi di era digital ini sangat diperlukan dalam pembelajaran untuk mendesain, menganalisis, mengevaluasi, mengembangkan, dan mengimplementasikan materi. Pembelajaran yang efektif adalah yang memungkinkan siswa memperoleh keterampilan, pengetahuan, dan sikap tertentu, sehingga mereka dapat termotivasi dalam proses pengajaran.³

Hal ini dilakukan untuk menghindari ketertinggalan di era globalisasi. Menurut Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 40:2, pendidik dan tenaga kependidikan menciptakan suasana pendidikan bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis.⁴

Pendidikan Agama Islam (PAI) memegang peranan penting dalam sistem pendidikan, terutama bagi komunitas Muslim. PAI berperan krusial

² Siti Hajar Taib, Mohd Azharin Ismail, and Maimun Aqsha Lubis Abdin Lubis, 'Inovasi Kesepaduan Dan Strategi Pengajaran Dan Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0', *ASEAN Comparative Education Research Journal on Islam and Civilization* 3, no. 2 (2019): 50.

³ Tri Wulandari and Adam Mudinillah, 'Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA Sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD', *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)* 2, no. 1 (2022): 102–18, <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>.

⁴ 'Undang-Undang Reublik Indonesi Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional', *Demographic Research* 49, no. 0 (2003): 1-33 : 29 pag texts + end notes, appendix, referen.

dalam membentuk karakter, moral, dan spiritualitas individu, serta mempersiapkan generasi yang memahami dan mengamalkan ajaran Islam. Oleh karena itu, pemahaman yang mendalam dan hasil pembelajaran yang optimal dalam PAI sangat penting dalam konteks pendidikan yang beragam ini.⁵

SMA Negeri 1 Muncar Banyuwangi, proses pembelajaran PAI sering menghadapi berbagai tantangan, seperti kurangnya minat siswa, metode pengajaran yang monoton, serta keterbatasan media pembelajaran yang inovatif dan menarik.⁶ Kondisi ini menuntut adanya inovasi dalam penyampaian materi agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif.

Canva adalah platform desain grafis yang mudah digunakan dan menyediakan berbagai template dan alat desain yang memungkinkan guru untuk membuat materi pembelajaran yang menarik secara visual dan interaktif.⁷

Banyak keunggulan yang ditawarkan seperti akses yang mudah ke website, menu home yang menarik dan memudahkan pengguna dalam mencari desain grafis yang dipilih untuk media pembelajaran. Untuk

⁵ Inas Ziyana Nadila, 'Strategi Inovatif Dalam Perencanaan Pembelajaran PAI: Memaksimalkan Hasil Pembelajaran', *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* 4, no. December (2023): 82.

⁶ Aisyah Fadilah et al., 'Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran', *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023): 4.

⁷ Mohammad Tegar Kharissidqi and Vicky Wahyu Firmansyah, 'Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif', *Indonesian Journal Of Education and Humanity* 2, no. 4 (2022): 108–9, <http://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/34>.

memudahkan mayoritas pengguna adalah pelajar, Canva dapat diakses melalui website dan aplikasi untuk pengguna smartphone Android dan iOS.⁸

Aplikasi Canva bermanfaat karena merupakan produk media pembelajaran yang memungkinkan siswa mengakses dan mempelajari materi pelajaran kapan saja dan dimana saja.

Canva juga bermitra dengan sekolah dan perguruan tinggi di seluruh dunia dengan menyediakan akun Canva Pro satu tahun sehingga semua institusi pendidikan di seluruh dunia dapat menggunakan semua fitur premium ini. Canva adalah sumber yang bagus bagi guru yang ingin membuat perencanaan pembelajaran yang menarik secara visual. Dengan beragam templat yang tersedia, pendidik dapat dengan mudah menemukan alat yang tepat untuk mendukung tujuan pengajaran mereka.⁹

Banyak keuntungan yang didapat dari penggunaan Canva untuk membuat materi pendidikan. Canva memungkinkan pembuatan berbagai jenis desain dengan fitur animasi, template, dan nomor halaman.¹⁰ Ini membantu guru dan siswa meningkatkan kreativitas dan efisiensi mereka

⁸ Assen M and Ebro A Haile G, 'Efektivitas Penerapan Media Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di MA Sunan Pandaran Ngalik Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta' 4, no. 1 (2023): 81.

⁹ Maya Nurfitriyanti, Fatwa Patimah Nursa'adah, and Aulia Masrurroh, 'Sosialisasi Penggunaan Canva Dalam Pembuatan Modul Pembelajaran', *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3, no. 3 (2022): 1433, <https://doi.org/10.31004/cdj.v3i3.7818>.

¹⁰ Idawati et al., 'Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Sains Jenjang SD', *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 4 (2022): 745–51, <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>.

saat membuat presentasi menarik dalam bentuk slide, peta pikiran, dan poster.¹¹

Beberapa peneliti menyimpulkan bahwa aplikasi canva meningkatkan kemampuan kreativitas dan efektivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran.¹² Dalam penelitian yang dilakukan oleh Yesi Arikarani 2024 menunjukkan bahwa media pembelajaran canva sebagai alat peraga memudahkan penyampaian pembelajaran materi secara efektif, inovatif dan menyenangkan bagi siswa, mendukung guru dalam mengelola modul pengajaran di sedang belajar.¹³

Penelitian yang dilakukan oleh Zumrotul Fauziyah 2022, serupa dengan hasil penelitian di atas bahwa, penggunaan media pembelajaran interaktif canva dalam pembelajaran menjadikan siswa lebih fokus pada materi yang disampaikan, menambah semangat dan motivasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung, dan menjadikan proses pembelajaran di kelas menjadi lebih hidup dan tidak membosankan.¹⁴

¹¹ Theo Chanra Merentek, Elni Jeini Usuh, and Jeffri Sonny Junus Lengkong, 'Implementasi Kecerdasan Buatan ChatGPT Dalam Pembelajaran', *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 3 (2023): 26862–69.

¹² Yusnita Adelina Purba and Amin Harahap, 'Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu', *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 2 (2022): 1332, <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335>.

¹³ Yesi Arikarani, 'Adaptasi Teknologi Dan Media Pembelajaran Melalui Canva Terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Kurikulum Merdeka', *Ej* 6, no. 2 (2024): 115, <https://doi.org/10.37092/ej.v6i2.677>.

¹⁴ Zumrotul Fauziyah, Ahmad Shofiyuddin, and Intan Sukmawati, 'Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 1 Ngraho Bojonegoro', *SALIMIYA: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam* 3, no. 4 (2022): 124, [https://repository.unugiri.ac.id/id/eprint/1720/%0Ahttps://repository.unugiri.ac.id/id/eprint/1720/3/BAB I.pdf](https://repository.unugiri.ac.id/id/eprint/1720/%0Ahttps://repository.unugiri.ac.id/id/eprint/1720/3/BAB%20I.pdf).

Berdasarkan penjelasan diatas, melalui media pembelajaran canva guru di SMA Negeri 1 Muncar Banyuwangi telah menunjukkan bahwa penggunaan media pendidikan dapat mengubah proses pembelajaran, memberikan siswa bukan hanya hasil pembelajaran, tetapi juga menjadikan proses belajar mengajar lebih partisipatif, kolaboratif, dan interaktif.¹⁵ Oleh karena itu, studi ini bertujuan untuk mengeksplorasi pemanfaatan penggunaan media berbasis aplikasi Canva terhadap perencanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Muncar Banyuwangi, serta mengidentifikasi manfaat dan tantangan yang dihadapi dalam implementasinya.¹⁶

B. Fokus Penelitian

Mewujudkan penelitian yang terarah dan sistematis, penulis menetapkan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah.

1. Bagaimana pemanfaatan penggunaan aplikasi Canva dalam perencanaan pembelajaran di SMA Negeri 1 Muncar Banyuwangi?
2. Bagaimana pemanfaatan penggunaan aplikasi Canva dalam pelaksanaan pembelajaran di SMA Negeri 1 Muncar Banyuwangi?
3. Apa faktor pendukung dan penghambat penggunaan aplikasi Canva di SMA Negeri 1 Muncar Banyuwangi?

¹⁵ Gilang Alfinandika Rizanta and Meilan Arsanti, 'Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Masa Kini', *Prosiding Seminar Nasional Daring 2* (2022): 560–68, <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SPBSI/article/view/1381>.

¹⁶ Haile G, 'Efektivitas Penerapan Media Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di MA Sunan Pandaran Ngalik Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta'.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah kumpulan pernyataan yang menjelaskan sasaran, maksud, atau gagasan umum diadakannya penelitian. Gagasan ini dibangun sesuai kebutuhan (masalah penelitian) dan diperluas kembali dalam pernyataan-pernyataan spesifik. Beberapa tujuan penelitian di SMA Negeri 1 Muncar Banyuwangi tersebut meliputi:

1. Untuk menggali sisi kreativitas Pendidik dan Peserta Didik dalam proses belajar mengajar dengan membuat materi belajar (bahan ajar) yang menarik sehingga mendorong hasil belajar yang lebih baik.
2. Untuk memahami bagaimana aplikasi Canva digunakan oleh guru dalam merancang dan menyampaikan materi pembelajaran di SMA Negeri 1 Muncar Banyuwangi.
3. Untuk menentukan elemen-elemen yang mendukung keberhasilan penggunaan aplikasi Canva dalam proses pembelajaran, seperti dukungan teknologi, keterampilan guru, dan aksesibilitas aplikasi. Serta mengungkap kendala-kendala yang dihadapi dalam penggunaan Canva, seperti keterbatasan teknis, kurangnya pelatihan, atau resistensi dari pihak tertentu.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini antara lain:

1. Manfaat Akademis

Penelitian ini berguna dalam menambah wawasan bagi peneliti terhadap media pembelajaran Canva. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai referensi bagi para peneliti di masa depan.

2. Manfaat praktis

a. Manfaat bagi SMA Negeri 1 Muncar Banyuwangi

Bagi SMA Negeri 1 Muncar banyuwangi, penelitian tentang implementasi aplikasi Canva dalam perencanaan pembelajaran dapat memberikan beberapa manfaat:

1) Peningkatan Kualitas Pembelajaran: Dengan guru yang mampu menggunakan Canva secara efektif untuk merancang materi pembelajaran yang menarik dan informatif, sekolah dapat

mengalami peningkatan dalam kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

2) Peningkatan Daya Tarik Sekolah: Dengan reputasi sebagai sekolah yang inovatif dan menggunakan teknologi untuk meningkatkan pembelajaran, SMA Negeri 1 Muncar Banyuwangi dapat menjadi lebih menarik bagi calon siswa dan orang tua yang mencari lingkungan pembelajaran yang maju.

3) Kemitraan dan Kolaborasi: Penelitian ini juga dapat membuka pintu untuk kemitraan dan kolaborasi dengan pihak-pihak luar seperti perusahaan teknologi atau lembaga pendidikan lainnya,

memperluas sumber daya dan kesempatan bagi sekolah untuk terus berkembang dan berinovasi.

b. Bagi Guru

Manfaat bagi guru dari penelitian aplikasi Canva dalam perencanaan pembelajaran di SMA Negeri 1 Muncar Banyuwangi sangatlah bervariasi dan signifikan. Penelitian ini akan memberikan kesempatan bagi guru untuk meningkatkan efektivitas pengajaran mereka melalui penerapan teknologi modern. Dengan memahami cara menggunakan Canva untuk merancang materi pembelajaran yang menarik dan informatif, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan berarti bagi siswa mereka. Selain itu, penggunaan Canva juga dapat membantu guru menghemat waktu

dan upaya dalam menyusun materi pembelajaran, karena platform ini menyediakan berbagai template dan alat yang mudah digunakan.

Membantu guru mengembangkan keterampilan digital yang penting dalam era pendidikan yang semakin terhubung secara digital. Dengan memahami dan menggunakan teknologi seperti Canva, guru dapat menjadi lebih fleksibel dan adaptif terhadap perkembangan terbaru dalam pendidikan dan teknologi. Hal ini tidak hanya menguntungkan guru secara profesional, tetapi juga memberikan contoh yang baik bagi siswa tentang pentingnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

Penggunaan aplikasi canva dapat memberikan peluang bagi guru untuk berkolaborasi dan berbagi pengalaman dengan sesama guru, baik di SMA Negeri 1 Muncar Banyuwangi maupun di sekolah lain. Melalui pertukaran ide dan praktik terbaik, guru dapat saling mendukung dan memperkuat satu sama lain dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Ini juga dapat memperkuat ikatan profesional antara guru-guru di sekolah, menciptakan lingkungan kerja yang kolaboratif dan mendukung.

Secara keseluruhan, penelitian tentang implementasi Canva dalam perencanaan pembelajaran akan memberikan manfaat yang berkelanjutan bagi guru, membantu mereka menjadi lebih efektif, terampil, dan terhubung dengan perkembangan terbaru dalam pendidikan dan teknologi.

c. Manfaat bagi siswa

Penelitian tentang aplikasi Canva dalam perencanaan pembelajaran di SMA Negeri 1 Muncar Banyuwangi akan memberikan beragam manfaat bagi siswa:

Penggunaan Canva dalam pembelajaran akan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Dengan memanfaatkan fitur desain grafis yang intuitif dan beragam template yang disediakan oleh Canva, guru dapat membuat materi pembelajaran yang lebih visual dan menarik perhatian siswa. Hal ini

dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik.

Aplikasi Canva juga akan membantu siswa mengembangkan keterampilan digital yang penting untuk masa depan mereka. Dalam dunia yang semakin terhubung secara digital, kemampuan untuk menggunakan alat-alat desain grafis seperti Canva menjadi semakin penting. Dengan mengintegrasikan Canva dalam pembelajaran, siswa akan memiliki kesempatan untuk belajar dan mengasah keterampilan ini secara praktis, memberi mereka keunggulan dalam dunia kerja yang semakin terdigitalisasi.

Aplikasi Canva dapat membantu siswa dalam memahami dan menyajikan informasi secara lebih efektif. Dengan memanfaatkan fitur visual seperti grafik, diagram, dan ilustrasi, siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang kompleks dan menyampaikan ide-ide mereka dengan lebih jelas dan menarik. Ini akan membantu meningkatkan pemahaman dan keterampilan komunikasi siswa, dua hal yang sangat penting dalam pendidikan dan kehidupan sehari-hari.

Penelitian dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkolaborasi dan berbagi ide dengan sesama siswa dan guru. Hal ini memperkuat penelitian Yesi Arikarani oleh bahwa menggunakan Canva sebagai alat pembelajaran bersama, siswa dapat bekerja sama dalam proyek-proyek kreatif dan mendapatkan umpan balik yang

konstruktif dari rekan-rekan mereka dan guru. Hal ini juga memperkuat penelitian oleh Djibu bahwa canva tidak hanya akan meningkatkan kemampuan kolaboratif siswa, tetapi juga memperkuat ikatan sosial dan akademik di antara mereka, menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan mendukung.

E. Definisi Istilah

a. Pemanfaatan Media Pembelajaran

Pemanfaatan media pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk membantu jalannya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal.¹⁷ Media pembelajaran dapat berupa berbagai alat dan teknologi yang digunakan untuk mendukung pengajaran, seperti audio, dan audiovisual. Media visual seperti gambar, grafik, tabel, dan lainnya.

Media audio seperti rekaman suara.¹⁸

Penggunaan media ini tidak hanya membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, tetapi juga membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif. Adanya media pembelajaran, guru dapat menyampaikan informasi dengan cara yang lebih variatif dan dinamis, sehingga siswa tidak mudah merasa bosan dan lebih termotivasi untuk belajar.

Media pembelajaran juga memungkinkan penyampaian materi yang lebih konkret dan nyata. Misalnya, dengan menggunakan video atau

¹⁷ Fadilah et al., 'Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran'.

¹⁸ Tanti Prasetiowati et al., 'Pengembangan Modul Al-Quran Hadits Menggunakan Canva Pada Materi Keseimbangan Hidup Dunia Dan Akhirat', *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 8, no. 134 (2023), [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8\(1\).12207](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8(1).12207).

animasi, konsep-konsep abstrak dapat dijelaskan dengan lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa.¹⁹ Beberapa mata pelajaran membutuhkan visualisasi yang kuat, hal ini sangat membantu. Media pembelajaran juga dapat digunakan untuk melakukan simulasi atau percobaan virtual yang sulit dilakukan di kelas, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih mendalam dan praktis.

Tidak hanya itu, pemanfaatan media pembelajaran juga dapat mendukung pembelajaran yang bersifat mandiri dan kolaboratif. Aplikasi dan platform pembelajaran digital, siswa dapat belajar di mana saja dan kapan saja sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan mereka.

Mereka juga dapat bekerja sama dengan teman-temannya melalui fitur-fitur kolaboratif yang disediakan oleh media tersebut. Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya memperkaya metode pengajaran, tetapi juga mengembangkan keterampilan siswa dalam menggunakan teknologi dan bekerja sama dalam tim.²⁰

Pemanfaatan media pembelajaran juga memberikan manfaat bagi guru dalam merencanakan dan mengelola pembelajaran. Dengan bantuan media digital, guru dapat merancang pembelajaran yang lebih terstruktur dan sistematis.²¹ Mereka dapat menyusun materi ajar,

¹⁹ Yuyun Asnawati, and Sutiah Sutiah, 'Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa', *Journal of Islamic Education* 9, no. 1 (2023): 68, <https://doi.org/10.18860/jie.v9i1.22809>.

²⁰ Ali Maksum and Happy Fitria, 'Transformasi Dan Digitalisasi Pendidikan Di Masa Pandemi', *Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2021, 121–27.

²¹ Tsaniyatus Sa'diyah, 'Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Pribadi Yang Islami', *KASTA : Jurnal Ilmu Sosial, Agama, Budaya Dan Terapan* 2, no. 3 (2022): 148–59, <https://doi.org/10.58218/kasta.v2i3.408>.

membuat soal-soal latihan, dan memberikan umpan balik secara lebih efisien. Penggunaan media pembelajaran juga memungkinkan guru untuk memantau perkembangan belajar siswa secara real-time, sehingga mereka dapat memberikan intervensi yang lebih tepat sasaran. Secara keseluruhan, pemanfaatan media pembelajaran memberikan banyak keuntungan bagi proses pendidikan. Dengan memadukan teknologi dalam pengajaran, proses belajar-mengajar menjadi lebih efektif, menarik, dan relevan dengan perkembangan zaman.

Penting bagi para pendidik untuk terus mengembangkan keterampilan dan pengetahuan mereka dalam menggunakan media pembelajaran agar dapat memberikan pengalaman belajar yang terbaik bagi siswa.

b. Media Pembelajaran Canva

Canva adalah sebuah platform desain grafis online yang memungkinkan penggunanya untuk membuat berbagai macam desain secara mudah dan intuitif. Meskipun awalnya dikenal sebagai alat desain untuk membuat grafis sosial media dan materi promosi, Canva juga telah digunakan secara luas sebagai media pembelajaran dalam konteks pendidikan.²²

Sebagai media pembelajaran, Canva menyediakan beragam fitur yang memungkinkan pengguna, termasuk guru dan siswa, untuk

²² Rusdin Djibu Et Al., 'Pelatihan Penggunaan Fitur Canva Dalam Pembuatan' 4, no. 4 (2023): 6916.

membuat materi pembelajaran yang menarik dan informatif.²³ Beberapa fitur yang tersedia di Canva untuk keperluan pembelajaran antara lain:

1) Template Pembelajaran, canva menyediakan berbagai template yang dirancang khusus untuk keperluan pendidikan, seperti poster, presentasi, infografis, dan lain-lain. Template ini dapat disesuaikan dengan mudah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.²⁴ 2) Grafis dan Ilustrasi, pengguna Canva dapat dengan mudah mengakses berbagai macam grafis, ilustrasi, dan gambar yang dapat digunakan untuk memperkaya materi pembelajaran.²⁵ Hal ini memungkinkan pengguna untuk membuat materi pembelajaran yang lebih visual dan menarik. 3) Kolaborasi, canva menyediakan fitur kolaborasi yang memungkinkan beberapa pengguna untuk bekerja sama dalam membuat desain. Fitur ini dapat digunakan oleh guru dan siswa untuk berkolaborasi dalam proyek-proyek pembelajaran.²⁶ 4) Integrasi dengan Media Sosial, Canva memungkinkan pengguna untuk dengan mudah membagikan dan menyebarkan materi pembelajaran melalui berbagai platform media sosial, seperti Facebook, Twitter, dan Instagram.

Fitur Canva membantu memperluas jangkauan pembelajaran dan

²³ Neli Rahmaniah, Arita Marini, and Agus Nilmada Azmi, 'Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Inovasi Pembelajaran Mahasiswa Pgmi Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran Di Era Kurikulum Merdeka', *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)* 6, no. 1 (2021): 134–35, <https://doi.org/10.32934/jmie.v6i1.463>.

²⁴ Amrina, Adam Mudinillah, and Ega Putri Handayani, 'Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Proses Pembelajaran Bahasa Arab di MAN Gunung Padang Panjang', *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah* 6, no. 2 (2021): 107, <https://doi.org/10.55187/tarjpi.v6i2.4519>.

²⁵ Rahmaniah, Marini, and Azmi, 'Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Inovasi Pembelajaran Mahasiswa Pgmi Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran Di Era Kurikulum Merdeka'.

²⁶ Djibu et al., 'Pelatihan Penggunaan Fitur Canva Dalam Pembuatan'.

memfasilitasi diskusi dan interaksi antara siswa. Adanya fitur-fitur tersebut, Canva menjadi sebuah alat yang sangat berguna dalam pembelajaran, memungkinkan guru untuk membuat materi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.²⁷

c. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam dibangun oleh dua makna penting, yaitu "pendidikan" dan "Islam". Salah satu pengertian pendidikan menurut Plato adalah mengembangkan potensi peserta didik, agar moral dan intelektualnya berkembang sehingga menemukan kebenaran yang benar, dan guru menempati posisi penting dalam memotivasi dan menciptakan lingkungannya. Dalam etika Aristotelian, pendidikan didefinisikan sebagai mendidik orang untuk memiliki sikap yang benar dalam semua tindakan.²⁸

Pandangan al-Ghazali, pendidikan adalah upaya pendidik untuk menghilangkan akhlak buruk dan menanamkan akhlak yang baik pada peserta didik agar dekat dengan Allah SWT dan mencapai kebahagiaan di dunia dan akhirat. Sedangkan Ibnu Khaldun memandang bahwa pendidikan memiliki arti yang luas. Menurutnya, pendidikan tidak terbatas pada proses belajar dengan ruang dan waktu sebagai

²⁷ Amrina, Mudinillah, and Handayani, 'Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Proses Pembelajaran Bahasa Arab Di MAN Gunung Padang Panjang'.

²⁸ Mokh Iman Firmansyah, 'Pendidikan Agama Islam Pengertian Tujuan Dasar Dan Fungsi', *Urnal Pendidikan Agama Islam -Ta'lim* 17, no. 2 (2019): 83.

keterbatasannya, tetapi berarti proses kesadaran manusia untuk menangkap, menyerap, dan menghayati peristiwa alam sepanjang zaman.²⁹

Tujuan Pendidikan Agama Islam adalah bekal dan penanaman pengetahuan, amalan, apresiasi dan pengalaman mahasiswa tentang Islam, sehingga mereka menjadi manusia muslim yang terus berkembang dari segi keimanan, ketaqwaan kepada Allah SWT dan akhlak mulia dalam kehidupan pribadi, masyarakat, bangsa dan negara, untuk dapat melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi. Fungsi Pendidikan Agama Islam adalah:³⁰

- 1) Meningkatkan keimanan dan ketaqwaan peserta didik kepada Allah SWT.
- 2) Penanaman nilai sebagai pedoman hidup dalam penyesuaian mental peserta didik terhadap lingkungan fisik dan sosial melalui Pendidikan Agama Islam.
- 3) Perbaikan kesalahan dan kelemahan peserta didik terhadap keyakinan dalam ajaran islam sehingga peserta didik bisa mencegah dari hal-hal negative.
- 4) Pengajaran tentang ilmu pengetahuan untuk memahami pendidikan agama kelembaga yang lebih tinggi³¹

²⁹ Available Online At, 'Konsep Pendidikan Menurut Al-Ghazali' 5, no. 3 (2023): 449–66, <https://doi.org/10.19109/pairf.v5i3>.

³⁰ Ismun Ali, 'Pembelajaran Kooperatif Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam', *Jurnal Mubtadiin* 7, no. 1 (2021): 247–64, <http://journal.an-nur.ac.id/index.php/mubtadiin/article/view/82>.

³¹ Firmansyah, 'Pendidikan Agama Islam Pengertian Tujuan Dasar Dan Fungsi'.

F. Sistematika Penelitian

Bagian ini menggambarkan penejelasan yang dimulai dari pendahuluan dan berakhir pada penutup. Untuk memastikan kejelasan dalam skripsi ini, peneliti akan secara membagi struktur pembahasannya menjadi empat bab sebagai berikut:³²

BAB I PENDAHULUAN

Bagian ini mencakup uraian konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah dan sistematika pembahasan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bagian ini membahas penelitian terdahulu dan kajian teori.

BAB III METODE PENELITIAN

Bagian ini membahas tentang pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, subyek penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, keabsahan data, dan tahap-tahap penelitian.

BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

Bagian ini berisikan gambaran objek penelitian, penyajian data dan analisis, dan pembahasan temuan.

BAB V KESIMPULAN

Bagian terakhir ini ditarik kesimpulan dari beberapa penjelasan pada bab-bab sebelumnya. Kemudian dilanjutkan dengan saran untuk pihak-pihak yang terkait dalam penelitian.

³² Penyusunan, *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah UIN KHAS Jember*, 2023.

BAB II **KAJIAN PUSTAKA**

A. Penelitian Terdahulu

Melalui Langkah ini, maka dapat dilihat sejauh mana orisinalitas dan perbedaan penelitian yang akan dilakukan. Beberapa penelitian sebelumnya terkait dengan penelitian ini antara lain:

- 1) Jurnal, Yesi Arikarani. 2024. Mahasiswa Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Bumi Silampari Lubuklinggau. Dengan judul "Adaptasi Teknologi Dan Media Pembelajaran Melalui Canva Terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Kurikulum Merdeka"³³

Hasil penelitian yang diperoleh dari penelitian ini merupakan salah satu tujuan pemanfaatan media pembelajaran sebagai alat ajar dalam memfasilitasi penyampaian pesan atau materi pembelajaran secara efektif, inovatif dan menyenangkan bagi mahasiswa.

Penelitian secara kombinasi yaitu menggunakan metode kuantitatif untuk memperoleh data tentang pengembangan canva bagi guru. Menentukan ukuran sampel pada tingkat variabilitas, adalah tingkat variabilitas suatu populasi. Ini berarti bahwa jika, populasi lebih heterogen, ukuran sampel akan lebih besar, dan sebaliknya jika populasi homogen, ukuran sampel akan lebih kecil. Dalam penelitian ini, jumlah

³³ Arikarani, 'Adaptasi Teknologi Dan Media Pembelajaran Melalui Canva Terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Kurikulum Merdeka'.

penduduk yang diketahui adalah jumlah guru tetap di SD berjumlah 25 guru.

- 2) Jurnal, Zumrotul Fauziyah, Ahmad Shofiyudin, Intan Sukmawati. 2022. Mahasiswa Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri. Dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Ngraho Bojonegoro”³⁴

Hasil penelitian yang di dapat dari penelitian ini yaitu penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Canva berupa video pembelajaran dapat membuat siswa lebih fokus dalam memahami materi yang disampaikan dan proses pembelajaran berjalan lebih kondusif.

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil pendekatan kuantitatif. Pendekatan ini berfokus pada aspek pengukuran data secara obyektif tentang fenomena sosial. Pendekatan ini merupakan pendekatan sistematis dan menggunakan perhitungan berupa angka yang bersifat statistik dan bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Peneliti menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan tujuan untuk mengetahui hubungan antara satu variabel dengan variabel lainnya.

³⁴ Fauziyah, Shofiyuddin, and Sukmawati, ‘Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 1 Ngraho Bojonegoro’.

- 3) Jurnal, Riono, Fauzi. 2022. Mahasiswa Universitas Islam Negeri Prof.K.H.Saiffudin Zuhri Purwokerto. Dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran PAI-BP di SD Berbasis Aplikasi Canva”³⁵

Hasil penelitian yang di dapat dari penelitian ini yaitu pengembangan media berbasis Canva dapat meningkatkan semangat dan motivasi sehingga hasil belajar siswa meningkat. Dari hasil penelitian ini. Saran yang dapat diberikan adalah dalam pembelajaran daring terkait pandemi Covid 19, guru harus menemukan solusi inovatif dalam penyampaian materi pembelajaran agar siswa dapat mengikuti dengan baik dan mengurangi kejenuhan siswa dalam belajar.

Metode penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation). Model ADDIE adalah pendekatan yang menekankan analisis bagaimana setiap komponen berinteraksi satu sama lain.

- 4) Jurnal, Cica Nurhidayah. 2023. Guru MI Muhammadiyah 14 Talang Ulu. Dengan Judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama (PAI) Di MIN 1 Rejang Lebong”³⁶

³⁵ Riono and Fauzi, ‘Pengembangan Media Pembelajaran PAI-BP di SD Berbasis Aplikasi Canva’, *Jurnal Cakrawala Pendas* 8, no. 1 (2022): 119, <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i1.1921>.

³⁶ Agama Pai, D I Min, and Rejang Lebong, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama (PAI) Di MIN 1 Rejang Lebong’ 1, no. 1 (2023): 196–212.

Hasil penelitian yang di dapat dari penelitian ini yaitu bahwa media pembelajaran canva sebagai produk pengembangan pembelajaran PAI kelas IV di madrasah ibtidayah (MI) dapat digunakan dengan memperhatikan langkah-langkah dan ketentuan model pengembangan canva dan aplikasi yang tersedia serta dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran dengan mudah, cepat, tepat dan efektif. Selain itu, PAI kelas IV media pembelajaran berbasis aplikasi canva di madrasah ibtidayah dapat diterapkan di seluruh madrasah ibtidayah.

Metode penelitian ini menggunakan pengembangan R&D atau menggunakan model addie merupakan model desain pembelajaran yang menyediakan proses yang terorganisir dalam mengembangkan materi pembelajaran yang dapat digunakan baik dalam pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran daring.

- 5) Jurnal, Bella Putriana Dewi, Nur Hidayah, Taufiq Usman. 2022. Mahasiswa Institut Islam Mamba'ul Ulum Surakarta. Dengan judul “Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dengan Menggunakan Media Pembelajaran Aplikasi Canva. Com pada Siswa SMK Pancasila”³⁷

Hasil penelitian yang di dapat dari penelitian ini yaitu meningkatkan hasil belajar siswa dan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi Canva sudah dapat memenuhi indikator

³⁷ B P Dewi, N Hidayah, and T Usman, ‘Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Aplikasi Canva. Com Pada Siswa SMK Pancasila’, ... : *Jurnal Program Studi* ... 9 (2022): 159–66, <http://jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/modeling/article/view/1486>.

keberhasilan. Dengan menerapkan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva dapat membawa perubahan positif dalam meningkatkan hasil belajar.

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas dapat didefinisikan sebagai Penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru yang juga peneliti di kelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas (kualitas) proses pembelajaran di kelas melalui tindakan tertentu dalam suatu siklus.

Tabel 2.1
Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No.	Nama dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Penelitian oleh Yesi Arikarani. Pendidikan Agama Islam 2024. Dengan judul "Adaptasi Teknologi Dan Media Pembelajaran Melalui Canva Terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam	Sama-sama meneliti dalam bidang Pendidikan Agama Islam. Sama-sama meneliti media pembelajaran berbasis canva.	Pada penelitian terdahulu, metode penelitiannya menggunakan metode kuantitatif. Penelitian ini berfokus pelaksanaan pembelajarannya.

	Dalam Kurikulum Merdeka”		
2.	<p>Penelitian oleh Zumrotul Fauziyah, Ahmad Shofiyudin, Intan Sukmawati, Pendidikan Agama Islam 2022. Dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Ngraho Bojonegoro”</p>	<p>Sama-sama meneliti dalam bidang Pendidikan Agama Islam. Sama-sama meneliti media pembelajaran berbasis canva.</p>	<p>Pada penelitian terdahulu, metode penelitiannya menggunakan metode kuantitatif. Peneliti ini berfokus pada hasil belajar siswa.</p>
3.	<p>Penelitian oleh Riono, Fauzi mahasiswa Universitas Islam Negeri Prof.K.H.Saiffudin Zuhri Purwokerto 2022. Dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran PAI-</p>	<p>Sama-sama meneliti di bidang Pendidikan Agama Islam. Sama-sama meneliti media</p>	<p>Pada penelitian terdahulu, metode penelitiannya menggunakan metode penelitian Research and Development</p>

	BP di SD Berbasis Aplikasi Canva”	pembelajaran berbasis canva	(R&D) yang dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation). Peneliti ini berfokus pada pengembangan aplikasi canva.
4.	Penelitian oleh Cica Nurhidayah, Guru MI Muhammadiyah 14 Talang Ulu 2023. Dengan Judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama (PAI) Di MIN 1 Rejang Lebong”	Sama-sama meneliti di mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Sama-sama meneliti media pembelajaran berbasis aplikasi canva	Pada penelitian terdahulu, metode penelitiannya menggunakan metode penelitian metode pengembangan atau R&D menggunakan model addie

			<p>adalah model perancangan pembelajaran yang menyediakan sebuah proses terorganisasi dalam pembangunan bahan pembelajaran yang dapat digunakan baik dalam pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran online. Peneliti ini berfokus pada pengembangan aplikasi canva</p>
5.	<p>Penelitian oleh Bella Putriana Dewi, Nur Hidayah, Taufiq Usman, mahasiswa Institut Islam</p>	<p>Sama-sama meneliti di mata pelajaran Pendidikan</p>	<p>Pada penelitian terdahulu, metode penelitiannya</p>

Mamba'ul Ulum Surakarta 2022. Dengan judul “Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dengan Menggunakan Media Pembelajaran Aplikasi Canva. Com pada Siswa SMK Pancasila”	Agama Islam. Sama-sama meneliti media pembe lajarian berbasis aplikasi canva.	menggunakan penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dan juga berfokus pada hasil belajar siswa.
--	--	---

Berdasarkan tabel Tabel 2.1 dapat diketahui bahwa penelitian yang telah dilaksanakan tidak mengulang dan tidak sama dengan penelitian terdahulu. Penelitian ini lebih spesifik pada Implementasi Pemanfaatan Media Canva sebagai alat perencanaan pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan agama islam. Oleh karena itu, posisi penelitian ini untuk mengembangkan terhadap penelitian terdahulu.

B. Kajian Teori

Bagian kajian teori ini membahas mengenai teori yang digunakan dalam penelitian secara luas dan mendalam, guna memperdalam wawasan dalam mengkaji permasalahan yang akan dipecahkan yang disesuaikan dengan tujuan dan fokus penelitian. Beberapa teori yang akan dibahas yaitu, Media Canva, Perencanaan Pembelajaran dan Pendidikan Agama Islam.

a. Pemanfaatan Media Pembelajaran

Pemanfaatan media pembelajaran merupakan salah satu kunci sukses dalam proses pendidikan modern. Media pembelajaran dapat mencakup berbagai bentuk, seperti gambar, video, audio, dan aplikasi digital, yang dirancang untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.³⁸ Penggunaan media ini memungkinkan siswa untuk memahami konsep yang kompleks melalui visualisasi dan demonstrasi, yang seringkali sulit dijelaskan hanya dengan kata-kata. Dengan media pembelajaran, proses belajar menjadi lebih interaktif dan dinamis, yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam kelas.³⁹

Adanya berbagai jenis media, guru dapat menyesuaikan konten pembelajaran untuk setiap siswa kebutuhan dan gaya belajar masing-masing siswa.⁴⁰ Misalnya, siswa yang memiliki gaya belajar visual dapat diakomodasi dengan video atau grafik, sedangkan siswa yang lebih suka belajar dengan mendengar dapat memanfaatkan podcast atau

³⁸ Fifit Firmadani, 'Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0', *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional 2*, no. 1 (2020): 93–97, http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660.

³⁹ Feryana N Miftahul Jannah et al., 'Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Media Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar', *Jurnal Pendidikan Dasar* 11, no. 5 (2023), <https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>.

⁴⁰ Wiwin Rif'atul Fauziyati, 'Dampak Penggunaan Artificial Dalam', *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 6 (2023): 2181, <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/21623>.

rekaman suara.⁴¹ Dengan demikian, media pembelajaran membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih adil dan merata, di mana setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk berhasil.

Penggunaan media pembelajaran juga memperluas akses terhadap sumber daya pendidikan yang berkualitas. Melalui internet dan platform e-learning, siswa dapat mengakses materi pelajaran dari berbagai sumber terpercaya yang mungkin tidak tersedia di lingkungan sekolah mereka. Ini membuka peluang bagi siswa untuk belajar dari materi yang lebih kaya dan beragam, serta memperdalam pemahaman mereka terhadap topik yang diajarkan. Guru juga dapat memanfaatkan sumber daya ini untuk memperkaya kurikulum dan memberikan contoh-contoh nyata yang relevan dengan dunia nyata.

Pemanfaatan media pembelajaran dalam pendidikan juga mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti literasi digital, komunikasi, dan kolaborasi. Dengan terbiasa menggunakan teknologi dalam belajar, siswa tidak hanya menguasai materi pelajaran, tetapi juga mengembangkan kemampuan untuk beradaptasi dengan perubahan teknologi yang cepat.⁴² Keterampilan ini sangat penting

⁴¹ Rizki Pebrina and Rusyda Annisa, 'Pengembangan Media Poster Menggunakan Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran PAI Dan Budi Pekerti Di SMP Negeri 4 Payakumbuh', *Tazkia: Jurnal Pendidikan Islam* 12, no. 1 (2023): 65, <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/tazkiya/article/view/2724>.

⁴² Yulita Sirinti Pongtambing et al., 'Peluang Dan Tantangan Kecerdasan Buatan Bagi Generasi Muda', *Bakti Sekawan: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3, no. 1 (2023): 23–28, <https://doi.org/10.35746/bakwan.v3i1.362>.

untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di dunia kerja dan kehidupan masa depan.

Era digital ini, integrasi media pembelajaran menjadi suatu keharusan bagi sistem pendidikan. Guru dan lembaga pendidikan perlu terus berinovasi dan mengikuti perkembangan teknologi untuk memastikan bahwa proses pembelajaran tetap relevan dan efektif.⁴³ Dengan pemanfaatan media pembelajaran yang tepat, diharapkan siswa dapat mencapai hasil belajar yang optimal dan siap menghadapi tantangan global.⁴⁴

b. Media Pembelajaran Canva

Berkembangnya teknologi untuk membantu pendidik dalam proses belajar mengajar, banyaknya media pembelajaran dengan teknologi modern.⁴⁵ Media pembelajaran dapat berbentuk aplikasi maupun website adapaun salah satu website yang tersedia dalam media pembelajaran adalah media canva.

Canva adalah platform desain grafis yang semakin populer dalam dunia pendidikan, digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dan menarik.⁴⁶ Kehadiran Canva dalam pembelajaran memberikan

⁴³ Nurin Salma Ramdani, Hafsa Nugraha, and Angga Hadiapurwa, 'Potensi Pemanfaatan Media Sosial Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Daring', *Akademika* 10, no. 02 (2021): 425–36, <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1406>.

⁴⁴ Mifta Zulfahmi Muassar, 'Tren Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Judul Skripsi Pada Program Studi Pendidikan Matematika Ftik Iain Palopo', *Skripsi Pada Program Studi Pendidikan Matematika FTIK IAIN PALOPO* 1, no. 4 (2022): 765–70, <http://melatijournal.com/index.php/Metta>.

⁴⁵ Bambang Karyadi, 'Pemanfaatan Kecerdasan Buatan Dalam Mendukung Pembelajaran Mandiri', *Jurnal Teknologi Pendidikan* 8, no. 2 (2023): 254, <https://doi.org/10.32832/educate.v8i02.14843>.

⁴⁶ Nurfitriyanti, Nursa'adah, and Masrurroh, 'Sosialisasi Penggunaan Canva Dalam Pembuatan Modul Pembelajaran'.

kemudahan akses bagi guru dan siswa karena platform ini dapat diakses secara online dari mana saja dan kapan saja.⁴⁷

Aplikasi yang sederhana dan ramah pengguna membuatnya mudah digunakan oleh siapa saja, bahkan oleh mereka yang tidak memiliki latar belakang desain grafis. Salah satu keunggulan utama Canva adalah beragam template dan elemen desain yang disediakan. Guru dapat memanfaatkan berbagai template untuk membuat materi pembelajaran seperti poster, infografis, dan presentasi dengan cepat dan efisien tanpa harus memulai dari awal.⁴⁸

Elemen-elemen visual seperti gambar, ikon, diagram, dan grafik yang disediakan Canva membantu menyederhanakan penyampaian informasi yang kompleks, sehingga siswa dapat memahami materi dengan lebih baik. Canva juga mendorong kreativitas baik pada guru maupun siswa.

Guru dapat merancang materi pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik, sementara siswa dapat diajak untuk membuat proyek-proyek kreatif menggunakan Canva.⁴⁹ Hal ini tidak hanya meningkatkan keterampilan desain dan teknologi siswa, tetapi juga membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.⁵⁰

⁴⁷ Melviana Melviana et al., 'Pemanfaatan Video Pembelajaran Berbasis Canva Dalam Pengenalan Politik Islam Pada Siswa Kelas 5 SD', *Journal on Education* 6, no. 1 (2023): 743–44, <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2476>.

⁴⁸ Yanti Ramadiani, Rika Agusmelda, and Shera Betania, 'Peran Teknologi AI Terhadap Kreatifitas Mahasiswa Dalam Menyelesaikan Tugas Akhir' 9, no. November (2023): 128.

⁴⁹ Riono and Fauzi, 'Pengembangan Media Pembelajaran PAI-BP Di SD Berbasis Aplikasi Canva'.

⁵⁰ Melviana et al., 'Pemanfaatan Video Pembelajaran Berbasis Canva Dalam Pengenalan Politik Islam Pada Siswa Kelas 5 SD'.

Kemampuan Canva untuk mendukung kolaborasi antar pengguna memungkinkan siswa untuk bekerja dalam kelompok dan menyelesaikan tugas atau proyek bersama, yang meningkatkan keterampilan kerja tim dan kolaborasi.⁵¹

Penyimpanan dan pengelolaan materi di Canva juga sangat mudah karena semua desain disimpan di cloud. Guru dapat dengan mudah mengakses kembali dan mengedit materi pembelajaran yang telah dibuat kapan saja diperlukan.⁵² Selain itu, integrasi Canva dengan berbagai platform pembelajaran lainnya seperti Google Classroom mempermudah distribusi materi kepada siswa, sehingga meningkatkan efisiensi dalam proses pembelajaran dan pengajaran.

Media aplikasi Canva sangat cocok digunakan dalam pembelajaran berbasis proyek. Siswa dapat menggunakan Canva untuk membuat berbagai produk proyek seperti poster kampanye, infografis penelitian, atau presentasi proyek, yang membantu mereka mengaplikasikan pengetahuan yang telah dipelajari dalam bentuk yang kreatif dan nyata.

Semua fitur dan kemudahannya, Canva menjadi media pembelajaran yang sangat berguna, mampu meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, interaktif, dan menyenangkan.⁵³

⁵¹ Djibu et al., 'PELATIHAN PENGGUNAAN FITUR CANVA DALAM PEMBUATAN'.

⁵² A Pertiwi, Y P Bara, and Y Pakiding, 'Mengoptimalkan Pengalaman Belajar Menggunakan AI Dalam Dunia Pendidikan Pada Mahasiswa Teknologi Pendidikan', ... *Kristen Indonesia Toraja*, 2023, 8, <http://ukitoraja.ac.id/journals/index.php/PROSDING/article/view/2285>.

⁵³ Asnawati, and Sutiah, 'Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa'.

Adapun media pembelajaran canva memiliki kelebihan dan kekurangan.

Kelebihan canva yaitu:

1. Memudahkan seseorang dalam membuat desain yang diinginkan atau diperlukan, seperti; pembuatan poster, sertifikat, infografis, template video, presentasi, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi Canva.⁵⁴
2. Karena aplikasi ini menyediakan berbagai template yang sudah tersedia dan menarik, sehingga memudahkan seseorang untuk membuat desain yang telah disediakan, tinggal menyesuaikan keinginan dan pemilihan tulisan, warna, ukuran, gambar, dan sebagainya yang disediakan.⁵⁵
3. Mudah dijangkau, aplikasi Canva mudah diakses oleh semua kalangan karena bisa didapatkan melalui Android atau Iphone, hanya dengan mengunduhnya untuk mendapatkan aplikasi ini, jika menggunakan perangkat. Saat menggunakan laptop, caranya adalah dengan membuka web Chrome atau Canva dan masuk ke aplikasi Canva tanpa harus mengunduh.⁵⁶

Kekurangan canva yaitu:

1. Aplikasi Canva mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil, jika tidak ada internet atau kuota pada perangkat atau leptop

⁵⁴ Prasetiowati et al., 'Pengembangan Modul Al-Quran Hadits Menggunakan Canva Pada Materi Keseimbangan Hidup Dunia Dan Akhirat'.

⁵⁵ Monoarfa, 'Pengembangan Media Pembelajaran Canva Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru', *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 2021, 1088.

⁵⁶ Nofamataro Zebua, 'Potensi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Praktis Bagi Guru Dan Peserta Didik', *Educativo: Jurnal Pendidikan* 2, no. 1 (2023): 1-2.

yang akan menjangkau aplikasi Canva, Canva tidak dapat digunakan atau didukung dalam proses desain.⁵⁷

2. Di aplikasi Canva terdapat template, stiker, ilustrasi, font, dan sebagainya dengan biaya tertentu. Jadi, ada beberapa yang dibayar dan beberapa yang tidak. Tapi ini bukan masalah karena masih banyak template menarik dan gratis lainnya. Ini hanya bagaimana pengguna dapat merancang sesuatu yang menarik dan mengandalkan kreativitas mereka sendiri.⁵⁸
3. Terkadang desain yang dipilih memiliki desain yang mirip dengan yang lain, entah itu template, gambar, warna, dan sebagainya. Namun hal ini juga tidak menjadi masalah, kembali lagi kepada pengguna dalam memilih sesuatu desain yang berbeda.

Langkah-langkah menggunakan aplikasi canva:

1. Dari **Beranda**, pilih **Proyek**.
2. Di sudut kanan atas, pilih **Tambahkan baru**, lalu pilih **Materi Ajar**.

Nama Materi Ajar atau Banner untuk memperbarui, pilih **Lainnya**, lalu pilih antara Ganti nama atau Banner, untuk mengedit Deskripsi, pilih kotak teks di bawahnya.

1. Desain diurutkan dan disebut aktivitas. Pilih aktivitas untuk mengedit kontennya.

⁵⁷ Riono and Fauzi, 'Pengembangan Media Pembelajaran PAI-BP Di SD Berbasis Aplikasi Canva'.

⁵⁸ Nurul Aisyah, Salsabila Panjaitan, and Harun Al Rasyid, 'Pengembangan Media Pembelajaran Komik Bahasa Arab Berbasis Canva', *Journal Of Education Research* Vol.4, no. No.2 (2023): 486.

2. Untuk menambahkan desain ke materi ajar, pilih **Tambahkan aktivitas ke materi ajar**.
3. Jika Anda ingin siswa mengerjakan salinan aktivitas milik mereka dan mengirimkannya kembali kepada Anda, perbarui Pengalaman Aktivitas menjadi **Belajar Mandiri**. Anda dapat melakukannya dengan memilih ikon **bawah**, dan memilih antara **Materi ajar** atau **Belajar mandiri**.
4. Mengatur ulang aktivitas, pilih dan seret aktivitas ke urutan yang Anda inginkan.
5. Menghapus aktivitas, pilih **ikon**, pada aktivitas, lalu pilih **Hapus dari folder**. Untuk menghapus desain, pilih **Pindahkan ke sampah**.
6. Melihat tampilan urutan materi ajar, pilih **Buka Materi Ajar** untuk membuka editor.

Pada editor

1. Aktivitas tersedia di **menu Navigasi**.
2. Ganti antar desain dengan mudah dengan memilih desain yang ingin Anda edit atau tampilkan, tanpa harus meninggalkan halaman editor.

Berdasarkan langkah-langkah di atas, dapat memudahkan kita untuk mulai mencoba dan berkreasi semenarik mungkin untuk menghasilkan karya yang dapat dikonsumsi oleh banyak orang, terutama guru dapat mencapai perencanaan pembelajaran.

c. Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan pembelajaran dibagi menjadi dua, yaitu perencanaan dan pembelajaran. Perencanaan adalah struktur program kerja yang dibuat atau direncanakan untuk dilaksanakan kemudian dalam rangka mencapai target yang telah ditentukan oleh seorang pendidik. Sementara itu, belajar adalah proses yang nantinya akan mendapatkan perubahan. Jadi perencanaan pembelajaran adalah proses yang terbentuk secara struktural yang dilakukan dalam rangka mencapai target dan memperoleh perubahan.⁵⁹

Perencanaan pembelajaran adalah proses yang cermat dan terencana yang bertujuan untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang efektif dan bermakna bagi para peserta didik.⁶⁰ Proses ini dimulai dengan tahap identifikasi tujuan pembelajaran yang jelas dan terukur. Tujuan ini haruslah spesifik dan relevan dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik serta mencerminkan aspek-aspek yang ingin dicapai dalam pembelajaran tersebut. Setelah tujuan ditetapkan, langkah selanjutnya melibatkan pemilihan strategi pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan tersebut.

Strategi ini bisa beragam, mulai dari ceramah, diskusi kelompok, pembelajaran berbasis proyek, hingga penggunaan teknologi dalam

⁵⁹ Adriano Figueiró, 'Definisi Perencanaan Pembelajaran', *Biogeografia*, 1967, 5–24.

⁶⁰ Sri Andayani, 'DESAIN PERENCANAAN PEMBELAJARAN', *Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini* 7, no. 1 (2021): 5.

pembelajaran.⁶¹ Proses perencanaan, materi pembelajaran disusun dengan seksama. Materi ini haruslah relevan dengan tujuan pembelajaran dan dapat dipahami dengan mudah oleh peserta didik. Selain itu, materi tersebut haruslah disajikan dengan cara yang menarik dan bervariasi, menggunakan berbagai macam sumber seperti teks, gambar, audio, dan video untuk memaksimalkan pemahaman peserta didik.⁶²

Pembuatan aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan materi juga menjadi bagian penting dalam proses ini, karena aktivitas tersebut dapat memotivasi peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran.⁶³ Selain merencanakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan bermakna, perencanaan pembelajaran juga melibatkan proses penilaian dan evaluasi.

Instrumen penilaian yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dikembangkan untuk mengukur pencapaian peserta didik. Evaluasi yang berkala dilakukan untuk memonitor kemajuan peserta didik dan memberikan umpan balik yang konstruktif untuk perbaikan lebih lanjut. Hal ini penting untuk memastikan bahwa pembelajaran berjalan sesuai

⁶¹ Abd Hakim, 'Perencanaan Sistem Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Indonesia', *Scholastica: Jural Pendidikan Dan Kebudayaan* 2 (2), no. November (2020): 158, <http://www.jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/scholastica/article/view/749>.

⁶² Fatiani Lase, 'Peran Perencanaan Pembelajaran Dalam Meningkatkan Profesionalitas Guru', *Educativo: Jurnal Pendidikan* 1, no. 1 (2020): 154, <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.22>.

⁶³ Nadila, 'Strategi Inovatif Dalam Perencanaan Pembelajaran PAI: Memaksimalkan Hasil Pembelajaran'.

rencana dan bahwa peserta didik dapat mencapai hasil yang diharapkan.⁶⁴

Perencanaan pembelajaran memiliki kriteria penyusunannya. Dibawah ini dijelaskan beberapa kriteria penyusunan perencanaan pembelajaran:

- a) Signifikansi. Bahwa perencanaan pembelajaran hendaknya bermakna agar proses pembelajaran berjalan efektif dan efisien.
- b) Relevan. Bahwa perencanaan yang kita susun memiliki kesesuaian baik internal maupun eksternal.
- c) Kepastian. Bahwa perencanaan pembelajaran tidak lagi memuat pilihan-pilihan akan tetapi berisi langkah-langkah pasti yang dapat dilakukan secara sistematis dimana guru menentukan langkah-langkah yang sesuai dan dapat diimplementasikan.
- d) Adaptibilitas. Perencanaan pembelajaran hendaknya bersifat lentur atau tidak kaku.
- e) Kesederhanaan. Sederhana disini maksudnya bahwa perencanaan pembelajaran harus mudah diterjemahkan dan mudah diimplementasikan tidak rumit.
- f) Prediktif. Perencanaan dapat menggambarkan apa yang akan terjadi.

⁶⁴ Rohani, 'Media Pembelajaran', *Repository.Uinsu*, 2020, 11, <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=npLzDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=media+pembelajaran&ots=Nr8w9uLXRR&sig=dO9nzuMdeU76Gwa7wE2-xLcBB7I>.

d. Hakikat Pendidikan Agama Islam

a) Pengertian Pendidikan

Pendidikan adalah mendidik yang dilaksanakan oleh seorang guru kepada siswa, diharapkan orang dewasa pada anak dapat memberikan contoh, pembelajaran, arahan, dan perbaikan moral, serta menggali pengetahuan masing-masing individu. Pengajaran yang diberikan kepada siswa tidak hanya dari pendidikan formal yang dilakukan oleh pemegang kekuasaan, namun dalam hal ini fungsi keluarga dan masyarakatlah yang sangat penting dan menjadi wadah bimbingan yang dapat menghasilkan dan mengembangkan pengetahuan serta pemahaman.⁶⁵

Pendidikan memberikan manfaat yang sangat besar, termasuk peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan kompetensi yang diperlukan untuk menghadapi tantangan kehidupan. Selain itu, pendidikan berperan penting dalam membentuk karakter dan moral individu, sehingga dapat menjadi anggota masyarakat yang bertanggung jawab dan berkontribusi positif.

Melalui pendidikan, seseorang juga dapat memperoleh kesempatan yang lebih baik dalam karier dan kehidupan sosial, yang pada akhirnya berkontribusi pada kemajuan dan kesejahteraan masyarakat secara keseluruhan. Dengan demikian, pendidikan

⁶⁵ Dwi Annisa, 'Jurnal Pendidikan Dan Konseling', *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, No. 1980 (2022): 7914.

bukan hanya investasi bagi individu, tetapi juga bagi perkembangan dan stabilitas sosial dan ekonomi suatu bangsa.⁶⁶

Pendidikan agama islam sangat penting bagi kehidupan, sudah dijelaskan pada al-Quran surat at-taubah ayat 122:⁶⁷

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَافَّةً فَلَوْلَا نَفَرَ مِنْ كُلِّ فِرْقَةٍ مِنْهُمْ طَائِفَةٌ لِيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ

Artinya: Tidak sepatutnya bagi mukminin itu pergi semuanya (ke medan perang). Mengapa tidak pergi dari tiap-tiap golongan di antara mereka beberapa orang untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang agama dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali kepadanya, supaya mereka itu dapat menjaga dirinya.

Melalui ayat ini, dapat diketahui kedudukan penting dari menuntut ilmu yang disejajarkan dengan berperang. Keduanya sama-sama memperjuangkan dan menyebarkan dakwah Islamiyah, yang membedakan hanya metodenya saja.

b) Pengertian agama islam

Secara etimologis, Islam berasal dari bahasa Arab, yaitu dari kata salima yang berarti selamat, sentosa dan damai. Dari kata

⁶⁶ At, 'Konsep Pendidikan Menurut Al-Ghazali'.

⁶⁷ AKHMAD SHUNHAJI, 'Agama Dalam Pendidikan Agama Islam', *Jurnalptiq.Com* 1, no. 1 (2019): 1-21.

salima kemudian berubah menjadi bentuk aslama yang berarti menyerah ke dalam kedamaian.⁶⁸

Secara istilah, Islam adalah nama untuk agama yang ajarannya adalah wahyu Tuhan melalui Rasul kepada manusia. Lebih tegas lagi, Islam adalah ajaran yang diwahyukan oleh Allah kepada manusia melalui Nabi Muhammad SAW, seorang Rasul. Intinya, Islam mengajak ajaran tidak hanya dari satu aspek, tetapi tentang semua aspek kehidupan manusia.⁶⁹

Islam adalah agama monoteistik yang didasarkan pada kepercayaan kepada satu Tuhan, Allah, dan diturunkan melalui wahyu kepada Nabi Muhammad SAW pada abad ke-7 M di Jazirah Arab. Kata "Islam" berasal dari bahasa Arab yang berarti "penyerahan" atau "penyerahan diri sepenuhnya kepada kehendak Allah," dan pengikutnya disebut sebagai Muslim. Ajaran Islam sangat komprehensif dan mencakup seluruh aspek kehidupan manusia, mulai dari aspek spiritual hingga sosial, politik, ekonomi, dan hukum.⁷⁰

Islam memiliki lima pilar utama yang menjadi dasar praktik keagamaan: syahadat, atau pengucapan kesaksian iman yang menegaskan keesaan Allah dan kenabian Muhammad; shalat, yaitu ibadah doa lima waktu sehari yang mendekatkan Muslim kepada

⁶⁸ Ahmad Fuadi, 'Studi Islam (Islam Eksklusif Dan Inklusif)', *Ö Jurnal Wahana Inovasi* 7, no. 2 (2018): 50.

⁶⁹ Departemen Pendidikan Nasional DPN, 'Kamus Besar Bahasa Indonesia' 2 (n.d.): 500.

⁷⁰ Fuadi, 'Studi Islam (Islam Eksklusif Dan Inklusif)'.

Allah; zakat, atau amal wajib yang dikeluarkan untuk membantu yang kurang mampu dan membersihkan harta; puasa di bulan Ramadan, yang melatih pengendalian diri dan kesadaran spiritual; dan haji, atau ziarah ke Mekkah sekali seumur hidup bagi yang mampu, yang menegaskan kesatuan dan kesetaraan umat Islam di hadapan Allah.⁷¹

Al-Qur'an, kitab suci umat Islam, dianggap sebagai firman Allah yang terakhir dan paling lengkap, yang memberikan panduan tentang segala aspek kehidupan manusia, baik dalam urusan pribadi maupun sosial. Selain Al-Qur'an, Hadis kumpulan ucapan, tindakan, dan persetujuan Nabi Muhammad juga menjadi sumber utama ajaran Islam. Hadis memberikan penjelasan lebih lanjut tentang ajaran-ajaran yang terkandung dalam Al-Qur'an dan memberikan contoh praktis bagaimana menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Keesaan Allah, yang menegaskan bahwa tidak ada tuhan selain Allah dan Muhammad adalah utusan-Nya, hal ini ajaran dari konsep tauhid islam. Tauhid ini menjadi fondasi utama dari seluruh ajaran Islam dan menuntun Muslim untuk menjalani kehidupan yang sesuai dengan kehendak Allah. Islam juga menekankan pentingnya keadilan, kasih sayang, dan kepedulian sosial, serta mengajak

⁷¹ Maskur, Muhammad Khoirul Anwar, and Triana, 'Implementasi Pembelajaran Blended Learning Di Madrasah Ibtidaiyah', *Jurnal Magistra* 12, no. 2 (2021): 120–33, <https://doi.org/10.31942/mgs>.

umatnya untuk menjalani kehidupan yang penuh dengan akhlak mulia dan ketaatan kepada Allah.

Ajaran moral dalam Islam sangat menekankan integritas, kejujuran, dan tanggung jawab, baik terhadap diri sendiri, sesama manusia, maupun alam semesta.⁷² Hukum Islam, atau Syariah, mencakup berbagai aspek kehidupan, termasuk hukum pidana, perdata, dan keluarga, yang bertujuan untuk mencapai keadilan dan kesejahteraan umum.⁷³

Islam mendorong terciptanya masyarakat yang harmonis dan adil, dalam konteks sosial. Islam juga mengakui hak-hak individu dan menekankan pentingnya pendidikan, kerja keras, dan kepedulian terhadap sesama.

Bukan hanya agama, tetapi islam juga cara hidup yang menyeluruh yang mengatur hubungan manusia dengan Tuhan, hubungan antarmanusia, dan hubungan manusia dengan alam. Melalui ajaran-ajarannya yang komprehensif dan mendalam, Islam bertujuan untuk membawa kedamaian, keadilan, dan kesejahteraan bagi semua umat manusia di dunia ini dan akhirat.

c) Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam adalah bagian integral dari sistem pendidikan yang bertujuan untuk mengajarkan prinsip-prinsip,

⁷² Abror Sodik, 'Pengertian Islam | Inilah Islam', *Pengantar Studi Islam*, 2020, 103.

⁷³ Saihu, 'Pendidikan Sosial Yang Terkandung Dalam Surah At-Taubah Ayat 71-72', *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam* 9, no. 1 (2020): 129, <http://jurnal.staialhidayahbogor.ac.id/index.php/ei/article/view/703>.

ajaran, dan nilai-nilai Islam kepada individu dalam konteks pendidikan formal. Secara deskriptif, pendidikan Agama Islam mencakup pengajaran tentang keyakinan, praktik ibadah, moralitas, etika, sejarah, dan budaya Islam.⁷⁴

Tujuan utamanya adalah untuk membentuk individu yang memahami dan mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari mereka.⁷⁵ Pendidikan Agama Islam sering kali diberikan dalam konteks sekolah-sekolah Islam, madrasah, atau lembaga-lembaga pendidikan lainnya. Mata pelajaran ini biasanya mencakup pelajaran tentang Al-Quran, hadis, sejarah Islam, akidah (keyakinan), fiqh (hukum Islam), dan muamalah (transaksi dan etika sosial).⁷⁶

Menurut pendapat ahli, pendidikan Agama Islam memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk identitas keagamaan individu Muslim, serta membantu mereka memahami dan mengaplikasikan ajaran Islam dalam kehidupan mereka sehari-hari. Ahli pendidikan Islam seperti Dr. Syed Muhammad Naquib al-Attas menekankan pentingnya pendidikan Agama Islam dalam menciptakan manusia yang beriman, berakhlak, dan bertaqwa kepada Allah SWT.⁷⁷

⁷⁴ Farid Setiawan et al., 'Kebijakan Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam', *Al-Mudarris (Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam)* 4, no. 1 (2021): 14, <https://doi.org/10.23971/mdr.v4i1.2809>.

⁷⁵ Nur Latifah, 'Penguatan Pddkn Karakter Melalui PAI', *Jurnal Elkatarie: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sosial* 4, no. 1 (2021): 653.

⁷⁶ Setiawan et al., 'Kebijakan Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam'.

⁷⁷ Ahmad Yazid Hayatul Maky, 'Nilai Pendidikan Islam Dalam Perspektif Islamisasi Dan Integrasi Ilmu (Ismail Raji Al Farouqi, Syed Muhammad Nquib Al-Attas, Amin Abdullah)', *Cross-Border* 4, no. 2 (2021): 732–50.

Bagi John Dewey, pendidikan adalah pertumbuhan, perkembangan, dan kehidupan itu sendiri. Dia memandang secara progresif dan terutama sikap optimis tentang kemajuan siswa dalam proses pendidikan. Kihajar Dewantara menghadirkan pendidikan sebagai panduan bagi pertumbuhan potensi peserta didik untuk menjadi individu dan bagian dari masyarakat yang mandiri sehingga mencapai keselamatan dan kebahagiaan.⁷⁸

Pemahaman ajaran Islam memberikan pengetahuan yang mendalam tentang Al-Qur'an, Hadis, Fiqih, Akidah, dan sejarah Islam, sehingga individu dapat melaksanakan ibadah dan kewajiban agama dengan benar. Selain itu, ajaran agama islam mengajarkan pentingnya hidup dalam kerukunan, saling menghormati, dan tolong-menolong antar sesama manusia, misalnya melalui ajaran tentang zakat dan sedekah.

Pada penanaman nilai-nilai ajaran islam pentingnya toleransi dan menghormati perbedaan dalam masyarakat yang beragam, dengan meneladani sejarah umat Islam yang hidup berdampingan dengan pemeluk agama lain dengan damai.⁷⁹

Pendidikan agama juga memberikan dasar untuk penyelesaian masalah dan pengambilan keputusan sesuai dengan nilai-nilai agama, seperti melalui ajaran fiqih terakhir, peningkatan kualitas

⁷⁸ Firmansyah, 'Pendidikan Agama Islam Pengertian Tujuan Dasar Dan Fungsi'.

⁷⁹ Latifah, 'Penguatan Pddkn Karakter Melalui PAI'.

hidup melalui ajaran tentang hidup sehat, bersih, dan bermanfaat bagi diri sendiri dan orang lain, membantu individu menjalani gaya hidup yang lebih berkualitas sesuai dengan prinsip-prinsip Islam. Dengan demikian, Pendidikan Agama Islam tidak hanya berperan dalam pengembangan spiritual dan moral, tetapi juga dalam membentuk masyarakat yang harmonis dan berkualitas.⁸⁰

e. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Tujuan lain dari Pendidikan Agama Islam adalah bekal dan penanaman pengetahuan, amalan, apresiasi dan pengalaman mahasiswa tentang Islam, sehingga mereka menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketaqwaan kepada Allah SWT dan akhlak mulia dalam kehidupan pribadi, masyarakat, bangsa dan negara, untuk dapat melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi.⁸¹

Pendidikan Agama Islam memiliki berbagai fungsi yang sangat penting dalam pembentukan individu dan masyarakat. Fungsi pengembangan spiritual membantu individu mengembangkan hubungan yang lebih dekat dengan Allah melalui pemahaman dan penerapan ajaran agama, seperti shalat, puasa, dan zakat. Lalu, pembentukan akhlak dan moral merupakan inti dari Pendidikan Agama Islam, yang mengajarkan nilai-nilai seperti kejujuran, amanah,

⁸⁰ Aminuddin Aminuddin and Kamaliah Kamaliah, 'Perencanaan Pendidikan Agama Islam Kontemporer', *Al-Aulia: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu-Ilmu Keislaman* 8, no. 1 (2022): 62, <https://doi.org/10.46963/aulia.v8i1.540>.

⁸¹ Mahendra Eka Putra, 'Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Masa Pandemi Covid-19', *Permata: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 3, no. 1 (2022): 285, <https://doi.org/10.47453/permata.v3i1.640>.

kesabaran, dan tanggung jawab, dengan meneladani akhlak Rasulullah SAW.⁸²

Fungsi-fungsi tersebut, Pendidikan Agama Islam diharapkan dapat menciptakan individu yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki kepribadian yang baik, serta mampu memberikan kontribusi positif dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

⁸² Nadila, 'Strategi Inovatif Dalam Perencanaan Pembelajaran PAI: Memaksimalkan Hasil Pembelajaran'.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya adalah cara ilmiah untuk memperoleh data dengan tujuan dan penggunaan tertentu. Metode ini digunakan untuk memberikan gambaran mendalam tentang dampak penggunaan media canva dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. Sumber utama data yang diambil dalam penelitian ini adalah literatur, jurnal ilmiah, dan berita online yang relevan dengan isu penelitian ini.⁸³

Jenis penelitian ini juga ditunjukkan untuk menjelaskan fenomena secara mendalam. Singkatnya, semakin dalam data digali, semakin baik hasil penelitiannya. Dengan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, peneliti dapat mengeksplorasi dan menggambarkan keadaan di lapangan secara mendalam dan spesifik. Peneliti dapat berinteraksi langsung dan mengenal subjek penelitian lebih dalam, sehingga peneliti dapat mendeskripsikan, mengetahui, dan mengeksplorasi penggunaan media pembelajaran Canva yang digunakan oleh guru pendidikan agama Islam di SMA Negeri 1 Muncar Banyuwangi.⁸⁴

⁸³ Puji Astutik Astutik, Nur Afif Ayuni, and Ayunda Mahdalena Putri, 'Artificial Intelligence: Dampak Pergeseran Pemanfaatan Kecerdasan Manusia Dengan Kecerdasan Buatan Bagi Dunia Pendidikan Di Indonesia', *Sindoro Cendikia Pendidikan* 1, no. 10 (2023): 101–112, <https://ejournal.warunayama.org/index.php/sindorocendikiapendidikan/article/view/1219/1153>.

⁸⁴ MA Dr. Hj. Meyniar Albina, *Metode Penelitian Kualitatif, Harfa Creative*, vol. 4, 2017.

B. Lokasi Penelitian

Sejalan dengan fokus penelitian yang dijelaskan di atas, maka yang menjadikan lokasi penelitian di sini adalah SMA Negeri 1 Muncar Banyuwangi yang terletak di Jalan Sraten-Tapanrejo No.1, RT. 03/ RW. 06, Dusun Kedung Dandang, Tapanrejo, Kec. Muncar, Kabupaten Banyuwangi, Jawa Timur 68472.⁸⁵

Penentuan lokasi didasari beberapa pertimbangan sebagai berikut:

- a. SMA Negeri 1 Muncar adalah lembaga pendidikan yang penting dalam membentuk generasi muda di daerah tersebut. Sekolah ini memiliki peran penting dalam memberikan pendidikan berkualitas, mempersiapkan siswa untuk ujian nasional, serta membantu siswa meraih prestasi akademik dan non-akademik.
- b. SMA Negeri 1 Muncar merupakan salah satu sekolah yang menggunakan media aplikasi canva dalam pembelajaran di dalam kelas.
- c. Selain itu, peneliti ingin mengetahui mendalam penggunaan media aplikasi canva yang diterapkan di SMA Negeri 1 Muncar dalam meningkatkan belajar kreatifitas siswa.

C. Subyek Penelitian

Subyek penelitian merujuk pada objek atau topik yang menjadi fokus utama dalam suatu penelitian. Subyek penelitian merupakan elemen yang ingin dikaji, dipahami, atau dijelaskan oleh peneliti selama proses

⁸⁵ Nita Talia and I Nyoman Sudiana, 'Pembelajaran Teks Eksplanasi Dengan Pemanfaatan Video Fenomena Sosial Di Kelas XI SMA', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 5, no. 3 (2022): 636, <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i3.52139>.

penelitian. Subyek penelitian dapat berupa individu, kelompok, organisasi, peristiwa, atau fenomena tertentu yang menjadi pusat perhatian dalam rangka memperoleh pemahaman atau informasi lebih lanjut. Dalam penelitian ini akan menggunakan sumber data sebagai berikut:

a. Sumber data primer

Penelitian media canva di SMA Negeri 1 Muncar, pengumpulan sumber data primer menjadi krusial untuk mendapatkan wawasan yang lebih mendalam tentang interaksi siswa dengan teknologi tersebut serta untuk menilai dampaknya terhadap pembelajaran di lingkungan sekolah menengah. Salah satu sumber data primer yang sangat relevan adalah melalui penggunaan survei dan kuesioner.

Peneliti dapat merancang pertanyaan yang mencakup persepsi siswa dan guru terhadap penggunaan media canva, sejauh mana teknologi tersebut meningkatkan pengalaman belajar, dan apakah ada kendala atau tantangan yang dihadapi.⁸⁶ Wawancara langsung dengan siswa, guru, atau bahkan staf sekolah juga merupakan sumber data primer yang berharga.

Melalui wawancara, peneliti dapat menggali pandangan lebih dalam, mendapatkan pemahaman tentang pengalaman praktis mereka dalam menggunakan media aplikasi canva, serta mendeteksi kemungkinan perubahan dalam pola belajar atau gaya pengajaran.⁸⁷

⁸⁶ Fauziyati, 'Dampak Penggunaan Artificial Dalam'.

⁸⁷ Putra, 'Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Masa Pandemi Covid-19'.

b. Sumber data sekunder

Penelitian media pembelajaran canva di SMA Negeri 1 Muncar Banyuwangi, sumber data sekunder memainkan peran penting dalam memberikan konteks dan mendukung analisis yang lebih luas. Salah satu sumber data sekunder yang dapat dimanfaatkan adalah data akademik historis siswa, seperti nilai ujian, rapor, dan ca tatan kinerja. Data ini dapat memberikan landasan untuk memahami tren historis dalam prestasi siswa, yang dapat menjadi dasar perbandingan dengan dampak media pembelajaran canva.

Informasi dari literatur ilmiah dan jurnal pendidikan juga merupakan sumber data sekunder yang berharga. Artikel-artikel ini dapat memberikan kerangka kerja teoretis, temuan penelitian sebelumnya, dan wawasan terkait penggunaan kecerdasan buatan di konteks pendidikan. Data sekunder dari literatur dapat membantu peneliti untuk merinci pertanyaan penelitian dan merinci kerangka konseptual.⁸⁸

Penelitian ini, subjek penelitian atau informan yang terlibat dalam menghadapi masalah yang sedang dikaji antara lain:

- 1) Heriyanto Nurcahyo, S. Pd, M.Li (Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Muncar)

⁸⁸ Ramadiani, Agusmelda, and Betania, 'Peran Teknologi AI Terhadap Kreatifitas Mahasiswa Dalam Menyelesaikan Tugas Akhir'.

- 2) Nugraha Okta Maulana, S.Pd (Wakil Kepala Sekolah Prasarana SMA Negeri 1 Muncar)
- 3) Nurul Hidayati, S.Ag (Guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam)
- 4) Afifatul Irsha, S.Pd (Guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam)
- 5) Mohammad Ihwan Muhlisin, S.Pd (Wali Kelas SMA Negeri Muncar)
- 6) Lisa Wiranita, S.Kom (Asisten Kurikulum SMA Negeri 1 Muncar)
- 7) Naylla Putri Wuri Hartono (Siswa Kelas SMA Negeri 1 Muncar)
- 8) Syera Auliana (Siswa Kelas SMA Negeri 1 Muncar)
- 9) Muhammad Nur Alif (Siswa Kelas SMA Negeri 1 Muncar)

D. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian di SMA Negeri 1 Muncar Banyuwangi melibatkan berbagai teknik untuk mendapatkan informasi yang relevan dan akurat. Berikut adalah beberapa teknik pengumpulan data yang dapat digunakan:

- 1) Wawancara: Wawancara langsung dengan siswa, guru, atau staf sekolah dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam. Wawancara memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi pengalaman dan pandangan individu secara lebih terperinci, sehingga dapat memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif tentang dampak media

pembelajaran canva.⁸⁹

fungsi dari wawancara yaitu:

- a. Agar tidak ada pokok-pokok yang tertinggal.
- b. Agar dalam pencatatan lebih cepat

Tujuan wawancara adalah untuk mengumpulkan informasi yang lengkap, adil dan akurat. Walsh menyatakan, kunci wawancara yang baik adalah mendengarkan dengan baik. Jika Anda tulus dan narasumber tahu bahwa Anda memiliki empati, mereka akan angkat bicara.⁹⁰

- 2) Observasi: Observasi adalah proses pengamatan sistematis terhadap aktivitas manusia dan setting fisik dimana aktivitas tersebut berlangsung secara terus menerus dari lokus aktivitas alam untuk menghasilkan fakta. Oleh karena itu, observasi merupakan bagian integral dari ruang lingkup penelitian lapangan etnografi.⁹¹ Melalui pengamatan langsung di kelas, peneliti dapat mengumpulkan data mengenai interaksi siswa dengan aplikasi canva, dinamika kelas, dan respons siswa terhadap metode pengajaran yang diterapkan.

Pengamatan dapat dilakukan secara langsung atau dengan menggunakan teknologi sensor seperti kamera atau mikrofon.⁹² Para peneliti kualitatif juga dapat terlibat dalam peran-peran yang beragam,

⁸⁹ Melinda, 'Pemanfaatan Artificial Intelligence Chatbot Tarra (Toyota Interactive Virtual Assistant Dalam Meningkatkan Customer Relationship Management Di Agung Toyota Pangkalan Kerinci', *Skripsi*, no. 4647 (2022): 51, [https://repository.uin-suska.ac.id/58876/1/Skripsi Gabungan.pdf](https://repository.uin-suska.ac.id/58876/1/Skripsi%20Gabungan.pdf).

⁹⁰ Arifin S Harahap, 'Teknik Wawancara Bagi Reporter Dan Moderator Di Televisi', *Universitas Esa Unggul Jakarta Jalan Arjuna Utara* 16, no. 9 (2019): 1.

⁹¹ Hasyim Hasanah, 'Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial)', *At-Taqaddum* 8, no. 1 (n.d.): 26, <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>.

⁹² Hasanah.

mulai dari sebagai non-partisipan hingga partisipan utuh. Pada umumnya observasi ini bersifat *open-ended* di mana peneliti mengajukan pertanyaan umum kepada peserta yang memungkinkan peserta untuk secara bebas mengekspresikan pandangan mereka.⁹³

- 3) Dokumentasi: Dokumentasi penelitian adalah proses sistematis untuk mencatat, mengorganisasi, dan menyimpan semua data, informasi, dan aktivitas yang dilakukan selama pelaksanaan penelitian. Ini melibatkan pengumpulan data dari berbagai sumber tertulis seperti dokumen, arsip, dan bahan-bahan lain yang berhubungan dengan topik penelitian. Sumber ini bisa berupa catatan, laporan, surat, buku, atau dokumen resmi lainnya.

Penelitian dokumen memberikan pemahaman tentang konteks sejarah, kebijakan, kejadian, dan perkembangan yang berkaitan dengan fenomena yang sedang dipelajari.⁹⁴ Tujuan utama dokumentasi penelitian adalah memastikan bahwa penelitian dapat dipertanggungjawabkan, direplikasi, dan diverifikasi oleh peneliti lain.

E. Analisis Data

Analisis data adalah proses menyelidiki, membersihkan, menginterpretasi, dan menyajikan data untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang fenomena yang diteliti. Ini melibatkan penggunaan berbagai metode dan teknik untuk mengekstrak informasi berharga dari

⁹³ John W. Creswell, *Research Design*, 2019.

⁹⁴ Ardiansyah, Risnita, And M. Syahrani Jailani, 'Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif', *Jurnal Ihsan : Jurnal Pendidikan Islam* 1, No. 2 (2023): 9, <https://doi.org/10.61104/Ihsan.V1i2.57>.

data. Berikut adalah langkah-langkah umum yang akan dilakukan oleh peneliti dalam analisis data kualitatif:

1. Transkripsi data

Jika data awal berupa rekaman wawancara, diskusi kelompok, atau observasi, langkah pertama adalah mentranskripsikan data menjadi teks tulisan. Ini memungkinkan data dapat diolah lebih lanjut. Semua yang dilihat dan didengar akan dicatat oleh peneliti, sehingga data yang diperoleh akan banyak dan bisa dibuktikan kevalidannya.

2. Pengkodean data

Menulis laporan analisis yang mencakup deskripsi langkah-langkah yang diambil, temuan utama, dan interpretasi. Menyajikan temuan dalam konteks literatur dan teori yang relevan. Penyajian data membantu dalam memahami apa yang terjadi dan untuk melakukan sesuatu, termasuk analisis yang lebih mendalam atau mengambil aksi berdasarkan pemahaman.

- 1) Kesimpulan

Kesimpulan awal yang disajikan bersifat sementara dan akan berubah jika tidak ada bukti kuat dan mendukung yang ditemukan pada tahap pengumpulan data selanjutnya. Namun, jika kesimpulan yang disajikan pada tahap awal didukung oleh bukti yang valid dan konsisten ketika peneliti kembali ke lapangan untuk mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan adalah kesimpulan yang kredibel.

F. Keabsahan Data

Keabsahan data (validitas data) mengacu pada sejauh mana data yang dikumpulkan oleh peneliti sesuai dengan realitas atau fakta yang sebenarnya. Validitas data sangat penting untuk memastikan bahwa temuan atau kesimpulan yang diambil dari data adalah akurat dan dapat diandalkan.⁹⁵ Ada beberapa teknik dan strategi yang dapat digunakan peneliti untuk memastikan keabsahan data:

a) Triangulasi

Menggunakan lebih dari satu metode, sumber, atau pendekatan untuk mengumpulkan data. Ini membantu mengonfirmasi dan memvalidasi temuan dengan membandingkan informasi dari berbagai sumber atau metode. Dalam kaitan ini, Patton menyatakan bahwa ada empat macam teknik triangulasi, yaitu:

1. triangulasi data, dimana peneliti dalam mengumpulkan data harus menggunakan berbagai sumber data yang berbeda.
2. triangulasi metode, yaitu cara peneliti menguji validitas data dengan mengumpulkan data yang serupa namun menggunakan teknik atau metode pengumpulan data yang berbeda.
3. triangulasi peneliti yaitu hasil penelitian, baik data maupun kesimpulan tentang bagian atau keseluruhan tertentu dapat diuji validitasnya dari beberapa peneliti.
4. triangulasi teori yaitu dalam menguji keabsahan data menggunakan

⁹⁵ Ardiansyah, Risnita, and Jailani.

perspektif lebih dari satu teori dalam membahas permasalahan-permasalahan yang dikaji, sehingga dapat dianalisis dan ditarik kesimpulan yang lebih utuh dan menyeluruh.

Di dalam penelitian ini, keabsahan data yaitu menggunakan teknik triangulasi sumber data. Teknik triangulasi ini dilakukan untuk menguji validitas data dengan menggunakan lebih dari satu sumber data dalam membahas masalah yang diteliti, sehingga dapat dianalisis dan ditarik kesimpulan yang lebih lengkap dan komprehensif.⁹⁶

G. Tahap-Tahap Penelitian

Penelitian kualitatif melibatkan serangkaian tahap yang sistematis untuk memahami dan menggambarkan fenomena, pandangan, atau pengalaman secara mendalam.

Untuk memastikan tahapan berjalan dengan baik dan menghasilkan data yang akurat, diperlukan beberapa tahap yang dilakukan oleh peneliti:

1. Tahap pra penelitian

Pada tahap pra-penelitian, hal pertama yang harus dilakukan adalah memilih masalah, menentukan judul, dan tempat atau lokasi penelitian dengan tujuan menyesuaikan kebutuhan dan minat fokus penelitian yang akan dipelajari.

2. Tahap pelaksanaan penelitian

Pada tahap ini, peneliti turun secara langsung dalam kegiatan

⁹⁶ Saadah Nailus and Cahyo Hasanudin, 'Implementasi ChatGPT Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Era Society 5.0', *Seminar Nasional Daring Sinergi* 1, no. 1 (2023): 596.

observasi, pencarian, dan mengumpulkan data yang diperoleh sebanyak mungkin. Hal ini bertujuan untuk memudahkan proses penyusunan laporan hasil penelitian.

3. Tahap analisis data

Pada tahap penelitian ini, diperlukan pengumpulan data dengan menggunakan berbagai teknik pengumpulan data, kemudian diolah dan dipresentasikan untuk membantu menjawab permasalahan para peneliti yang diteliti.⁹⁷



⁹⁷ John W. Creswell, *Research Design*. 1-6

BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Obyek Penelitian

Lokasi yang dijadikan obyek dalam penelitian ini adalah SMA Negeri 1 Muncar yang terletak di Desa Tapan Kecamatan Muncar Kabupaten Banyuwangi. Untuk lebih mengetahui tentang masalah gambaran dan obyek penelitian. Maka, akan dilakukan secara sistematis tentang ibyek penelitian sebagai berikut:⁹⁸

1. Sejarah Berdirinya SMA Negeri 1 Muncar Banyuwangi

Pada hari Kamis kliwon, 9 Februari 1990 diadakan rapat khusus LKMD dengan aparat Desa Tapanrejo dan tokoh masyarakat. Rapat dipimpin langsung oleh Kepala Desa Tapanrejo, Bapak Djapar Soeharto. Pertemuan tersebut membahas antara lain penyampaian hasil rapat koordinasi di Kecamatan Muncar yang mendapat dana dari Pemerintah untuk pembangunan SMA negeri, sedangkan desa harus menyediakan lahan seluas kurang lebih 1 hektar.

Pembentukan panitia pembebasan lahan oleh pemerintah desa di Desa Tapanrejo dengan susunan panitia Djapar Soeharto (Pelindung), Sisnoto (Ketua LKMD), Siswo Prayitno (Pemuka Masyarakat), keduanya sebagai ketua. Juga Mustofa (Staf Desa), Sri Wahyuningsih (Staf Desa) sebagai Sekretaris. Sedangkan Miskan (Carik) sebagai bendahara dan yang menjadi humas saat itu adalah Sukardi (Kadus), Harja Wiyono (Kadus),

⁹⁸ Talia and Sudiana, 'Pembelajaran Teks Eksplanasi Dengan Pemanfaatan Video Fenomena Sosial Di Kelas XI SMA'.

dan Musri Atmojo (Pemuka Masyarakat) Panitia yang telah dibentuk menemukan lokasi SMA Negeri berada di dusun Kedung Dandang Tapanrejo, ada dua bidang tanah milik Sungkono, tanah milik 6 orang yang berlokasi di Kedung Dandang Timur. Untuk menentukan lokasi bangunan tanah SMA Negeri sebagai penghubung adalah Sukardi, Musri Atmojo, Mustofa.

Hasil musyawarah memutuskan bahwa lokasi SMA Negeri akan berada di sebidang tanah milik 6 orang di Kedung Dandang Timur dengan harga kesepakatan Rp. 12.000.000 per bahu. Pembelian tanah dibebankan ke 6 desa di Kecamatan Muncar, 50 persen dibebankan ke Desa Tapanrejo dan 50 persen dibebankan ke 5 desa lainnya masing-masing senilai Rp 1.500.000. Pembelian ini dikoordinir di Kecamatan Muncar yang dipimpin oleh Purnomo Raharjo (Kecamatan Muncar), Gito HP (Kepala Bidang Pelayanan P dan K Muncar).

Koordinator penggalangan dana yang ditunjuk di 5 desa masing-masing desa dipimpin oleh Kepala Desa meliputi: Desa Tembokrejo: Sunardi, Desa Kedungrejo (Suja'i), Desa Sumbersewu (H. T. Suwarno), Desa Blambangan (Kabul Joyo Utomo) dan Desa Sumberberas (Mustaqim). Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 09216/O/1992 tentang Pembukaan dan Penyelenggaraan Sekolah Negeri Tahun Ajaran 1991/1992 tanggal 5 Mei 1992. Sebagai usulan sekolah No. 98 SMA Negeri 1 Muncar.

Dalam kutipan Surat Keputusan Bupati Banyuwangi Tingkat II Daerah Nomor 284 Tahun 1994 tentang Izin Mendirikan Bangunan tanggal 24 Maret 1994, Kepala Sekolah Drs. Slamet Sutjiono diberikan izin untuk membangun 2 bangunan lokal ruang belajar yang terletak di pinggir jalan Desa, Desa Tapanrejo, Kecamatan Muncar, tanah milik Pemerintah Kabupaten Tingkat II Banyuwangi, yang tertuang dalam surat Pelepasan Hak Atas Tanah tanggal 10 September 1990 yang menjelaskan keadaan tanah No. 297/1991 tanggal 04 Februari 1991, Luas tanah 13.913 m². Pembangunan sekolah dilakukan secara bertahap, awalnya dibangun ruang kantor, 2 bangunan lokal 2 rombel. Perpustakaan, 2 bangunan kamar mandi.

Peletakan batu pertama sebagai awal pembangunan sekolah disaksikan oleh sivitas masyarakat dan pelaksana pembangunan saat itu tepatnya pukul 08.00 WIB, Selasa Kliwon 22 Syawal 1411 H, 7 Mei 1991. Pada tahun ajaran 1991/1992, kegiatan pembelajaran dimulai di SMAN 1 Muncar untuk menerima siswa dengan plafon 3 kelas, pada saat itu masih melakukan penggabungan (Filial) di SMAN 1 Rogojampi dengan kepala sekolah Bp. Sean Soenarko. Sampai dengan tahun akademik 2008/2010 SMAN 1 Muncar mengalami 7 kali pergantian kepemimpinan pada periode 1991 – 1993 (Bp. Sean Soenarko), 1993 – 1998 (Bp. Slamet Sutjiono), 1998 – 2003 (Bp. Puji Waluyo), 2003 – 2006 (Bp. Harmadji), 2006 – 2008 (Bp. Sujarwo), 2008 – 2010 (Bp. Sudiwinoto). Dan 2010 – sekarang (Bp. Suradi) Mulai tahun ajaran 2008/2009, SMAN 1 Muncar

ingin mewujudkan sekolah tersebut menuju Sekolah Kategori Mandiri (Sekolah Berstandar Nasional).

2. Letak Geografis SMA Negeri 1 Muncar

Sejalan dengan fokus penelitian yang dijelaskan di atas, maka yang menjadikan lokasi penelitian di sini adalah SMA Negeri 1 Muncar yang terletak di Jalan Sraten-Tapanrejo No.1, RT. 03/ RW. 06, Dusun Kedung Dandang, Tapanrejo, Kec. Muncar, Kabupaten Banyuwangi, Jawa Timur dengan batasan wilayah sebagai berikut.⁹⁹

- a. Sebelah Barat : Pondok Pesantren Darul Taufik
- b. Sebelah Timur : SMP Negeri 1 Muncar
- c. Sebelah Utara : Sungai
- d. Sebelah Selatan : Sawah

Keadaan lingkungan sekitar SMP Negeri 1 Muncar secara umum adalah sebagai berikut:

1. Jauh dari keramaian karena terletak di daerah di daerah pedesaan.
2. Air sangat memadai karena tanahnya subur.
3. Tenang dan tidak bising karena jauh dari lalu lalang kendaraan dan industri.
4. Keamanan cukup terjamin karena penduduk sekitar peduli terhadap lingkungannya.
5. Bersih karena terhindar dari tempat-tempat kotor.

Visi Misi Dan Tujuan SMA Negeri 1 Muncar

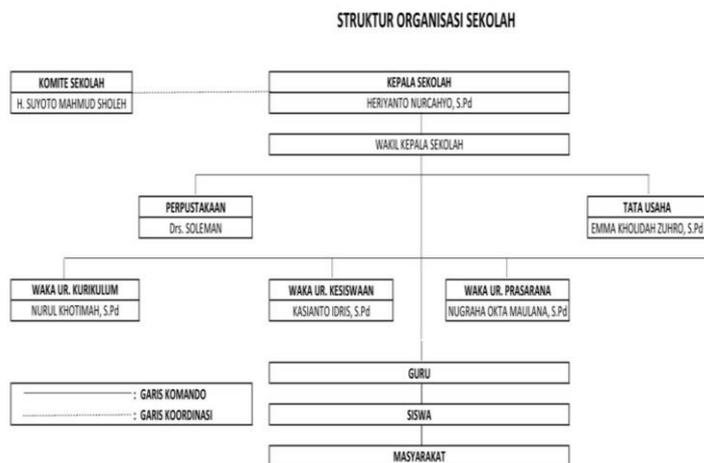
⁹⁹ Talia and Sudiana.

SMA Negeri 1 Muncar mempunyai visi yakni, "Mewujudkan peserta didik yang Disiplin, Prestatif, Welas Asih, Berbudaya Luhur dan Berkebhinekaan Global."

Kemudian dilanjut dengan misi yakni:

- 1) Mengembangkan kecakapan spiritual melalui kegiatan keagamaan.
- 2) Menyelenggarakan pembinaan kegiatan akademik dan non akademik untuk kebermaknaan belajar dan prestasi
- 3) Mengembangkan potensi bakat dan minat untuk menunjang keberhasilan pembelajaran
- 4) Menumbuhkan sikap saling peduli, menghargai dan menyintai sesama dalam bingkai kebhinekaan
- 5) Menumbuhkan budaya belajar dan disiplin
- 6) Menyelenggarakan Pembelajaran yang menguatkan karakter profil pelajar Pancasila melalui kegiatan intrakurikuler, Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) dan ekstrakurikuler
- 7) serta memiliki pemikiran yang berorientasi menjadi pelajar sepanjang hayat.
- 8) Mendorong terciptanya well-being ekosistem pendidikan di sekolah (tumbuh kembang siswa secara menyeluruh, aktif dan pro aktif).

3. Struktur organisasi SMA Negeri 1 Muncar



Gambar 4 1
Struktur Organisasi

4. Uraian Fungsi dan Tugas

Dari susunan struktur organisasi¹⁰⁰ dapat dijelaskan tugas dan fungsi dari masing-masing yaitu :

1) Tugas dan Fungsi Kepala Sekolah

- a) Sebagai seorang pemimpin, ia bertugas melaksanakan proses belajar mengajar secara efektif dan efisien.
- b) Bertanggungjawab penuh terhadap sekolah.
- c) Menyelenggarakan pengawasan terkait proses belajar mengajar.

2) Tugas dan Fungsi Wakil kepala Sekolah

- a) Membantu kepala sekolah dalam kegiatan dan menyiapkan perencanaan kegiatan.
- b) Membuat program kegiatan dan melaksanakan kegiatan.

¹⁰⁰ Observasi di SMA Negeri 1 Muncar. 6 Mei 2024.

- c) Membantu kepala sekolah dalam hal kurikulum siswa, sarana prasarana, dan hubungan masyarakat.
- 3) Tugas dan Fungsi Guru
- a) Membuat perangkat pengajaran.
 - b) Melaksanakan kegiatan pembelajaran.
 - c) Melaksanakan proses penilaian kegiatan pembelajaran, tes harian, tes umum, dan ujian akhir.
 - d) Melaksanakan analisis hasil ulangan harian.
 - e) Menyusun dan melaksanakan program perbaikan.
- 4) Tugas dan Fungsi wali Kelas
- a) Melaksanakan proses penilaian kegiatan pembelajaran, tes harian, tes umum, dan ujian akhir.
 - b) Penyelenggaraan administrasi kelas.

B. Penyajian Data dan Analisis

1. Penyajian Data

- a. Pemanfaatan Media Aplikasi Canva dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 1 Muncar

Pada bagian ini, temuan hasil penelitian selama penelitian akan dipaparkan, khususnya mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis aplikasi canva yang dilakukan oleh guru-guru PAI di SMA Negeri 1 Muncar. Hasil penelitian diperoleh dengan metode observasi dalam proses pembelajaran langsung, wawancara dengan berbagai

pihak terkait, dan pengumpulan dokumen yang tersedia.¹⁰¹ Dalam proses pemanfaatan media pembelajaran berbasis media canva oleh guru-guru PAI di SMA Negeri 1 Muncar terdiri dari beberapa tahapan yang dapat digambarkan sebagai berikut:¹⁰²

Pelaksanaan pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Muncar memiliki waktu lebih banyak dibanding sekolah menengah atas negeri lainnya. Karena waktu yang diberikan 4 jam pelajaran, sedangkan sekolah negeri lainnya hanya 3 jam. SMA Negeri 1 Muncar memberikan tambahan jam pelajaran PAI menjadi empat jam dengan pembagian tiga jam untuk menyampaikan materi sedangkan satu jam digunakan untuk program baca dan tulis Al-Qur'an. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh oleh Ibu Nurul Hidayati S.Ag :

Di SMA Negeri 1 Muncar, mata pelajaran PAI dalam seminggu adalah 4 jam. Disini guru dituntut untuk dapat menyampaikan 3 jam materi dengan cara yang menarik dan membuat siswa tidak bosan, dan selama 1 jam untuk belajar membaca Al-Quran. Meskipun ini adalah sekolah umum, kami di sini untuk memberikan pendidikan Al-Qur'an yang baik. Oleh karena itu satu jam pelajaran Al-Qur'an dibuat. (wawancara 30 April 2024)¹⁰³

Pelaksanaan pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Muncar lebih unggul dari umum, karena waktu yang diberikan sekolah dalam satu minggu adalah 4 jam pelajaran. SMA Negeri 1 Muncar sendiri

¹⁰¹ Fiola Falancha Yonas, Niswatul Imsiyah, and Sylva Alkornia, 'Pola Asuh Orang Tua Dalam Pendidikan Seks Anak Usia Dini Di Yayasan Karya Wisma Gelandangan Dan Pengemis Kabupaten Lumajang', *Learning Community: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah* 6, no. 1 (2022): 74, <https://doi.org/10.19184/jlc.v6i1.30841>.

¹⁰² Wahyu Dwi Leksono, 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Guru PAI Di SMP Batik Surakarta Tahun Pelajaran 2022/2023', *Skripsi* 4, no. 1 (2023): 69.

¹⁰³ Ibu Nurul Hidayati, 'Wawancara', 30 April 2024.

merupakan SMA Negeri yang menggunakan kurikulum merdeka untuk kelas XII sehingga acuan pembuatan jam pelajaran dalam seminggu disamakan dengan sekolah umum pada umumnya.

Namun, sebagai sekolah negeri yang mengedepankan nilai-nilai keislaman dalam proses belajar mengajar, SMA Negeri 1 Muncar memberikan tambahan jam PAI kelas menjadi 4 jam dengan pembagian 3 jam untuk menyampaikan materi sedangkan 1 jam digunakan untuk program membaca dan menulis Al-Qur'an.¹⁰⁴ Dalam pemanfaatan media pembelajaran aplikasi canva di SMA Negeri 1 Muncar, perlu adanya infrastruktur pendukung untuk mempermudah penerapan media sharing pembelajaran berbasis aplikasi canva.

Hasil dokumentasi¹⁰⁵ yang dilakukan peneliti untuk semua kelas di SMA Negeri 1 Muncar sudah memiliki fasilitas yang memadai dengan LCD Proyektor, Sound System, dan jaringan internet yang dapat diakses di seluruh sekolah, dan ada satu kelas unggulan yang memiliki fasilitas lebih lengkap di dalam kelas karena kelas ini menekankan pada pembelajaran berbasis proyek yang membutuhkan lebih banyak alat pendukung praktik yang baik dalam bidang sains, TIK, teknik, seni, dan juga matematika.

Manfaat media canva menurut peserta didik kelas XI MIPA 3 SMA Negeri 1 Muncar yakni Syera Auliana :

¹⁰⁴ Rahmaniah, Marini, and Azmi, 'Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Inovasi Pembelajaran Mahasiswa Pgmi Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran Di Era Kurikulum Merdeka'.

¹⁰⁵ Observasi di SMA Negeri 1 Muncar

Dengan menggunakan media canva ini sangat bermanfaat. Biasanya digunakan untuk membuat template PPT, video, poster dan lainnya. Aplikasinya juga mudah digunakan karena menyediakan template yang mudah untuk diaplikasikan sesuai dengan peserta didik. (Wawancara 3 Mei 2024)¹⁰⁶

Pendapat Ibu Nurul Hidayati S.Ag selaku guru Pendidikan Agama Islam mengenai media berbasis canva :

Dengan adanya media pembelajaran berbasis canva ini, menjadi inovasi baru bagi guru di SMA Negeri 1 Muncar, khususnya pada pembelajaran PAI. Karena pembelajaran PAI terkesan hanya menggunakan metode ceramah, yang menjadikan siswa bosan. Untuk mengurangi rasa bosan, saya sebagai guru memanfaatkan aplikasi canva untuk membuat video yang menarik sesuai dengan materi dan ditampilkan ketika pembelajaran berlangsung (Wawancara 3 Mei 2024)¹⁰⁷

Pendapat Bapak Nugraha Okta Maulana S.Pd selaku Waka Prasarana mengenai media berbasis canva :

Manfaat utamanya adalah kemampuan untuk membuat materi yang lebih visual dan interaktif. Ini membantu siswa lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan karena mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan, tetapi juga melihat ilustrasi dan diagram yang menarik. (Wawancara 3 Mei 2024)¹⁰⁸

Pendapat Bapak Heriyanto Nurcahyono S.Pd selaku Kepala Sekolah mengenai media berbasis canva :

Saya melihat manfaat peningkatan keterlibatan dan motivasi siswa. Materi yang disajikan dengan Canva biasanya lebih visual dan interaktif, sehingga menarik perhatian siswa lebih baik dibandingkan dengan metode tradisional. Selain itu, Canva juga membantu guru dalam menyusun materi yang lebih terstruktur dan menarik. (Wawancara 3 Mei 2024)¹⁰⁹

¹⁰⁶ Syera Aulia, Diwawancarai Oleh Penulis. 3 Mei 2024.

¹⁰⁷ Nuryul Hidayati, Diwawancarai Oleh Penulis. 3 Mei 2024.

¹⁰⁸ Nugraha Okta. M, Diwawancarai Oleh Penulis. 3 Mei 2024.

¹⁰⁹ Heriyanto Nurcahyono, Diwawancarai Oleh Penulis. 3 Mei 2024.

Pendapat Bapak Mohammad Ihwan Muhlisin S.Pd selaku Wali Kelas XII A mengenai media berbasis canva :

Media Canva sangat mudah digunakan oleh para guru, bahkan bagi mereka yang mungkin tidak terlalu mahir dalam desain grafis. Ini memungkinkan mereka untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan profesional dengan cepat. (Wawancara 3 Mei 2024)¹¹⁰

Menurut pendapat Siswa kelas X Muhammad Nur Alif mengenai media berbasis canva :

Saya jadi lebih tertarik dan terlibat dalam pelajaran. Visual yang menarik membuat saya lebih mudah memahami dan mengingat materi. Selain itu, saya jadi lebih kreatif karena bisa berkreasi dengan desain yang berbeda-beda. (Wawancara 3 Mei 2024)¹¹¹

Di SMA Negeri 1 Muncar, sarana prasarana lainnya berupa laboratorium yang mendukung pemanfaatan media canva, yaitu terdapat dua laboratorium IT. Berdasarkan observasi kelas untuk penggunaan media pembelajaran berbasis media canva yang digunakan dalam pembelajaran PAI pada Kamis, 3 Mei 2024 di kelas XI MIPA 3, penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi canva digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Dalam penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi canva diterapkan dengan beberapa langkah pembelajaran sebagai berikut:

a. Perencanaan Pembelajaran

Pada tahap persiapan ini, hal pertama yang dilakukan guru ketika ingin menggunakan media pembelajaran berbasis canva

¹¹⁰ M. Ihwan Muhlisin, Diwawancarai Oleh Penulis. 3 Mei 2024.

¹¹¹ M. Nur Alif, Diwawancarai Oleh Peneliti. 3 Mei 2024.

adalah membuat RPP, mencari bahan ajar, menyiapkan PPT, laptop full charge, kabel LCD ke HDMI, sound system agar pembelajaran dapat berjalan lancar. Hasil observasi kelas dalam penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi canva dalam pembelajaran PAI di kelas XI MIPA 3 tanggal 3 Mei 2024 digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Dalam RPP telah tertulis bahwa media pembelajaran untuk pembelajaran hari itu dengan mendengarkan audio visual yang diambil dari aplikasi Canva dan materi dengan PPT.¹¹²

- b. Pelaksanaan Pembelajaran PAI menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi canva

Impelementasi penggunaan media pembelajaran berbasis

aplikasi canva di kelas XI MIPA 3 sendiri diawali dengan Ibu Nurul Hidayati S.Pd nyalakan LCD dan sambungkan ke laptop, lalu buka aplikasi aplikasi Canva untuk menampilkan materi PPT yang akan disampaikan pada hari itu tentang Sejarah Islam di Indonesia. Setelah penyampaian judul materi yang akan disampaikan pada hari itu, Ibu Nurul Hidayati S.Ag mengirim link Google Formulir ke koordinator kelas yang diteruskan ke grup kelas agar dapat diakses oleh semua siswa dengan ponsel mereka.

¹¹² Siti Hawa Lubis et al., 'Inovasi Penggunaan AI (Artificial Intelligenc) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di MAN 4 Persiapan Kota Medan', *Jurnal Bilqolam Pendidikan Islam* 4, no. 2 (2023): 121, <https://doi.org/10.51672/jbpi.v4i2.213>.

Siswa diberi waktu 5 menit untuk mengerjakan pretest dengan satu soal, setelah menjawab soal tersebut, Ibu Nurul Hidayati S.Pd melanjutkan slide PPT yang ditampilkan. Setelah itu Ibu Nurul Hidayati S.Ag mengulang hal sama hingga mengerjakan 5 soal. (Pengamatan, 3 Mei 2024)



Gambar 4 2.
Dokumentasi Penggunaan Media Canva

Peneliti juga melakukan penelitian kembali pada 6 Mei 2024 mengenai penggunaan gadget pada saat pembelajaran. Dalam kelas Pendidikan Agama Islam untuk kelas X MIPA yang diajar oleh Ibu Afifatul Irsha, S.Pd, penggunaan gadget oleh siswa tetap diawasi secara ketat. Ibu Afifatul Irsha, S.Pd secara rutin memantau penggunaan gadget oleh siswa dari satu meja ke meja lainnya untuk

memastikan bahwa gadget digunakan sesuai dengan tugas yang diberikan dan tidak disalahgunakan

SMA Negeri 1 Muncar, mempunyai aturan membawa gadget hanya diperbolehkan ketika mendapat izin dari kepala sekolah. Selama proses pembelajaran, semua gadget harus disimpan dalam laci atau tas, namun bisa diambil kembali jika digunakan untuk pembelajaran.¹¹³ Ibu Afifatul Irsha, S.Pd menggunakan *gadget* dan laptop untuk membuat materi pembelajaran dengan bantuan aplikasi desain seperti Canva. Menurut beliau, Canva mudah diakses dan diunduh oleh siswa, tidak terbatas oleh usia, dan dapat mendukung dalam proyek siswa.

Penerapan kurikulum merdeka pada peserta didik kelas X, XI, XI1 SMA Negeri 1 Muncar guru dituntut untuk lebih aktif dalam mendidik peserta didiknya dalam belajar dan mengkolaborasikan proses pembelajaran dengan gadget. Guru Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Muncar menyatakan bahwa gadget telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari anak-anak, digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar-mengajar sehingga gadget digunakan dalam proses pembelajaran secara terintegrasi dengan materi pendidikan.

¹¹³ 'Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran', *Jurnal Sains Dan Seni ITS* 6, no. 1 (2017): 51–66, <http://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf><http://fiskal.kemenkeu.go.id/ejournal><http://dx.doi.org/10.1016/j.cirp.2016.06.001><http://dx.doi.org/10.1016/j.powtec.2016.12.055><https://doi.org/10.1016/j.ijfatigue.2019.02.006><https://doi.org/10.1>

Wawancara 6 Mei 2023, pendapat Ibu Afifatul Irsha, S.Pd mengenai penggunaan gadget pada saat pembelajaran:

Sebenarnya dulu pernah ada larangan membawa hp, gadget dan sebagainya. Yang diperbolehkan hanya membawa laptop, namun perkembangan teknologi semakin maju. Jadi dengan izin kepala sekolah diperbolehkan membawa hp dengan syarat boleh dipergunakan ketika isitrahahat. Ketika pembelajaran berlangsung, hp boleh digunakan apabila menyangkut paut dengan pembelajaran dan mendapat izin dari guru mata pelajaran.¹¹⁴

Berdasarkan pengamatan kembali pada tanggal 6 Mei 2024, penggunaan aplikasi Canva dalam beberapa kelas dilakukan dengan cara menyampaikan materi terlebih dahulu melalui presentasi dalam format PowerPoint yang dirancang menggunakan aplikasi Canva.¹¹⁵

Pada kesempatan tersebut, materi yang diberikan kepada seluruh kelas X berkaitan dengan pembuatan kaligrafi. Guru Pendidikan Agama Islam menjelaskan langkah-langkah untuk membuat desain menggunakan aplikasi Canva. Setelah itu, guru menginstruksikan siswa untuk membentuk kelompok dan memberikan tugas yang berbeda kepada setiap kelompok.

Masing-masing siswa diberikan tugas untuk membuat poster sesuai dengan instruksi dari guru. Setelah poster selesai dibuat, siswa dapat mengunduhnya dan mencetaknya untuk ditempelkan di papan pengumuman yang berdekatan dengan mushola. Pemasangan karya siswa ini diharapkan tidak hanya sebagai dekorasi di papan

¹¹⁴ Afifatul Irsha. Diwawancarai Oleh Penulis, 6 Mei 2024

¹¹⁵ Rizanta and Arsanti, 'Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Masa Kini'.

pengumuman, tetapi juga sebagai bahan bacaan bagi siswa lainnya. Tahapan pembuatan poster oleh siswa menggunakan aplikasi Canva untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam mencakup:

1. Peserta didik mencari materi yang telah ditugaskan oleh guru, yakni gambar dan penjelasan tentang kaligrafi. Selama observasi, peserta didik diminta untuk mencari gambar dan penjelasan terkait kaligrafi. Setiap kelompok diberikan tugas untuk mencari satu gambar atau penjelasan sesuai dengan yang telah ditentukan oleh guru.
2. Setelah menemukan gambar dan penjelasannya, peserta didik membuka aplikasi Canva pada gadget masing-masing.
3. Peserta didik kemudian memilih opsi kolom pencarian di aplikasi Canva dan mengetik kata kunci "poster tegak" untuk mencari template poster yang gratis dan sesuai dengan tema kaligrafi. Meskipun ada template yang tersedia di aplikasi Canva, peserta didik diberikan kebebasan oleh guru untuk menggunakan template yang ada atau membuatnya dari awal.
4. Setelah menemukan template yang sesuai, peserta didik dapat mulai memasukkan gambar dan teks yang berisi penjelasan. Untuk menambahkan gambar, peserta didik mengklik tombol "+" di pojok kiri aplikasi, lalu memilih galeri. Setelah menemukan gambar yang diinginkan, mereka dapat mengklik gambar tersebut untuk memasukkannya ke dalam poster secara

otomatis. Sedangkan untuk menambahkan teks, peserta didik mengikuti langkah yang sama dengan mengklik bagian "teks" dan kemudian mengetikkan penjelasannya. Beberapa peserta didik mungkin ingin mengubah bentuk frame dari gambar dan teks yang sudah ada dalam template agar sesuai dengan keinginan mereka. Hal ini bisa dilakukan dengan menggunakan fitur-fitur yang tersedia di aplikasi Canva. Selain itu, ada juga yang menambahkan elemen-elemen tambahan untuk mempercantik hasil karya mereka.

5. Peserta didik yang telah selesai membuat dan mengedit poster mereka kemudian dapat melanjutkan dengan tahap mendownload hasil karya tersebut dan mencetaknya.

Guru memerintahkan peserta didik untuk mencetak poster dengan menggunakan kertas HVS, kemudian dilaminasi agar tahan terhadap air dan biayanya tidak terlalu mahal bagi peserta didik. Poster yang sudah dicetak akan ditempelkan di papan pengumuman dekat masjid yang berada di SMA Negeri 1 Muncar.



Gambar 4 3
Dokumentasi Penggunaan Media Canva

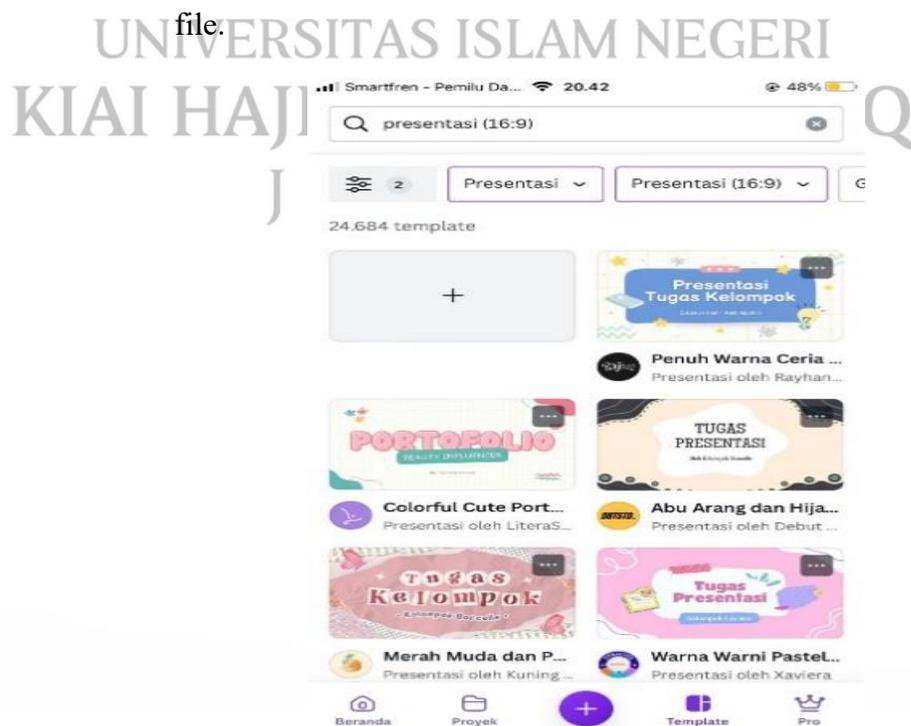


Gambar 4 4
Dokumentasi Penggunaan Media Canva

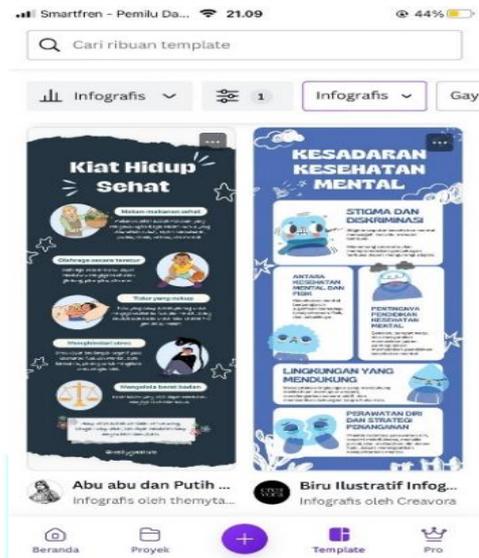
Canva dapat diakses melalui perangkat seluler atau laptop.¹¹⁶ Penggunaannya cukup mudah, sehingga sangat membantu guru dan siswa Sekolah Dasar dalam kegiatan pembelajaran. Berikut adalah langkah-langkah menggunakan aplikasi Canva:

¹¹⁶ Fauziyah, Shofiyuddin, and Sukmawati, 'Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 1 Ngraho Bojonegoro'.

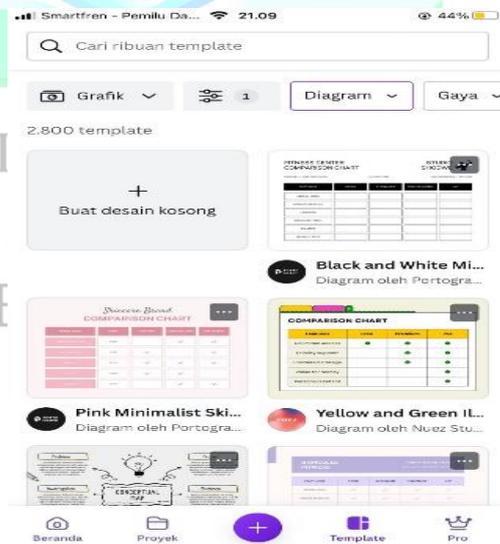
1. Mengunduh aplikasi Canva dari Play Store atau iOS Store
2. Membuat akun Canva dengan membuka aplikasi dan memilih opsi pendaftaran melalui Facebook, Google, atau email, lalu mengikuti petunjuk yang diberikan
3. Membuat desain menggunakan Canva. Aplikasi ini menyediakan berbagai template menarik yang bisa digunakan oleh guru dan siswa. Mereka hanya perlu mengubah teks atau gambar sesuai kebutuhan dengan mengklik desain yang dipilih, lalu mengklik 'Edit' untuk mengganti teks, gaya, ukuran, gambar, video, warna, dan lainnya
4. Menyimpan desain dengan mengklik ikon panah ke bawah di pojok kanan atas. Desain akan otomatis tersimpan di galeri atau file.



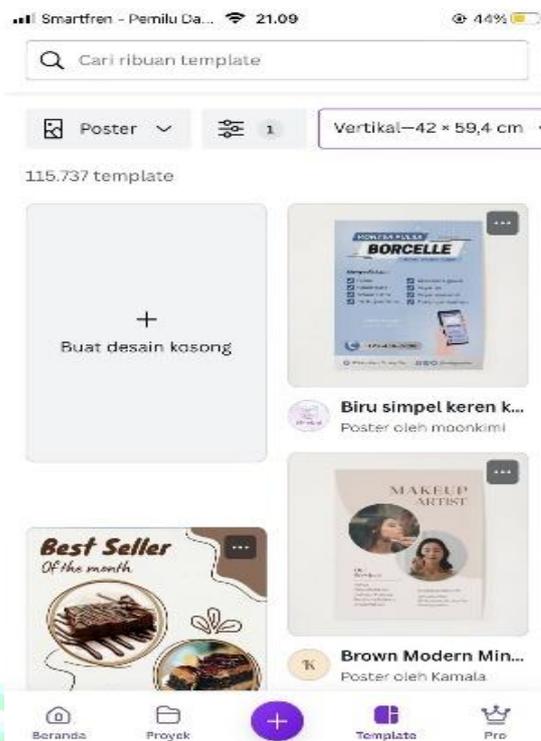
Gambar 4 5
Template PPT



Gambar 4 6
Template Infografis



Gambar 4 7
Template Diagram



Gambar 4 8
Template Poster

c. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi adalah kegiatan yang direncanakan untuk menentukan keadaan suatu objek dengan menggunakan instrumen dan hasilnya dibandingkan dengan tolok ukur untuk mencapai kesimpulan. Dalam hal ini, untuk mengetahui pencapaian tujuan pembelajaran PAI dalam materi, Evaluasi adalah kegiatan yang direncanakan untuk mengetahui keadaan suatu objek dengan menggunakan instrumen dan hasilnya dibandingkan dengan tolok ukur untuk mencapai kesimpulan. Dalam hal ini, untuk mengetahui pencapaian tujuan pembelajaran PAI pada materi.¹¹⁷

¹¹⁷ Jusak Patty, Stella Rose Que, and Ilmiah, 'Pemanfaatan Artificial Intelligence (Ai) Dalam Penulisan Artikel Ilmiah', *Communnity Development Journal* 4, no. 4 (2023): 9321.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi canva bagi guru-guru PAI di SMA Negeri 1 Muncar di kelas XI MIPA 3 telah berjalan dalam tiga tahap: 1) Perencanaan pembelajaran. 2) Proses pembelajaran. 3) Pembelajaran eval-uasi menggunakan Canva, PPT dan didukung oleh sekolah berupa sarana prasarana seperti LCD proyektor dan suara permanen di setiap kelas, jaringan wifi yang dapat diakses di seluruh lingkungan sekolah, serta pelatihan untuk meningkatkan kemampuan penggunaan teknologi informasi guru di SMA Negeri 1 Muncar, serta kemampuan dan kemauan Ibu Nurul Hidayati S.Ag sebagai guru, PAI menggunakan media pembelajaran berbasis canva sebagai salah satu alat untuk memfasilitasi pembelajaran di kelas.

b. Faktor Pendukung penghambatan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Oleh Guru PAI Di SMA Negeri 1 Muncar

Secara garis besar dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis aplikasi canva tidak terlepas dari faktor pendukung maupun faktor penghambat, antara lain sebagai berikut :¹¹⁸

a) Faktor Pendukung

Faktor utama dalam menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva adalah infrastruktur yang memadai. Fasilitas

¹¹⁸ Purba and Harahap, 'Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu'.

SMA Negeri 1 Muncar sendiri cukup lengkap untuk penggunaan media pembelajaran berbasis canva. Pada pengamatan langsung, mengenai fasilitas di setiap kelas SMA Negeri 1 Muncar cukup lengkap dengan papan tulis, LCD proyektor, wifi, lampu penerangan, meja kursi untuk setiap siswa yang sangat mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva. Meski begitu, masih ada beberapa kekurangan yang bisa dimaksimalkan, seperti kondisi kabel LCD yang sering bermasalah dan kecepatan Wifi yang tidak stabil sangat mengganggu saat membuka aplikasi Canva.¹¹⁹

Menurut Pendapat Ibu Nurul Hidayati S.Pd sebagai guru PAI di kelas XI MIPA 3 :

Tersedianya berbagai template dan desain yang dapat mempercepat proses pembuatan materi ajar, serta kemampuan Canva untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam menyusun presentasi atau tugas. Selain itu, Canva dapat diakses secara online, memungkinkan kolaborasi antara guru dan siswa secara real-time. Fitur-fitur interaktif dan visual yang menarik juga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. (Wawancara 19 April 2024)¹²⁰

Pendapat Bapak Heriyanto Nurcahyono, S.Pd selaku Kepala Sekolah mengenai faktor pendukung media canva:

Faktor pendukung penggunaan Media Canva bagi guru dalam pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Muncar meliputi adanya pelatihan yang menyeluruh terkait penggunaan Canva, dukungan teknis dan administratif dari pihak sekolah, serta kemampuan Canva dalam meningkatkan

¹¹⁹ Ahmad Zabidi, 'Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran PAI Di SD Sekecamatan Bawen Kabupaten Semarang', *Jurnal Inspirasi* 3, no. 2 (2019): 143, <https://core.ac.uk/download/pdf/287372793.pdf>.

¹²⁰ Ibu Nurul Hidayati, 'Diwawancarai Oleh Penulis'.

kreativitas dan interaktifitas dalam penyampaian materi pembelajaran. (Wawancara 19 April 2024)¹²¹

Dari observasi dan wawancara langsung dengan Ibu Nurul Hidayati S.Ag Sebagai guru PAI di Kelas XI MIPA 3 dan Bapak Heriyanti Nurcahyono S.Pd sebagai Kepala Sekolah diketahui bahwa faktor pendukung utama penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi canva adalah adanya sarana atau prasarana pendukung, dukungan teknis, sehingga penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi canva dapat berjalan dengan baik.¹²²

b) Faktor Penghambat

Setiap proses pembelajaran, tidak semuanya dapat berjalan dengan baik dan lancar sesuai rencana, terkadang guru telah mempersiapkan dengan baik media pembelajaran berbasis aplikasi canva yang akan digunakan namun masih terdapat faktor penghambat atau kendala dalam menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi canva pada saat observasi kelas (XI MIPA 3) terdapat masalah pada kabel LCD dan gangguan pada jaringan wifi, ibu Nurul Hidayati S.Ag meminta bantuan siswa untuk mendapatkan kabel LCD dan sendiri dari ruang IT SMA Negeri 1 Muncar dan menggunakan data seluler untuk membuka aplikasi canva.¹²³

¹²¹ Heriyanto Nurcahyono. Diwawancarai Oleh Penulis, 19 April 2024

¹²² Arikarani, 'Adaptasi Teknologi Dan Media Pembelajaran Melalui Canva Terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Kurikulum Merdeka'.

¹²³ Zabidi, 'Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran PAI di SD Sekecamatan Bawen Kabupaten Semarang'.

Pendapat ibu Nurul Hidayati S.Ag mengenai faktor penghambat media berbasis canva:

Sebenarnya fasilitas di sekolah sudah sangat baik. Namun terkadang jaringan wifi ini tiba-tiba down kadang mati listrik dan tidak mau koneksi. Ya disitulah kami tidak bisa menggunakan media berbasis canva ini akibat jaringan wifi yang down. (Wawancara 19 April 2024)

Pendapat Naylla Putri Wuri Hartono peserta didik kelas XII

IPS 1 mengenai faktor penghambat media berbasis canva :

Keterbatasan jaringan wifit, kurangnya pemahaman guru dan siswa tentang cara menggunakan Canva, serta keterbatasan perangkat teknologi yang memadai seperti komputer. Selain itu, waktu yang diperlukan untuk menguasai fitur-fitur Canva juga bisa menjadi kendala, terutama bagi mereka yang belum terbiasa dengan aplikasi desain grafis. (Wawancara 19 April 2024)¹²⁴

Dari hasil observasi dan wawancara langsung dengan Ibu Nurul Hidayati S.Ag Sebagai guru PAI di Kelas XI MIPA 3 dan Naylla Putri Wuri Hartono diketahui bahwa faktor penghambat utama dalam penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi canva adalah tidak adanya alat atau infrastruktur yang cukup baik yang kurang mendukung seperti mati listrik, keterbatasan komputera sehingga penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi canva tidak dapat digunakan dalam pembelajaran.

2. Analisis Data

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat, berbagai inovasi terus muncul. Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)

¹²⁴ Naylla Putri. Diwawancarai oleh penulis, 19 April 2024

dalam kehidupan manusia saat ini sangat signifikan, sehingga TIK dapat berfungsi sebagai fasilitas serta solusi untuk masalah-masalah yang muncul dalam bidang pendidikan.¹²⁵ Pendidik perlu beradaptasi, selain menjadi tokoh utama dalam proses pembelajaran di kelas, guru juga harus mampu mengikuti tren terkini agar bisa menyesuaikan diri dan mengembangkan berbagai model, pendekatan, atau bahan ajar yang menarik minat siswa.¹²⁶

Media pembelajaran sangat diperlukan oleh guru untuk mendukung dan memperkuat pengajaran dalam pendidikan. Media ini berfungsi sebagai alat bantu bagi guru dalam mengajar, selain menggunakan buku atau metode ceramah.¹²⁷ Guru juga diharapkan memiliki media pembelajaran yang beragam dan menyesuakannya dengan materi serta kondisi masing-masing peserta didik. Saat ini, perkembangan teknologi semakin pesat dan maju, sehingga setiap orang diharapkan dapat memahami teknologi untuk mendukung berbagai aktivitas, termasuk dalam bidang pendidikan.

Guru dan peserta didik dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti aplikasi Canva. Canva adalah aplikasi

¹²⁵ Audis Bethea and Damayanti Samanta, 'Peran Artificial Intelligence (AI) Untuk Mendukung Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19', *Critical Care Medicine* 47, no. 1 (2019): 15–16, <https://doi.org/10.1097/01.ccm.0000551807.92236.e2>.

¹²⁶ S Nur'aini, 'Implementasi Bahan Ajar Audio Visual Dengan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran PAI', *Jurnal Pedagogy* 23 (2023): 66, <http://jurnal.staimuhblora.ac.id/index.php/pedagogy/article/view/178%0Ahttp://jurnal.staimuhblora.ac.id/index.php/pedagogy/article/download/178/159>.

¹²⁷ Syafrianti, 'Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam', *GUAU Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam* 2 (2022): 467, <http://studentjournal.iaincurup.ac.id/index.php/guau>.

berbasis online yang menyediakan desain menarik berupa template, fitur-fitur, dan berbagai kategori di dalamnya.¹²⁸ Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam.¹²⁹

Canva dapat terhubung dengan media sosial milik pengguna. Selain itu, aplikasi Canva memungkinkan unduhan dalam berbagai format seperti doku men, foto, video, serta bisa terhubung dengan aplikasi lain bahkan situs mikro.¹³⁰ Media Canva sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran, baik bagi guru maupun peserta didik.¹³¹ Pendidik dan peserta didik dapat berkreasi dengan menghasilkan karya inovatif yang bisa ditampilkan sebagai media pembelajaran di kelas.

Aplikasi Canva ini menarik untuk diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah.¹³² Digitalisasi dalam pendidikan saat ini menjadi kebutuhan yang sangat penting, termasuk dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Muncar. Dengan digitalisasi, proses pembelajaran menjadi lebih mudah diakses

¹²⁸ Monoarfa, 'Pengembangan Media Pembelajaran Canva Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru'.

¹²⁹ Syafrianti, 'Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam'.

¹³⁰ Arikarani, 'Adaptasi Teknologi Dan Media Pembelajaran Melalui Canva Terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Kurikulum Merdeka'.

¹³¹ Monoarfa, 'Pengembangan Media Pembelajaran Canva Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru'.

¹³² Purba and Harahap, 'Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu'.

oleh siswa, khususnya dalam memahami konsep dan materi Pendidikan Agama Islam yang kompleks.

Digitalisasi memungkinkan penyajian materi pembelajaran dalam format yang lebih menarik dan interaktif, seperti video, animasi, dan simulasi.¹³³ Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga meningkatkan minat dan motivasi mereka dalam belajar Pendidikan Agama Islam. Selain itu, digitalisasi memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja, memberikan fleksibilitas dalam pembelajaran.¹³⁴

Digitalisasi dapat memberikan banyak manfaat bagi guru dalam proses pengajaran Pendidikan Agama Islam. Salah satu manfaatnya adalah kemudahan dalam menyampaikan materi, mengelola kelas, dan mengevaluasi prestasi belajar siswa. Dengan bantuan teknologi digital, guru dapat membuat presentasi interaktif, membagikan video pendidikan, atau bahkan menggunakan aplikasi pembelajaran online untuk memfasilitasi proses belajar mengajar.

Memberikan banyak manfaat dalam pengajaran Pendidikan Agama Islam. Salah satu manfaatnya adalah kemudahan dalam menyampaikan materi, mengelola kelas, dan mengevaluasi prestasi belajar siswa. Dengan bantuan teknologi digital, guru dapat membuat presentasi

¹³³ Nisa Firdha and Zulyusri Zulyusri, 'Penggunaan ISpring Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif', *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi* 6, no. 1 (2022): 102, <https://doi.org/10.33369/diklabio.6.1.101-106>.

¹³⁴ Afni Ma'rufah, 'Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Digitalisasi Pendidikan', *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 3, no. 1 (2022): 17–29, <https://doi.org/10.62775/edukasia.v3i1.62>.

interaktif, membagikan video pendidikan, atau menggunakan aplikasi pembelajaran online untuk memfasilitasi proses belajar mengajar.¹³⁵

Penggunaan teknologi dapat membantu guru menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan inovatif, sambil memberikan umpan balik yang cepat dan tepat kepada siswa. Digitalisasi juga memungkinkan guru merancang pembelajaran yang lebih individualisasi dan diferensiasi.¹³⁶ Setiap siswa memiliki kecepatan dan gaya belajar yang berbeda-beda. Dengan teknologi digital, guru dapat menyediakan berbagai jenis sumber belajar dan aktivitas pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu masing-masing siswa.

Hal ini dapat membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar, serta memperkaya pengalaman belajar siswa yang lebih cepat dalam memahami materi. Dengan demikian, digitalisasi dapat membantu guru mencapai tujuan pembelajaran untuk semua siswa.¹³⁷ Manfaat di atas, digitalisasi juga memungkinkan siswa dan guru untuk terhubung dengan komunitas pembelajaran global.

Melalui internet, siswa dan guru dapat berinteraksi dan berkolaborasi dengan individu dari berbagai belahan dunia. Hal ini

¹³⁵ Miftahul Jannah et al., 'Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Media Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar'.

¹³⁶ Fauzy Maarif Mutaqin et al., 'Efektif Artificial Intelligence (AI) Dalam Belajar Dan Mengajar', *Jurnal Pendidikan : Seroja* 2, no. 1 (2023): 53–60.

¹³⁷ Ebtaria Nadeak, Febie Elfaladonna, and Malahayati Malahayati, 'Pelatihan Pembuatan Modul Ajar Interaktif Bagi Guru Dengan Menggunakan Canva (Studi Kasus: SDN 204 Palembang)', *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia* 2, no. 3 (2023): 204, <https://doi.org/10.59025/js.v2i3.103>.

dapat membantu mereka memperluas wawasan dan pengetahuan tentang Pendidikan Agama Islam dari berbagai perspektif dan konteks islam. Bagi siswa, pengalaman ini bisa menjadi sangat berharga karena tidak hanya memperkaya pengetahuan mereka tentang Pendidikan Agama Islam, tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif.¹³⁸

Penting untuk diingat bahwa digitalisasi tidak hanya tentang penggunaan teknologi dalam pendidikan. Hal ini juga tentang menciptakan belajar yang inovatif, kolaboratif, dan inklusif. Dengan digitalisasi, pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Muncar tidak hanya menjadi proses transfer pengetahuan, tetapi juga proses pembentukan keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang penting untuk kehidupan dan karya di era digital. Oleh karena itu, digitalisasi dapat membantu siswa dan guru mempersiapkan diri untuk masa depan yang semakin dipengaruhi oleh perkembangan teknologi dan globalisasi.¹³⁹

C. Pembahasan Temuan

1. Pemanfaatan Media Aplikasi Canva dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 1 Muncar

¹³⁸ Sri Listia Rosa et al., 'Penerapan Teknologi Artificial Intelligence (Chatgpt) Pada Pendidikan Dasar Di Riau', *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Penerapan Ilmu Pengetahuan* 4, no. 2 (2023): 29–36, <https://doi.org/10.25299/jpmpip.2023.14828>.

¹³⁹ Ahmad Mahyudin, 'Journal of Instructional and Development Researches Pengembangan Media Pembelajaran Canva Mata Pelajaran PAI & BP Fase C-Sekolah Dasar', *JIDeR* 3, no. 4 (2023): 169, <https://doi.org/10.53621/jider.v3i4.255>.

a. Perencanaan Pembelajaran

Berdasarkan fakta temuan yang telah diperoleh di lapangan mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi canva oleh guru PAI di kelas XI MIPA 3 SMA Negeri 1 Muncar, selanjutnya peneliti melakukan analisis terhadap data yang sudah dikumpulkan.

Manfaat dari penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar¹⁴⁰ peserta didik antara lain, menciptakan pembelajaran yang lebih menarik perhatian siswa, bahan pembelajaran akan lebih jelas sehingga siswa dapat dengan mudah memahami, menguasai, dan mencapai tujuan pembelajaran, metode mengajar yang dilakukan guru menjadi lebih bervariasi dengan tidak semata-mata menggunakan komunikasi verbal dengan kata-kata oleh guru yang membuat siswa tidak bosan dan guru sendiri lebih menghemat tenaga.

Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva merupakan inovasi¹⁴¹ yang dilaksanakan sekolah di SMA Negeri 1 Muncar dalam rangka memberikan ragam pengajaran yang diterapkan dalam perencanaan pembelajaran dan pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Muncar, yang sebelumnya menekankan

¹⁴⁰ Lase, 'Peran Perencanaan Pembelajaran Dalam Meningkatkan Profesionalitas Guru'.

¹⁴¹ Nailus and Hasanudin, 'Implementasi ChatGPT Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Era Society 5.0'.

penggunaan metode ceramah dan monoton dalam pembelajaran PAI sehingga siswa kurang tertarik belajar.¹⁴²

Proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam, media pembelajaran memiliki peran penting sebagai penunjang dan panduan bagi guru serta siswa. Ibu Nurul Hidayati S.Ag menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki beragam jenis, seperti media visual, audiovisual, grafis, proyektor, dan lainnya. Media ini digunakan oleh guru untuk membantu menyampaikan informasi kepada siswa.¹⁴³

Pernyataan ini diambil dari hasil wawancara dengan Ibu Nurul Hidayati S.Ag, yang mengajar Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Muncar:

Media pembelajaran memiliki banyak variasi, termasuk visual, audiovisual, grafis, proyektor, dan banyak lagi. Media ini dapat digunakan oleh guru untuk membantu proses pengajaran kepada siswa.

Pembuatan media pembelajaran grafis dapat dilakukan dengan menggunakan gadget dan laptop sebagai alat bantu, memanfaatkan berbagai aplikasi yang tersedia. Untuk media proyektor, Ibu Nurul Hidayati S.Ag menggunakan alat tersebut untuk menampilkan presentasi PowerPoint. Sedangkan untuk media

¹⁴² Yira Dianti, 'PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PAI SD KELAS 3', *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. 11 (2017): 398, http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB_2.pdf.

¹⁴³ Nailus and Hasanudin, 'Implementasi ChatGPT Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Era Society 5.0'.

audiovisual, guru memutar beberapa video pendukung yang terkait dengan materi pelajaran sebagai penguatan materi.

Menurut hasil wawancara dengan seorang guru Pendidikan Agama Islam, media pembelajaran yang menarik bagi siswa meliputi media grafis, proyektor, dan audiovisual. Media grafis dapat dibuat dengan menggunakan perangkat elektronik seperti laptop dan gadget lainnya, memanfaatkan berbagai aplikasi yang tersedia untuk menciptakan media pembelajaran.

Proyektor biasanya digunakan untuk menampilkan presentasi PowerPoint, sedangkan media audiovisual sering digunakan untuk memutar video guna memperkuat pemahaman siswa terhadap materi.¹⁴⁴ Dengan demikian, baik guru maupun siswa

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R
dapat terbantu dalam proses pembelajaran. Observasi ini dilakukan pada 7 Mei 2024, melalui wawancara dengan Ibu Nurul Hidayati S.Ag, seorang Guru PAI.

- b. Pelaksanaan Pembelajaran PAI menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi canva

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam sering menggunakan media grafis dengan bantuan gadget untuk pembuatannya dan proyektor untuk menampilkan presentasi PowerPoint.

¹⁴⁴ Tenty Analicia and Relsas Yogica, 'Media Pembelajaran Visual Menggunakan Canva Pada Materi Sistem Gerak', *Jurnal Edutech Undiksha* 9, no. 2 (2021): 262, <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38604>.

Gadget digunakan dalam pembelajaran karena anak-anak zaman sekarang lebih tertarik pada perangkat ini dibandingkan dengan media cetak seperti buku.

Penggunaan gadget dalam pembelajaran memberikan keuntungan materi dan finansial bagi siswa, karena mereka dapat membuat media pembelajaran dengan mudah tanpa harus mengeluarkan banyak uang.¹⁴⁵ Namun, untuk memastikan media pembelajaran yang dibuat berasal dari sumber yang terpercaya, siswa harus memperhatikan referensi yang digunakan, seperti jurnal, buku elektronik, atau artikel.

c. Evaluasi Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva oleh guru PAI di kelas XII-IPS 1 SMA Negeri 1 Muncar berjalan dengan tiga tahap: 1) Perencanaan pembelajaran, 2) Proses pembelajaran, 3) Evaluasi pembelajaran menggunakan media Canva dan PPT. Dengan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva, memudahkan baik guru maupun siswa dalam membuat materi, menyampaikan materi dan menerima materi yang disampaikan guru, serta membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih variatif.

Canva terus memperbarui berbagai template desain dan fitur-fitur terbaru sesuai dengan kebutuhan pengguna dan perkembangan

¹⁴⁵ 'Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran'.

pembelajaran modern. Hal ini memastikan bahwa pendidik tidak akan merasa tertinggal jika ingin menggunakan Canva untuk membuat video pembelajaran. Namun, dalam penggunaannya, terdapat kendala seperti template desain dan fitur-fitur yang memerlukan pembayaran (pro).¹⁴⁶

Kemampuan guru PAI di kelas XI MIPA dalam menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi canva cukup baik berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan siswa kelas XI MIPA dan koordinator guru PAI SMA Negeri 1 Muncar karena guru telah mampu merencanakan, menggunakan, dan mengevaluasi penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi canva dalam pembelajaran PAI.

Memilih media pembelajaran berbasis aplikasi Canva dalam pembelajaran PAI, memudahkan guru dalam merencanakan pembelajaran, menjelaskan materi yang akan disampaikan sekaligus memberikan suasana belajar yang berbeda dari sekedar menjelaskan dengan metode ceramah.¹⁴⁷ Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva lebih sering digunakan oleh guru PAI karena lebih mudah digunakan, meningkatkan perhatian siswa terhadap materi, dan membantu guru menyampaikan materi kepada siswa.

¹⁴⁶ Haile G, 'Efektivitas Penerapan Media Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di MA Sunan Pandaran Ngalik Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta'.

¹⁴⁷ Nadeak, Elfaladonna, and Malahayati, 'Pelatihan Pembuatan Modul Ajar Interaktif Bagi Guru Dengan Menggunakan Canva (Studi Kasus: SDN 204 Palembang)'.

Penggunaan media pembelajaran berbasis canva oleh guru PAI di Kelas XI MIPA 3 memberikan dampak yang cukup baik, dari hasil wawancara dengan tiga siswa kelas XI MIPA 3, penggunaan media pembelajaran berbasis canva yang digunakan oleh guru PAI cukup efektif dalam meningkatkan perhatian siswa dan pemahaman siswa terhadap materi sehingga dapat meningkatkan minat siswa dan hasil belajar.¹⁴⁸

Penelitian ini memperkuat penelitian sebelumnya yang menunjukkan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi canva bagi guru PAI dapat dilihat dari dua hal, yaitu: Pertama, pada kemampuan guru dalam merencanakan materi, media, bahan ajar dan sarana prasarana sebelum pembelajaran, kemudian pada pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi canva dan terakhir evaluasi pembelajaran. Kedua, terdapat faktor penghambat atau kendala yang dihadapi guru PAI dalam penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi canva.¹⁴⁹

2. Faktor Penghambat dan Pendukung Media Canva

a. Faktor Pendukung

Pembahasan temuan dari observasi dan wawancara dengan Ibu Nurul Hidayati S.Ag sebagai guru PAI di Kelas XI MIPA 3 dan Bapak

¹⁴⁸ Mashabi M Noor Ritonga and Siti Halimah, 'Analisis Kemampuan Guru PAI Dalam Merancang Media Pembelajaran Berbasis Digital Di MAN 1 Medan', *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)* 4, no. 1 (2023): 29, <https://doi.org/10.54371/ainj.v4i1.234>.

¹⁴⁹ Haile G, 'Efektivitas Penerapan Media Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di MA Sunan Pandaran Ngalik Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta'.

Heriyanti Nurcahyono S.Pd sebagai Kepala Sekolah mengungkapkan beberapa faktor pendukung utama dalam penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva di SMA Negeri 1 Muncar. Berikut adalah pembahasan dari temuan tersebut:

1. Sarana dan Prasarana Pendukung

a) Ketersediaan Perangkat Teknologi: Salah satu faktor pendukung utama adalah ketersediaan perangkat teknologi yang memadai seperti komputer, laptop, dan proyektor. Dengan adanya perangkat ini, guru dapat mengakses dan menggunakan Canva dengan mudah untuk membuat dan menampilkan materi pembelajaran.¹⁵⁰

b) Akses Internet: Akses internet yang stabil dan cepat juga merupakan faktor krusial. Canva adalah aplikasi berbasis web yang membutuhkan koneksi internet untuk digunakan. Akses internet yang baik memastikan guru dapat mengakses dan memanfaatkan semua fitur Canva tanpa hambatan.¹⁵¹

c) Ruang Kelas yang Memadai: Ruang kelas yang dilengkapi dengan fasilitas teknologi seperti proyektor dan layar proyeksi membantu dalam menyampaikan materi yang dibuat di Canva secara efektif kepada siswa.

¹⁵⁰ Pai, Min, and Lebong, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama (PAI) Di MIN 1 Rejang Lebong'.

¹⁵¹ Wahid Suharmawan, 'Pemanfaatan Chat GPT Dalam Dunia Pendidikan', *Education Journal : Journal Educational Research and Development* 7, no. 2 (2023): 158–66, <https://doi.org/10.31537/ej.v7i2.1248>.

2. Dukungan Teknis:

- a) Pelatihan dan Workshop: Dukungan dalam bentuk pelatihan dan workshop bagi guru untuk menguasai penggunaan Canva sangat penting. Dengan pelatihan yang cukup, guru dapat memanfaatkan berbagai fitur Canva secara optimal untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan interaktif.
- b) Bantuan Teknis: Kehadiran staf teknis yang siap membantu apabila terjadi masalah teknis selama penggunaan Canva juga merupakan faktor pendukung yang signifikan. Dengan adanya dukungan teknis ini, gangguan dalam proses pembelajaran dapat

b. Faktor Penghambat

Pembahasan temuan dari hasil observasi dan wawancara dengan Ibu Nurul Hidayati S.Ag sebagai guru PAI di Kelas XI MIPA 3 dan Naylla Putri Wuri Hartono mengungkapkan beberapa faktor penghambat utama dalam penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva¹⁵² di SMA Negeri 1 Muncar. Berikut adalah pembahasan dari temuan tersebut:

1. Keterbatasan Infrastruktur:

- a) Tidak Adanya Alat yang Memadai: Keterbatasan jumlah komputer dan perangkat teknologi lainnya di sekolah menjadi hambatan utama. Ketika jumlah komputer tidak mencukupi,

¹⁵² Zabidi, 'Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran PAI Di SD Sekecamatan Bawen Kabupaten Semarang'.

guru dan siswa tidak dapat mengakses aplikasi Canva secara bersamaan, sehingga menghambat proses pembelajaran yang efektif.

- b) Kualitas Perangkat yang Kurang Memadai: Selain jumlahnya, kualitas perangkat yang ada juga penting. Perangkat yang usang atau tidak mampu menjalankan aplikasi Canva dengan baik dapat mengganggu kelancaran penggunaan media pembelajaran ini.

2. Kendala Listrik:

- a) Mati Listrik: Ketidakstabilan pasokan listrik sering menjadi masalah yang signifikan. Pemadaman listrik mengakibatkan proses pembelajaran terganggu karena perangkat teknologi tidak dapat digunakan. Hal ini sangat menghambat penggunaan Canva, yang bergantung pada perangkat elektronik.

- b) Tidak Ada Backup Listrik: Kurangnya infrastruktur pendukung seperti generator atau UPS (Uninterruptible Power Supply) membuat sekolah tidak memiliki cadangan daya saat terjadi pemadaman listrik. Ini memperpanjang durasi gangguan dalam proses pembelajaran.

3. Dukungan Teknologi yang Tidak Memadai:

- a) Keterbatasan Akses Internet: Akses internet yang terbatas atau lambat juga menjadi hambatan besar. Karena Canva adalah aplikasi berbasis web, koneksi internet yang tidak stabil atau

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Muncar telah memberikan dampak positif, seperti tersedianya berbagai template dan desain yang dapat mempercepat proses pembuatan materi ajar, serta kemampuan Canva untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam menyusun presentasi atau tugas. Guru-guru PAI di sekolah ini menggunakan aplikasi Canva dalam tiga tahapan, yaitu perencanaan pembelajaran (Identifikasi tujuan pembelajaran, analisis materi pelajaran, desain media pembelajaran, validasi, implementasi pembelajaran, evaluasi dan refleksi) proses pembelajaran (Persiapan, Pelaksanaan, Evaluasi) dan evaluasi pembelajaran (evaluasi formatif, evaluasi sumatif, umpan balik dari siswa, refleksi guru, penyesuaian dan perbaikan).

Dari hasil penelitian, dapat disimpulkan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva membantu guru dan siswa dalam melakukan pembelajaran yang berbasis teknologi, keterampilan dan kreativitas. Melalui media canva, diharapkan mampu memberikan pembelajaran yang positif sebagaimana suatu aplikasi yang sudah banyak disediakan, sehingga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi.

B. Saran

1. Bagi SMA Negeri 1 Muncar

Supaya lebih meningkatkan dan memperhatikan kelayakan dari fasilitas pendukung dalam penggunaan media berbasis media canva terkhusus pada kabel LCD dan jaringan wifi.

2. Bagi Guru SMA Negeri 1 Muncar

Agar mampu mengikuti perkembangan teknologi agar mampu memberikan kinerja baru bagi media pembelajaran yang diberikan kepada siswa. Sehingga menjadi guru yang berkualitas, kreatif dan inovatif.

3. Bagi Peneliti

Bagi peneliti guna menghindari sifat berbangga diri dan selalu bersyukur atas pencapaian penelitian ini. Tanpa adanya bantuan melalui berbagai pihak, terutama dari doa orang yang selalu menyertai dan dosen pembimbing. Dalam pembuatan karya ilmiah lebih baik, lebih tepat waktu sehingga tidak membuang-buang waktu yang ada.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Agar dapat memahami bahwa penelitian ini membahas mengenai Implementasi Pemanfaatan Media Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 1 Muncar dan jadikan penelitian ini sebagai rujukan atau referensi agar mampu mengembangkan kembali penelitian ini dengan memberikan solusi yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Nurul, Salsabila Panjaitan, and Harun Al Rasyid. 'Pengembangan Media Pembelajaran Komik Bahasa Arab Berbasis Canva'. *Journal Of Education Research* Vol.4, no. No.2 (2023): 486.
- Akhmad Shunhaji. 'Agama Dalam Pendidikan Agama Islam'. *Jurnalptiq.Com* 1, no. 1 (2019): 1–21.
- Ali, Ismun. 'Pembelajaran Kooperatif Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam'. *Jurnal Muftadiin* 7, no. 1 (2021): 247–64. <http://journal.an-nur.ac.id/index.php/muftadiin/article/view/82>.
- Aminuddin, Aminuddin, and Kamaliah Kamaliah. 'Perencanaan Pendidikan Agama Islam Kontemporer'. *Al-Aulia: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu-Ilmu Keislaman* 8, no. 1 (2022): 62. <https://doi.org/10.46963/aulia.v8i1.540>.
- Amrina, Adam Mudinillah, and Ega Putri Handayani. 'Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Proses Pembelajaran Bahasa Arab Di MAN Gunung Padang Panjang'. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah* 6, no. 2 (2021): 107. <https://doi.org/10.55187/tarjpi.v6i2.4519>.
- Analicia, Tenty, and Relsas Yogica. 'Media Pembelajaran Visual Menggunakan Canva Pada Materi Sistem Gerak'. *Jurnal Edutech Undiksha* 9, no. 2 (2021): 262. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38604>.
- Andayani, Sri. 'Desain Perencanaan Pembelajaran'. *Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini* 7, no. 1 (2021): 5.
- Annisa, Dwi. 'Jurnal Pendidikan Dan Konseling'. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 1980 (2022): 7914.
- Ardiansyah, Risnita, and M. Syahrani Jailani. 'Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif'. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2023): 9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>.
- Arikarani, Yesi. 'Adaptasi Teknologi Dan Media Pembelajaran Melalui Canva Terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Kurikulum Merdeka'. *Ej* 6, no. 2 (2024): 115. <https://doi.org/10.37092/ej.v6i2.677>.
- Asnawati, Yuyun, and Sutiah Sutiah. 'Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa'. *Journal of Islamic Education* 9, no. 1 (2023): 68. <https://doi.org/10.18860/jie.v9i1.22809>.
- Astutik, Puji Astutik, Nur Afif Ayuni, and Ayunda Mahdalena Putri. 'Artificial Intelligence: Dampak Pergeseran Pemanfaatan Kecerdasan Manusia Dengan Kecerdasan Buatan Bagi Dunia Pendidikan Di Indonesia'. *Sindoro Cendikia Pendidikan* 1, no. 10 (2023): 101-1wawan12.

<https://ejournal.warunayama.org/index.php/sindorocendikiapendidikan/article/view/1219/1153>.

At, Available Online. 'Konsep Pendidikan Menurut Al-Ghazali' 5, no. 3 (2023): 449–66. <https://doi.org/10.19109/pairf.v5i3>.

Bethea, Audis, and Damayanti Samanta. 'Peran Artificial Intelligence (AI) Untuk Mendukung Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19'. *Critical Care Medicine* 47, no. 1 (2019): 15–16. <https://doi.org/10.1097/01.ccm.0000551807.92236.e2>.

Dewi, B P, N Hidayah, and T Usman. 'Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Aplikasi Canva. Com Pada Siswa SMK Pancasila'. ... : *Jurnal Program Studi* ... 9 (2022): 159–66. <http://jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/modeling/article/view/1486>.

Dianti, Yira. 'Pengembangan Video Animasi Berbasis Canva Sebagai Media Pembelajaran Pai Sd Kelas 3'. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. 11 (2017): 398. <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB 2.pdf>.

Djibu, Rusdin, Ayyesha Dara Fayola, St Rahmah, and Muhammad Lukman Hakim. 'Pelatihan Penggunaan Fitur Canva Dalam Pembuatan' 4, No. 4 (2023): 6916.

DPN, Departemen Pendidikan Nasional. 'Kamus Besar Bahasa Indonesia' 2 (n.d.): 500.

Dr. Hj. Meyniar Albina, MA. *Metode Penelitian Kualitatif. Harfa Creative*. Vol. 4, 2017.

Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakiah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, and Usep Setiawan. 'Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran'. *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023): 4.

Fauziyah, Zumrotul, Ahmad Shofiyuddin, and Intan Sukmawati. 'Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 1 Ngraho Bojonegoro'. *SALIMIYA: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam* 3, no. 4 (2022): 124.

<https://repository.unugiri.ac.id/id/eprint/1720/%0Ahttps://repository.unugiri.ac.id/id/eprint/1720/3/BAB I.pdf>.

Fauziyati, Wiwin Rif'atul. 'Dampak Penggunaan Artificial Dalam'. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 6 (2023): 2181. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/21623>.

Figueiró, Adriano. 'Definisi Perencanaan Pembelajaran'. *Biogeografia*, 1967, 5–24.

Firdha, Nisa, and Zulyusri Zulyusri. 'Penggunaan ISpring Dalam Pengembangan

- Media Pembelajaran Interaktif'. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi* 6, no. 1 (2022): 102. <https://doi.org/10.33369/diklabio.6.1.101-106>.
- Firmadani, Fifit. 'Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0'. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional* 2, no. 1 (2020): 93–97. http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660.
- Firmansyah, Mokh Iman. 'Pendidikan Agama Islam Pengertian Tujuan Dasar Dan Fungsi'. *Urnal Pendidikan Agama Islam -Ta'lim* 17, no. 2 (2019): 83.
- Fuadi, Ahmad. 'Studi Islam (Islam Eksklusif Dan Inklusif)'. *Ö Jurnal Wahana Inovasi* 7, no. 2 (2018): 50.
- Haile G, Assen M and Ebro A. 'Efektivitas Penerapan Media Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di MA Sunan Pandaran Ngalik Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta' 4, no. 1 (2023): 81.
- Hakim, Abd. 'Perencanaan Sistem Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Indonesia'. *Scholastica: Jural Pendidikan Dan Kebudayaan* 2 (2), no. November (2020): 158. <http://www.jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/scholastica/article/view/749>.
- Harahap, Arifin S. 'Teknik Wawancara Bagi Reporter Dan Moderator Di Televisi'. *Universitas Esa Unggul Jakarta Jalan Arjuna Utara* 16, no. 9 (2019): 1.
- Hasanah, Hasyim. 'Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial)'. *At-Taqaddum* 8, no. 1 (n.d.): 26. <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>.
- Ibu Nurul Hidayati. 'Diwawancarai Oleh Penulis', 2024.
- Idawati, Maisarah, Muhammad, Meliza, Armoza Arita, Amiruddin, and Teuku Salfiyadi. 'Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Sains Jenjang SD'. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 4 (2022): 745–51. <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>.
- John W. Creswell. *Research Design*, 2019.
- Karyadi, Bambang. 'Pemanfaatan Kecerdasan Buatan Dalam Mendukung Pembelajaran Mandiri'. *Jurnal Teknologi Pendidikan* 8, no. 2 (2023): 254. <https://doi.org/10.32832/educate.v8i02.14843>.
- Kharissidqi, Mohammad Tegar, and Vicky Wahyu Firmansyah. 'Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif'. *Indonesian Journal Of Education and Humanity* 2, no. 4 (2022): 108–9. <http://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/34>.
- Lase, Fatiani. 'Peran Perencanaan Pembelajaran Dalam Meningkatkan

- Profesionalitas Guru'. *Educativo: Jurnal Pendidikan* 1, no. 1 (2020): 154. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.22>.
- Latifah, Nur. 'Penguatan Pddkn Karakter Melalui PAI'. *Jurnal Elkatarie: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sosial* 4, no. 1 (2021): 653.
- Leksono, Wahyu Dwi. 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Guru PAI Di SMP Batik Surakarta Tahun Pelajaran 2022/2023'. *Skripsi* 4, no. 1 (2023): 69.
- Lubis, Siti Hawa, Anri Naldi, Reskina Reskina, Adlan Fauzi Lubis, and Nurhayati Nurhayati. 'Inovasi Penggunaan AI (Artificial Intelligence) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di MAN 4 Persiapan Kota Medan'. *Jurnal Bilqolam Pendidikan Islam* 4, no. 2 (2023): 121. <https://doi.org/10.51672/jbpi.v4i2.213>.
- Ma'rufah, Afni. 'Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Digitalisasi Pendidikan'. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 3, no. 1 (2022): 17–29. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v3i1.62>.
- Mahyudin, Ahmad. 'Journal of Instructional and Development Researches Pengembangan Media Pembelajaran Canva Mata Pelajaran PAI & BP Fase C-Sekolah Dasar'. *JIDeR* 3, no. 4 (2023): 169. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i4.255>.
- Maksum, Ali, and Happy Fitria. 'Transformasi Dan Digitalisasi Pendidikan Di Masa Pandemi'. *Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2021, 121–27.
- Maky, Ahmad Yazid Hayatul. 'Nilai Pendidikan Islam Dalam Perspektif Islamisasi Dan Integrasi Ilmu (Ismail Raji Al Farouqi, Syed Muhammad Nquib Al-Attas, Amin Abdullah)'. *Cross-Border* 4, no. 2 (2021): 732–50.
- Maskur, Muhammad Khoirul Anwar, and Triannah. 'Implementasi Pembelajaran Blended Learning Di Madrasah Ibtidaiyah'. *Jurnal Magistra* 12, no. 2 (2021): 120–33. <https://doi.org/10.31942/mgs>.
- Melinda. 'Pemanfaatan Artificial Intelligence Chatbot Tarra (Toyota Interactive Virtual Assistant Dalam Meningkatkan Customer Relationship Management Di Agung Toyota Pangkalan Kerinci'. *Skripsi*, no. 4647 (2022): 51. [https://repository.uin-suska.ac.id/58876/1/Skripsi Gabungan.pdf](https://repository.uin-suska.ac.id/58876/1/Skripsi%20Gabungan.pdf).
- Melviana, Melviana, Afifah Amaliah Oktaviani, Hilda Fadilah, and Ani Nur Aeni. 'Pemanfaatan Video Pembelajaran Berbasis Canva Dalam Pengenalan Politik Islam Pada Siswa Kelas 5 SD'. *Journal on Education* 6, no. 1 (2023): 743–44. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2476>.
- Merentek, Theo Chanra, Elni Jeini Usuh, and Jeffri Sonny Junus Lengkong. 'Implementasi Kecerdasan Buatan ChatGPT Dalam Pembelajaran'. *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 3 (2023): 26862–69.

- Miftahul Jannah, Feryana N, H Nuroso, Mudzanatun Mudzanatun, and E Isnuryantono. 'Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Media Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar'. *Jurnal Pendidikan Dasar* 11, no. 5 (2023). <https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>.
- Monoarfa. 'Pengembangan Media Pembelajaran Canva Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru'. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 2021, 1088.
- Muassar, Mifta Zulfahmi. 'Tren Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Sebagai Judul Skripsi Pada Program Studi Pendidikan Matematika Ftik Iain Palopo'. *Skripsi Pada Program Studi Pendidikan Matematika Ftik Iain Palopo* 1, no. 4 (2022): 765–70. <http://melatijournal.com/index.php/Metta>.
- Mutaqin, Fauzy Maarij, Idah Jubaedah, Herry Koestianto, and Dede Indra Setiabudi. 'Efektif Artificial Intelligence (AI) Dalam Belajar Dan Mengajar'. *Jurnal Pendidikan : Seroja* 2, no. 1 (2023): 53–60.
- Nadeak, Ebtaria, Febie Elfaladonna, and Malahayati Malahayati. 'Pelatihan Pembuatan Modul Ajar Interaktif Bagi Guru Dengan Menggunakan Canva (Studi Kasus: SDN 204 Palembang)'. *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia* 2, no. 3 (2023): 204. <https://doi.org/10.59025/js.v2i3.103>.
- Nadila, Inas Ziyah. 'Strategi Inovatif Dalam Perencanaan Pembelajaran PAI: Memaksimalkan Hasil Pembelajaran'. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* 4, no. December (2023): 82.
- Nailus, Saadah, and Cahyo Hasanudin. 'Implementasi ChatGPT Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Era Society 5.0'. *Seminar Nasional Daring Sinergi* 1, no. 1 (2023): 596.
- Nur'aini, S. 'Implementasi Bahan Ajar Audio Visual Dengan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran PAI'. *Jurnal Pedagogy* 23 (2023): 66. <http://jurnal.staimuhblora.ac.id/index.php/pedagogy/article/view/178%0Ahttp://jurnal.staimuhblora.ac.id/index.php/pedagogy/article/download/178/159>.
- Nurfitriyanti, Maya, Fatwa Patimah Nursa'adah, and Aulia Masrurroh. 'Sosialisasi Penggunaan Canva Dalam Pembuatan Modul Pembelajaran'. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3, no. 3 (2022): 1433. <https://doi.org/10.31004/cdj.v3i3.7818>.
- Pai, Agama, D I Min, and Rejang Lebong. 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama (PAI) Di MIN 1 Rejang Lebong' 1, no. 1 (2023): 196–212.
- Patty, Jusak, Stella Rose Que, and Ilmiah. 'Pemanfaatan Artificial Intelligence (Ai) Dalam Penulisan Artikel Ilmiah'. *Communnity Development Journal* 4, no. 4 (2023): 9321.
- Pebrina, Rizki, and Rusyda Annisa. 'Pengembangan Media Poster Menggunakan Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran PAI Dan Budi Pekerti Di SMP Negeri 4

- Payakumbuh'. *Tazkia: Jurnal Pendidikan Islam* 12, no. 1 (2023): 65. <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/tazkiya/article/view/2724>.
- 'Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran'. *Jurnal Sains Dan Seni ITS* 6, no. 1 (2017): 51–66. <http://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf><http://fiskal.kemenkeu.go.id/ejournal><http://dx.doi.org/10.1016/j.cirp.2016.06.001><http://dx.doi.org/10.1016/j.powtec.2016.12.055><https://doi.org/10.1016/j.ijfatigue.2019.02.006><https://doi.org/10.1>.
- Penyusunan. *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah UIN KHAS Jember*, 2023.
- Pertiwi, A, Y P Bara, and Y Pakiding. 'Mengoptimalkan Pengalaman Belajar Menggunakan AI Dalam Dunia Pendidikan Pada Mahasiswa Teknologi Pendidikan'. ... *Kristen Indonesia Toraja*, 2023, 8. <http://ukitoraja.ac.id/journals/index.php/PROSDING/article/view/2285>.
- Pongtambing, Yulita Sirinti, Felycitae Ekalaya Appa, A. Muh. Amil Siddik, Eliyah A M Sampetoding, Harsi Admawati, Arini Anestesia Purba, Arnold Sau, and Esther S Manapa. 'Peluang Dan Tantangan Kecerdasan Buatan Bagi Generasi Muda'. *Bakti Sekawan : Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3, no. 1 (2023): 23–28. <https://doi.org/10.35746/bakwan.v3i1.362>.
- Prasetiowati, Tanti, Isti Rusdiyani, Fadlullah Universitas, Ageng Tirtayasa, Indonesia Jl Raya Jakarta, Kota Serang, and Provinsi Banten. 'Pengembangan Modul Al-Quran Hadits Menggunakan Canva Pada Materi Keseimbangan Hidup Dunia Dan Akhirat'. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 8, no. 134 (2023). [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8\(1\).12207](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8(1).12207).
- Purba, Yusnita Adelina, and Amin Harahap. 'Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu'. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 2 (2022): 1332. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335>.
- Putra, Mahendra Eka. 'Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Masa Pandemi Covid-19'. *Permata : Jurnal Pendidikan Agama Islam* 3, no. 1 (2022): 285. <https://doi.org/10.47453/permata.v3i1.640>.
- Rahmaniah, Neli, Arita Marini, and Agus Nilmada Azmi. 'Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Inovasi Pembelajaran Mahasiswa Pgmi Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran Di Era Kurikulum Merdeka'. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)* 6, no. 1 (2021): 134–35. <https://doi.org/10.32934/jmie.v6i1.463>.
- Ramadiani, Yanti, Rika Agusmelda, and Shera Betania. 'Peran Teknologi AI Terhadap Kreatifitas Mahasiswa Dalam Menyelesaikan Tugas Akhir' 9, no. November (2023): 128.
- Ramdani, Nurin Salma, Hafsa Nugraha, and Angga Hadiapurwa. 'Potensi Pemanfaatan Media Sosial Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Dalam

- Pembelajaran Daring'. *Akademika* 10, no. 02 (2021): 425–36. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1406>.
- Riono, and Fauzi. 'Pengembangan Media Pembelajaran PAI-BP Di SD Berbasis Aplikasi Canva'. *Jurnal Cakrawala Pendas* 8, no. 1 (2022): 119. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i1.1921>.
- Ritonga, Mashabi M Noor, and Siti Halimah. 'Analisis Kemampuan Guru PAI Dalam Merancang Media Pembelajaran Berbasis Digital Di MAN 1 Medan'. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)* 4, no. 1 (2023): 29. <https://doi.org/10.54371/ainj.v4i1.234>.
- Rizanta, Gilang Alfinandika, and Meilan Arsanti. 'Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Masa Kini'. *Prosiding Seminar Nasional Daring* 2 (2022): 560–68. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SPBSI/article/view/1381>.
- Rohani. 'Media Pembelajaran'. *Repository.Uinsu*, 2020, 11. <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=npLzDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=media+pembelajaran&ots=Nr8w9uLXRR&sig=dO9nzuMdeU76Gwa7wE2-xLcBB7L>.
- Rosa, Sri Listia, Ana Yulianti, Sapitri, and Rahma Adelia Putri. 'Penerapan Teknologi Artificial Intelligence (Chatgpt) Pada Pendidikan Dasar Di Riau'. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Penerapan Ilmu Pengetahuan* 4, no. 2 (2023): 29–36. <https://doi.org/10.25299/jpmpip.2023.14828>.
- Saihu. 'Pendidikan Sosial Yang Terkandung Dalam Surah At-Taubah Ayat 71-72'. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam* 9, no. 1 (2020): 129. <http://jurnal.staialhidayahbogor.ac.id/index.php/ei/article/view/703>.
- Setiawan, Farid, Annisa Septarea Hutami, Dias Syahrul Riyadi, Virandra Adhe Arista, and Yoga Handis Al Dani. 'Kebijakan Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam'. *Al-Mudarris (Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam)* 4, no. 1 (2021): 14. <https://doi.org/10.23971/mdr.v4i1.2809>.
- Siti Hajar Taib, Mohd Azharin Ismail, and Maimun Aqsha Lubis Abdin Lubis. 'Inovasi Kesepaduan Dan Strategi Pengajaran Dan Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0'. *ASEAN Comparative Education Research Journal on Islam and Civilization* 3, no. 2 (2019): 50.
- Sodik, Abror. 'Pengertian Islam | Inilah Islam'. *Pengantar Studi Islam*, 2020, 103.
- Suharmawan, Wahid. 'Pemanfaatan Chat GPT Dalam Dunia Pendidikan'. *Education Journal : Journal Educational Research and Development* 7, no. 2 (2023): 158–66. <https://doi.org/10.31537/ej.v7i2.1248>.
- Syafrianti. 'Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam'. *GUAU Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam* 2 (2022): 467.

<http://studentjournal.iaincurup.ac.id/index.php/guau>.

- Talia, Nita, and I Nyoman Sudiana. 'Pembelajaran Teks Eksplanasi Dengan Pemanfaatan Video Fenomena Sosial Di Kelas XI SMA'. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 5, no. 3 (2022): 636. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i3.52139>.
- Tri Wulandari, and Adam Mudinillah. 'Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA Sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD'. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)* 2, no. 1 (2022): 102–18. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>.
- Tsaniyatus Sa'diyah. 'Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Pribadi Yang Islami'. *KASTA : Jurnal Ilmu Sosial, Agama, Budaya Dan Terapan* 2, no. 3 (2022): 148–59. <https://doi.org/10.58218/kasta.v2i3.408>.
- 'Undang-Undang Reublik Indonesi Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional'. *Demographic Research* 49, no. 0 (2003): 1-33 : 29 pag texts + end notes, appendix, referen.
- Yonas, Fiola Falancha, Niswatul Imsiyah, and Sylva Alkornia. 'Pola Asuh Orang Tua Dalam Pendidikan Seks Anak Usia Dini Di Yayasan Karya Wisma Gelandangan Dan Pengemis Kabupaten Lumajang'. *Learning Community : Jurnal Pendidikan Luar Sekolah* 6, no. 1 (2022): 74. <https://doi.org/10.19184/jlc.v6i1.30841>.
- Zabidi, Ahmad. 'Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran PAI Di SD Sekecamatan Bawen Kabupaten Semarang'. *Jurnal Inspirasi* 3, no. 2 (2019): 143. <https://core.ac.uk/download/pdf/287372793.pdf>.
- Zebua, Nofamataro. 'Potensi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Praktis Bagi Guru Dan Peserta Didik'. *Educativo: Jurnal Pendidikan* 2, no. 1 (2023): 1–2.

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Anggi Dwi Kusuma Wardhani
NIM : 204101010092
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Jember, 28 Mei 2024

Saya yang menyatakan



Anggi Dwi Kusuma W.

NIM. 204101010092

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Matrik Penelitian

Judul	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metodologi Penelitian	Fokus Penelitian
Implementasi Pemanfaatan Media Canva dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Muncar	1. Pemanfaatan Media Canva	<p>1. Persiapan Penggunaan Canva</p> <p>2. Proses Penggunaan Canva</p>	<p>1. Ketersediaan perangkat komputer dan koneksi internet yang memadai.</p> <p>1. Tingkat keaktifan siswa selama penggunaan Canva (partisipasi dalam diskusi,</p>	<p>1. Wawancara:</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru PAI: untuk mendapatkan pandangan dan pengalaman langsung dari guru PAI tentang penggunaan Canva dalam pembelajaran. Siswa: untuk mengetahui persepsi siswa terhadap penggunaan 	<p>Jenis penelitian menggunakan kualitatif yang bersifat deskriptif.</p> <p>Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi.</p> <p>Analisis</p>	<p>Bagaimana pemanfaatan penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran di SMA Negeri 1 Muncar?</p>

		<p>menyelesaikan tugas).</p> <p>3. Kreativitas dan Inovasi</p>	<p>1. Jumlah dan jenis konten kreatif yang dibuat oleh siswa dengan Canva.</p>	<p>Canva dan pengaruhnya terhadap pembelajaran.</p> <p>2. Observasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observasi kelas: untuk mengamati proses penggunaan Canva dalam pembelajaran PAI secara langsung, termasuk interaksi antara guru dan siswa serta aktivitas siswa selama pembelajaran. <p>3. Dokumentasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Materi pembelajaran 	<p>data menggunakan transkripsi data dan pengkodean data.</p> <p>Keabsahan data menggunakan triangulasi, yang meliputi triangulasi data, triangulasi metode, triangulasi peneliti, dan triangulasi</p>	
--	--	---	--	--	--	--



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

				<p>n yang dibuat menggunakan Canva: untuk mengevaluasi kualitas dan kreativitas materi yang dihasilkan.</p> <ul style="list-style-type: none">• Foto atau video kegiatan pembelajaran: sebagai dokumentasi visual untuk melengkapi data observasi dan wawancara.• Screenshot hasil kuis atau tugas interaktif yang dibuat	<p>teori. Tahap penelitian menggunakan, tahap pra-penelitian, tahap pelaksanaan penelitian, tahap analisis data.</p>	
--	--	--	--	--	--	--



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 1 MUNCAR
KABUPATEN BANYUWANGI
Jl.Tapanrejo No. 1 Muncar Telp (0333) 592548
Email : sman1muncar@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 421.3/292/101.6.7.8/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Heriyanto Nurcahyo, S.Pd
NIP : 19760505 200701020
Pangkat/Gol : Penata Tingkat I, III d
Jabatan : Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Muncar
Menerangkan bahwa :
Nama : Anggi Dwi Kusuma Wardhani
NIM : 204101010092
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Status : Mahasiswa UIN KHAS Jember

Yang bersangkutan benar-benar telah melaksanakan penelitian di SMA Negeri 1 Muncar terhitung mulai tanggal 15 Maret 2024 s.d 25 Mei 2024 sesuai dari surat UINKHAS Jember Nomor. B-6019/In.20/3.a/PP.009/03/2024 pada tanggal 14 Maret 2024.

Demikian Surat ini dibuat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Muncar, 25 Mei 2024
Kepala Sekolah

Heriyanto Nurcahyo, S. Pd
NIP 19760505 200701 0 20

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN PADA SMA NEGERI 1 MUNCAR

No.	Hari/Tanggal	Uraian Kegiatan	Informan
1.	Jumat, 15 Maret 2024	Penyerahan surat izin penelitian.	Ibu Lisa Wiranita, S. Kom
2.	Jumat, 19 April 2024	Observasi kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X dan XII.	Ibu Nurul Hidayati, S.Pd
3.	Selasa, 30 April 2024	Observasi kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI.	Ibu Nurul Hidayati, S.Pd
4.	Jumat, 3 Mei 2024	Wawancara terkait media canva dalam pembelajaran di SMA Negeri 1 Muncar kelas X dan XII	Mohammad Ihwan Muhlisin, S.Pd
5.	Rabu, 22 Mei 2024	Wawancara terkait media canva dalam pembelajaran di SMA Negeri 1 Muncar kelas XI dan Bapak/Ibu Guru.	Ibu Nurul Hidayati, S.Pd
6.	Kamis, 23 Mei 2024	Membuat PPT menggunakan Media Canva kelas X.	Ibu Nurul Hidayati, S.Pd
7.	Sabtu, 25 Mei 2024	Penyerahan Surat Selesai Penelitian.	Nugraha Okta Maulana, S.Pd

Muncar, 25 Mei 2024
Kepala Sekolah



Nugraha Okta Maulana, S. Pd
NIP. 19760505 200701 0 20

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SMA Negeri 1 Muncar
Kelas/Semester : XI / 2
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam
Materi Pokok : Sejarah Islam di Indonesia
Alokasi Waktu : 2 x 45 menit (1 pertemuan)
Hari/Tanggal : Jumat, 3 Mei 2024

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif, dan pro-aktif sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar (KD)

- 1.3 Menghayati makna ajaran Islam dalam aspek sejarah.
- 2.4 Menunjukkan perilaku cinta tanah air melalui pemahaman sejarah masuk dan berkembangnya Islam di Indonesia.
- 3.8 Menganalisis perkembangan Islam di Indonesia.
- 4.8 Menyajikan hasil analisis tentang perkembangan Islam di Indonesia dalam bentuk presentasi atau laporan tertulis.

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Menjelaskan sejarah masuknya Islam ke Indonesia.
2. Mengidentifikasi tokoh-tokoh penyebar Islam di Indonesia.
3. Menganalisis perkembangan Islam di berbagai wilayah Indonesia.
4. Menyusun laporan atau presentasi tentang perkembangan Islam di Indonesia.

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu:

1. Menjelaskan proses masuknya Islam ke Indonesia.
2. Mengidentifikasi tokoh-tokoh penting dalam penyebaran Islam di Indonesia.
3. Menganalisis perkembangan Islam di berbagai wilayah Indonesia.
4. Menyajikan hasil analisis dalam bentuk laporan atau presentasi.

E. Materi Pembelajaran

1. Sejarah masuknya Islam ke Indonesia

- Jalur perdagangan
- Peran para pedagang Muslim

2. Tokoh-tokoh penyebar Islam di Indonesia

- Wali Songo

3. Perkembangan Islam di Indonesia

- Kesultanan Samudera Pasai
- Kesultanan Demak
- Kesultanan Aceh
- Kesultanan Ternate dan Tidore

F. Metode Pembelajaran

1. Audio Visual
2. Tanya Jawab

G. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Pendahuluan (15 menit)

- a. Salam dan doa pembuka.
- b. Apersepsi: Menanyakan pemahaman awal siswa tentang sejarah masuknya Islam di Indonesia.
- c. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah yang akan dilakukan.

2. Kegiatan Inti (60 menit)
 - a. Guru menjelaskan dan memutarakan sejarah masuknya Islam ke Indonesia melalui jalur perdagangan.
 - b. Guru menjelaskan peran para pedagang Muslim dan tokoh-tokoh penyebar Islam seperti Wali Songo.
 - c. Siswa diberi soal individu perkembangan Islam di berbagai wilayah Indonesia (Samudera Pasai, Demak, Aceh, Ternate, dan Tidore).
 - d. Setiap siswa mengerjakan soal yang diberikan.
 - e. Mengumpulkan jawaban.
3. Kegiatan Penutup (15 menit)
 - a. Refleksi: Siswa mengemukakan apa yang telah dipelajari dan manfaatnya.
 - b. Kesimpulan materi oleh guru.
 - c. Memberikan tugas rumah untuk membuat esai singkat tentang perkembangan Islam di daerah asal siswa.
 - d. Salam dan doa penutup.

H. Penilaian Pembelajaran

1. Penilaian Sikap
 - Observasi perilaku siswa selama proses pembelajaran.
2. Penilaian Pengetahuan
 - Tes tulis tentang sejarah masuknya Islam ke Indonesia dan tokoh-tokoh penyebarannya.
3. Penilaian Keterampilan
 - Penilaian laporan dan presentasi hasil diskusi kelompok.

I. Media dan Sumber Belajar

1. Media
 - Peta jalur perdagangan Islam
 - PowerPoint tentang tokoh penyebar Islam
2. Sumber Belajar
 - Buku teks Pendidikan Agama Islam kelas XI
 - Artikel dan jurnal sejarah Islam di Indonesia

Lampiran Dokumentasi Gambar



Lampiran Gambar Kaligrafi Hasil Siswa SMA Negeri 1 Muncar



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K
DIQ



Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Menggunakan Media Canva

RPP IBU NURUL:)

Materi Pokok : Sejarah Islam di Indonesia

Important Notes :

- Sejarah masuknya Islam ke Indonesia
- Tokoh penyebar Islam di Indonesia
- Perkembangan Islam di Indonesia

Kegiatan :

Guru menjelaskan dan memutarakan sejarah masuknya Islam ke Indonesia melalui jalur perdagangan. Setiap siswa mengerjakan soal yang diberikan. Mengumpulkan jawaban.

Media dan Sumber belajar :

- Media
 - peta jalur perdagangan
 - powerpoint
- Sumber belajar
 - buku pendidikan agama islam
 - artikel dan jurnal sejarah islam di indonesia

Alat dan Bahan :

Alat tulis
Laptop dan proyektor



BIODATA PENULIS



Nama : Anggi Dwi Kusuma Wardhani
NIM : 204101010092
Tempat Tanggal Lahir : Banyuwangi, 21 April 2001
Alamat : Desa Tembokrejo RT. 01 RW. 01 Kecamatan
Muncar Kabupaten Banyuwangi
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Prodi Studi : Pendidikan Agama Islam
Email : anggidkw@gmail.com

Riwayat Pendidikan:

1. TK/RA : TK Tunas Nelayan Muncar
2. SD/MI : SD Negeri 1 Tembokrejo
3. SMP/MTS : SMP Muhammadiyah 10 Muncar
4. SMA/MA : SMA Negeri 1 Cluring
5. Perguruan Tinggi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember