

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pendidikan merupakan usaha sadar untuk mengubah sikap dan perilaku seseorang atau sekelompok orang dalam upaya mendewasakan manusia melalui proses, cara, dan perbuatan mendidik. Sementara itu, Ki Hajar Dewantara mendefinisikan pendidikan sebagai proses menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak agar mereka sebagai manusia dan anggota masyarakat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya, yang dalam praktiknya mencakup pengembangan fisik, kecerdasan, dan karakter secara seimbang.¹

Di tengah pesatnya perkembangan teknologi dan digitalisasi, dunia pendidikan menghadapi tantangan baru dalam menyampaikan materi pelajaran secara informatif, menarik, interaktif, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Generasi saat ini tumbuh dalam lingkungan digital yang menuntut pendekatan pembelajaran yang lebih fleksibel dan inovatif dibandingkan dengan metode konvensional pada masa lalu. Kondisi ini mengharuskan pendidik untuk menyesuaikan strategi pengajaran agar selaras dengan gaya belajar peserta didik dan tuntutan zaman.²

¹ Mekah Syahfitri, "Peran Pendidikan Karakter Dalam Mempersiapkan Generasi Emas Indonesia 2045," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 2024, 4.

² SDA Defi Yufarika, "Tantangan Dunia Pendidikan dan Implikasinya Terhadap Perubahan Kebijakan," *Ar-Rosikhun: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* Vol. 2 No. 2 (2023): 156.

Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, khususnya Pasal 3, yang menyatakan bahwa:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.”³

Pernyataan ini menegaskan bahwa pendidikan tidak hanya berfokus pada pencapaian akademik, tetapi juga mencakup pengembangan keterampilan penting, seperti literasi teknologi, kemampuan berpikir kritis, kerja sama tim, dan kreativitas. Oleh karena itu, penyelenggaraan pendidikan nasional diarahkan untuk membentuk generasi yang tangguh, adaptif terhadap perkembangan zaman, dan siap bersaing dalam era globalisasi.

Metode pembelajaran dalam bidang sejarah, termasuk pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), hingga kini masih didominasi oleh pendekatan tradisional. Guru cenderung menjadi pusat informasi melalui metode ceramah, sementara siswa lebih banyak berperan sebagai pendengar pasif. Pembelajaran biasanya terbatas pada penggunaan buku teks, sehingga proses belajar berlangsung satu arah dan kurang melibatkan interaksi aktif dari peserta didik. Kondisi ini menyebabkan siswa merasa jenuh, tidak termotivasi, dan menganggap SKI sebagai materi hafalan yang membosankan serta sulit dipahami. Padahal, mata pelajaran SKI memiliki nilai-nilai historis dan kultural yang luhur, yang penting untuk

³ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78 § Pasal 3 (2003).

membentuk pemahaman peserta didik terhadap kekayaan peradaban Islam serta membangun karakter yang berlandaskan nilai-nilai keislaman.⁴

Sebagai pendidik, sudah sepatutnya mampu menyesuaikan diri dengan dinamika zaman yang terus berkembang. Perkembangan teknologi yang begitu pesat menuntut guru untuk tidak hanya menguasai materi pembelajaran, tetapi juga mampu memanfaatkan teknologi guna mendukung proses belajar yang lebih efektif dan menarik. Salah satu upaya strategis dalam menjawab tantangan tersebut adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran digital. Media digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pengajaran, tetapi juga mampu menumbuhkan minat belajar siswa, mempermudah pemahaman terhadap konsep-konsep kompleks, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Media yang menarik dapat menjadi jembatan antara dunia digital yang akrab bagi siswa dan materi pelajaran yang disampaikan di kelas, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual, relevan, dan bermakna.⁵

Pemanfaatan media pembelajaran juga berlandaskan pada nilai-nilai keislaman, sebagaimana termaktub dalam Q.S. Al-Alaq ayat 3–4:⁶

الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۚ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ٥

Menurut Quraish Shihab dalam *Tafsir al-Misbah*, kata *qalam* dalam ayat tersebut tidak hanya merujuk pada pena sebagai alat tulis, tetapi mencakup

⁴ Abdul Rasyid, “Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Tsanawiyah Al-Khairaat Pakuli Kabupaten Sigi,” *Scolae: Journal of Pedagogy* Vol 1 No 1 (2018): 18–19.

⁵ Sumintho, “Pembelajaran Sejarah Di Era Digital: Antara Tantangan Dan Peluang,” *Journal of Education and Learning Sciences* Vol. 03, No.01 (2023).

⁶ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur’an dan Terjemahannya* (Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur’an, 2019).

keseluruhan sistem komunikasi tulis-menulis yang menjadi sarana penyebaran dan pelestarian ilmu pengetahuan lintas generasi.⁷ Beliau menegaskan bahwa *qalam* dapat dipahami sebagai simbol peradaban, yang meliputi segala bentuk teknologi komunikasi tulisan, termasuk media modern seperti komputer dan media digital. Dengan demikian, dalam konteks pendidikan masa kini, teknologi dan media digital dapat dianggap sebagai bentuk *qalam* modern, yakni sarana penyampaian ilmu yang relevan, kreatif, dan kontekstual. Pendidik masa kini tidak hanya berperan sebagai pengajar, tetapi juga sebagai fasilitator pembelajaran yang transformatif dan bermakna.⁸

Selain prinsip yang terkandung dalam Al-Qur'an, Rasulullah juga memberikan teladan dalam penggunaan media untuk menyampaikan pesan secara efektif. Dalam sebuah hadis yang diriwayatkan oleh Sahl bin Sa'd r.a., disebutkan:⁹

عَنْ سَهْلِ بْنِ سَعْدٍ قَالَ : قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ : « أَنَا وَكَافِلُ الْيَتِيمِ فِي الْجَنَّةِ هَكَذَا ، وَأَشَارَ بِالسَّبَّابَةِ وَالْوُسْطَى وَفَرَجَ بَيْنَهُمَا شَيْئًا

Tindakan Rasulullah yang menggunakan gerakan tangan sebagai isyarat menunjukkan bahwa penyampaian pesan dapat diperkuat melalui bentuk komunikasi visual. Isyarat dengan dua jari yang diregangkan memberikan gambaran konkret serta visualisasi langsung tentang kedekatan yang dimaksud, sehingga mudah dipahami dan membekas dalam ingatan para sahabat.

⁷ Quraish Shihab, *Tafsir al-Misbah: Pesan, Kesan dan Keserasian al-Qur'an*, vol. 15 (Lentera Hati, 2002).

⁸ Moch. Yaziidul Khoiiri, "Kajian Surat Al-Qalam 1 dan Surat Al-'Alaq 4 'Alladzi 'Allama bi al-Qolam': dalam Perspektif Pentingnya Alat Tulis.," *INTIZAM : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* Vol 3, No 2 (2020): 97.

⁹ Muhammad bin Ismail al-Bukhari, *Shahih al-Bukhari* (Dār Ibn Katsīr, 2001).

Dengan demikian, penggunaan media baik berupa alat digital maupun pendekatan komunikatif yang kreatif merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam mendidik dan membimbing peserta didik. Pendekatan ini selaras dengan nilai-nilai yang dicontohkan oleh Rasulullah serta menjadi respons yang adaptif terhadap kebutuhan pembelajaran di era digital yang menuntut metode yang lebih interaktif, kontekstual, dan menarik.

Salah satu media digital yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran adalah aplikasi Canva. Aplikasi Canva merupakan sebuah platform desain grafis yang dirancang dengan antarmuka ramah pengguna dan dilengkapi berbagai fitur yang mendukung kegiatan belajar mengajar. Kehadirannya mencerminkan pendekatan inovatif dalam proses pembelajaran yang menuntut kreativitas dan partisipasi aktif dari peserta didik.¹⁰

Dalam praktiknya, Canva menjadi media yang efektif dan menarik karena memberikan kemudahan penggunaan bagi guru maupun siswa. Antarmuka yang sederhana memungkinkan siswa untuk berkreasi secara mandiri tanpa memerlukan keahlian desain tingkat lanjut. Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam secara khusus membuka ruang bagi siswa untuk tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif merancang materi ajar, mempresentasikannya di hadapan teman-teman sekelas, serta mengembangkan berbagai keterampilan penting. Proses ini melatih kemampuan berpikir kritis, komunikasi visual, kolaborasi, dan menumbuhkan rasa percaya diri. Dengan

¹⁰ T. W. M. Hgl dkk, "Pelatihan Desain Grafis Digital dengan Canva untuk Siswa SMA Pangudi Luhur Santo Vincentius Giriwoyo," *GIAT: Teknologi untuk Masyarakat* Vol. 4, No. 1 (2025): 65.

demikian, Canva bukan hanya menjadi alat bantu pengajaran, tetapi juga sarana pengembangan potensi dan kreativitas peserta didik.¹¹

Berdasarkan hasil observasi awal di MTsN 2 Banjarmasin, diketahui bahwa guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam telah memanfaatkan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran pada kelas IX. Penerapan ini didukung oleh pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi yang sebelumnya telah memperkenalkan Canva kepada siswa, sehingga mereka telah memiliki pemahaman dasar dan keterampilan awal dalam menggunakan aplikasi tersebut. Kondisi ini mempermudah guru dalam mengintegrasikan media digital ke dalam proses pembelajaran, karena siswa telah familiar dengan fitur-fitur yang tersedia dalam Canva.¹²

Dalam praktiknya, guru SKI menyampaikan materi secara ringkas, kemudian memberikan kesempatan kepada siswa untuk merancang ulang materi tersebut dalam bentuk infografis, poster, atau slide menggunakan Canva. Hasil desain siswa kemudian dipresentasikan di depan kelas dan dibagikan melalui media sosial sekolah. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan partisipasi dan rasa tanggung jawab siswa dalam proses belajar, tetapi juga menciptakan suasana kelas yang aktif, menyenangkan, dan partisipatif. Observasi ini menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva di MTsN 2 Banjarmasin telah memberikan ruang bagi siswa untuk

¹¹ Irwansyah Suwahyu, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *INTEC Journal: Information Technology Education Journal* Vol. 3, No. 3 (2024): 15.

¹² Hasil observasi proses pembelajaran SKI di MTsN 2 Banjarmasin (Jumat, 09 Agustus 2024)

mengembangkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, serta rasa percaya diri dalam menyampaikan materi kepada teman sebayanya.

Berdasarkan temuan awal tersebut, penulis berkeinginan untuk melakukan penelitian dengan judul "Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banjarmasin". Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana aplikasi Canva dimanfaatkan dalam proses pembelajaran SKI, serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat dalam penerapannya sebagai media pembelajaran. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi para pendidik dalam merancang media pembelajaran yang selaras dengan perkembangan teknologi, serta mendukung pendidikan Islam yang responsif, kreatif, dan relevan dengan tantangan zaman.

B. Definisi Operasional

Peneliti merasa perlu memberikan penjelasan tambahan tentang hal-hal berikut agar judul penelitian tidak disalahartikan:

1. Pemanfaatan

Menurut Amalia dan Suwanto, Poerwadarminto, pemanfaatan merupakan suatu aktivitas, metode, atau cara yang bertujuan untuk menjadikan sesuatu memiliki kegunaan atau memberikan faedah. Kata pemanfaatan sendiri berasal dari kata dasar manfaat yang berarti kegunaan, faedah, atau sesuatu yang memberikan nilai guna. Dengan penambahan imbuhan "pe-an", kata tersebut menunjukkan adanya suatu tindakan atau upaya tertentu untuk mengambil atau mengarahkan suatu objek agar berfungsi secara optimal sesuai tujuan yang diharapkan. Dalam

konteks pendidikan, pemanfaatan ini merujuk pada bagaimana suatu alat, media, atau sumber daya digunakan secara efektif untuk menunjang proses pembelajaran.¹³

Pemanfaatan dapat diartikan sebagai tindakan menggunakan sesuatu agar memberikan manfaat. Kata ini berasal dari istilah manfaat yang bermakna faedah, kegunaan, atau keuntungan. Menurut J. S. Badudu pemanfaatan merujuk pada suatu kejadian, proses, atau hasil dari usaha dalam menjadikan sesuatu memiliki nilai guna atau manfaat.¹⁴

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan adalah suatu kegiatan atau cara yang dilakukan untuk menjadikan sesuatu yang sudah ada menjadi lebih bermanfaat. Dalam konteks penelitian ini, pemanfaatan yang dimaksud adalah penggunaan aplikasi Canva yang telah tersedia sebelumnya sebagai media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banjarmasin.

2. Aplikasi Canva

Canva adalah sebuah platform desain grafis berbasis web yang berasal dari Australia, didirikan oleh Melanie Perkins, Cliff Obrecht, dan Cameron Adams pada tahun 2013. Popularitasnya terus meningkat secara global, terutama karena antarmuka yang mudah digunakan dengan sistem *drag-and-drop*, serta tersedianya berbagai elemen desain seperti gambar stok, video, ikon, grafik, dan ribuan template menarik yang siap digunakan oleh pengguna dari berbagai kalangan. Saat

¹³ Ilma Amalia Sri Ati Suwanto, "Pengaruh Pemanfaatan Layanan Electronic Library Terhadap Peningkatan Kemampuan Literasi Informasi Mahasiswa Universitas PGRI Semarang," *Jurnal Ilmu Perpustakaan* Vol.5 No. 2 (2016): 12.

¹⁴ Muhammad Syawal, "Pemanfaatan Jasa Layanan Koleksi Buku Tandon (Reservation) Oleh Mahasiswa Di Upt Perpustakaan Unsrat," *Acta Diurna* Vol.V, No. 5 (2019): 5.

ini, Canva telah digunakan oleh lebih dari 100 juta pengguna aktif setiap bulan di lebih dari 190 negara, dengan lebih dari 200 desain yang dihasilkan setiap detik. Dalam bidang pendidikan, Canva juga memberikan kontribusi yang signifikan. Sekitar 25 juta guru dan siswa di seluruh dunia telah memanfaatkan Canva dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pelafalan dalam bahasa Inggris, kata "Canva" dibaca /'kæn.və/. Jika disesuaikan dengan fonetik bahasa Indonesia, maka pengucapan tersebut dapat diadaptasi menjadi "Ken-va", dengan pengucapan huruf "C" sebagai /k/, dan "v" tetap dibaca /v/ sebagaimana dalam kata "video" atau "vaksin".

Canva adalah aplikasi berbasis web dan perangkat seluler yang membantu pengguna membuat desain visual yang menarik dan terlihat profesional secara lebih mudah.¹⁵ Selain menyediakan berbagai template siap pakai, Canva juga menawarkan sejumlah fitur yang mendukung kreativitas pengguna. Platform ini memungkinkan siapa pun membuat berbagai jenis desain dengan fleksibilitas waktu dan tempat. Dalam penelitian ini, aplikasi Canva dimanfaatkan oleh siswa untuk membuat materi pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Hasil desain kemudian dipresentasikan di kelas di MTsN 2 Banjarmasin.

3. Media Pembelajaran

Kata "media" berasal dari bahasa Latin yang berarti sesuatu yang bertindak sebagai penghubung atau perantara. Segala jenis perangkat keras atau perangkat

¹⁵ Abdul Muis Romadhoni, "Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Sarana Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Dalam Belajar," *Jurnal Citra Pendidikan (JCP)* Vol. 4 No. 1 (2024).

lunak dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mentransfer pengetahuan dari satu sumber ke sumber lainnya.¹⁶

Dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran, media pembelajaran merupakan alat atau metode yang memudahkan penyampaian materi pada saat proses belajar mengajar. Sumber belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah alat bantu visual yang dibuat oleh mahasiswa untuk mengajarkan Sejarah Kebudayaan Islam di kelas dengan menggunakan *software* Canva.

4. Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan suatu cabang ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan pertumbuhan dan perkembangan Islam, baik dari segi gagasan atau ide-ide, konsep, lembaga maupun operasionalisasi sejak zaman Nabi Muhammad SAW hingga perkembangan Islam diberbagai belahan dunia sekarang ini. Sejarah kebudayaan Islam mencakup rangkaian peristiwa yang terjadi dalam konteks perkembangan umat Islam dari masa ke masa, yang mencakup aspek sosial, politik, dan budaya. Sejarah ini tidak hanya mencakup peristiwa-peristiwa penting, tetapi juga fenomena yang mengungkapkan bagaimana nilai-nilai Islam berinteraksi dengan budaya lokal di berbagai wilayah.¹⁷

Dengan demikian, pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banjarmasin adalah suatu upaya yang dilakukan oleh pendidik untuk memfasilitasi siswa dalam menggunakan Canva

¹⁶ Sapriyah, "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* Vol. 2, No.1 (2019): 471.

¹⁷ Hajizah Noorazmah Hidayati, "Pembelajaran Sejarah Kebudayaan di Madrasah Aliyah: Konsep, Indikator, Materi Dan Evaluasi," *Jurnal Pendidikan dan Pemikiran* Vol 18 No.2 (2023).

sebagai media pembelajaran visual yang interaktif dan menarik dalam memahami materi SKI. Dalam hal ini, siswa secara aktif mendesain media pembelajaran menggunakan Canva berdasarkan materi yang telah disampaikan guru, kemudian mempresentasikan hasil desainnya di depan kelas. Aplikasi Canva, dengan berbagai fitur desain dan template yang mudah diakses, memungkinkan siswa untuk mengekspresikan pemahaman mereka secara kreatif dan informatif, sehingga dapat meningkatkan minat belajar, pemahaman materi, dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

C. Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka fokus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banjarmasin.
2. Faktor pendukung dan penghambat pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banjarmasin.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banjarmasin.

2. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banjarmasin.

E. Signifikasi Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baik secara teoritis maupun praktis dalam penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

1. Secara Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan pengetahuan terkait pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
 - b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan penelitian khususnya dalam bidang media pembelajaran.
2. Secara Praktis
 - a. Temuan dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi para pendidik, khususnya guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, serta pemangku kepentingan lainnya dalam bidang pendidikan. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dan acuan dalam pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran digital yang mendukung proses pengajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan efektif.

- b. Diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi MTsN 2 Banjarmasin dalam memanfaatkan aplikasi Canva yang digunakan sebagai media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
- c. Sebagai bahan referensi kepada peneliti dimasa yang akan datang dalam melaksanakan perumusan desain penelitian lanjutan secara mendalam, khususnya berkenaan dengan masalah yang sama.
- d. Memberikan data yang nyata dan peningkatan perpustakaan kepada perpustakaan Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin.

F. Alasan Memilih Judul

1. Karena pentingnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan relevan dengan perkembangan teknologi saat ini. Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menuntut siswa untuk memahami berbagai peristiwa sejarah dan nilai-nilai budaya Islam yang bersifat abstrak. Materi seperti ini sering dianggap membosankan oleh sebagian siswa jika disampaikan secara konvensional. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang bersifat visual, kreatif, dan interaktif agar siswa lebih mudah memahami dan tertarik mempelajari materi SKI. Hal ini mendorong penulis untuk meneliti media yang digunakan dalam pembelajaran SKI di MTsN 2 Banjarmasin.
2. Karena aplikasi Canva merupakan platform desain grafis yang mudah digunakan dan memiliki berbagai fitur yang mendukung pembuatan media pembelajaran visual. Canva memungkinkan siswa untuk membuat desain seperti infografis, poster, dan presentasi secara mandiri. Dalam konteks

penelitian ini, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga sebagai subjek aktif yang mendesain media pembelajaran dan mempresentasikannya di depan kelas. Proses ini diyakini dapat meningkatkan partisipasi, minat belajar, serta pemahaman siswa terhadap materi SKI yang dipelajari.

3. MTsN 2 Banjarmasin dipilih sebagai lokasi penelitian karena memiliki potensi dan fasilitas yang mendukung pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Lembaga ini secara aktif mendorong penggunaan media digital di dalam kelas. Para siswa pun menunjukkan inovasi dalam pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, dengan merancang dan mempresentasikan materi menggunakan aplikasi Canva. Berdasarkan hal tersebut, penulis memandang penting untuk meneliti sejauh mana pemanfaatan Canva dapat meningkatkan kualitas pengajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banjarmasin.

G. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penulis menemukan beberapa karya ilmiah yang relevan dan dapat digunakan sebagai referensi untuk mendukung penelitian yang akan dilakukan setelah melakukan penelusuran terhadap berbagai literatur yang berkaitan dengan topik penelitian ini. Karya-karya tersebut antara lain:

1. Penelitian Hilyatul Auliya mengenai efektivitas aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Bahasa Arab di kelas VII MTs Darul Istiqamah Al Markaz Al Islamy Kabupaten Sinjai, Sulawesi Selatan, Tahun Ajaran

2022/2023, menunjukkan bahwa aplikasi Canva efektif digunakan sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran Bahasa Arab. Berdasarkan hasil penelitian proses pembelajaran berlangsung dengan baik, didukung oleh ketertarikan siswa terhadap tampilan visual Canva dan tersedianya fasilitas sekolah yang memadai. Guru juga memanfaatkannya untuk menyusun materi dalam bentuk presentasi visual yang menarik, sehingga siswa tetap antusias mengikuti pelajaran. Secara keseluruhan, hasil penelitian menyimpulkan bahwa Canva memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, ditandai dengan persentase pencapaian nilai siswa di atas KKM sebesar 75%, dengan nilai rata-rata 79,8. Faktor pendukung yang ditemukan dalam penelitian tersebut meliputi semangat belajar siswa, ketersediaan fasilitas pendukung, serta keterampilan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran. Namun, terdapat pula beberapa hambatan, seperti belum diverifikasinya akun *Canva for Education* untuk guru, serta keterbatasan akses peserta didik terhadap perangkat digital.¹⁸ Adapun kesamaan dengan penelitian ini terletak pada penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran berbasis visual yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas proses belajar. Akan tetapi, perbedaan utamanya terletak pada mata pelajaran yang menjadi fokus penelitian. Penelitian terdahulu menggunakan Canva untuk pembelajaran Bahasa Arab, sedangkan penelitian ini mengkaji pemanfaatan Canva dalam

¹⁸ Hilyatul Auliya, "Efektivitas Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab di Kelas 7 MTs Darul Istiqamah Al Markaz Al Islamy Kabupaten Sinjai Sulawesi Selatan Tahun Ajaran 2022/2023" (Skripsi Sarjana, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2024).

pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Selain itu, pendekatan partisipatif yang digunakan dalam penelitian ini lebih menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam mendesain dan mempresentasikan materi secara langsung di dalam kelas menggunakan Canva.

2. Penelitian Anggy Dwi Nur Safitri mengenai pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 5 Purbalingga, menunjukkan bahwa aplikasi ini digunakan secara luas. Berdasarkan hasil penelitian telah terbukti bahwa guru dapat memberikan materi Pendidikan Agama Islam dengan cara yang lebih menarik, kreatif, dan interaktif dengan menggunakan aplikasi Canva. Sumber belajar seperti infografis dan slide visual yang dibuat dengan Canva dapat meningkatkan motivasi, minat, dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, Canva memungkinkan guru menggunakan visualisasi yang lebih komunikatif untuk menjelaskan konsep abstrak.¹⁹ Adapun kesamaan dengan penelitian ini terletak pada pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan antusiasme dan pemahaman siswa. Namun, terdapat beberapa perbedaan, di antaranya fokus kajian dalam penelitian ini adalah pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, sedangkan penelitian sebelumnya berfokus pada Pendidikan Agama Islam. Selain itu, perbedaan juga terlihat pada subjek dan lokasi penelitian yang digunakan.

¹⁹ Anggy Dwi Nur Safitri, "Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 5 Purbalingga" (Skripsi Sarjana, Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri, 2023).

3. Penelitian Muhammad Afdhaluzzikri mengenai pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas II jenjang Sekolah Dasar Negeri Reusak, Kabupaten Aceh Barat, menunjukkan bahwa Canva memberikan kontribusi positif dalam proses pendidikan. Berdasarkan hasil penelitian, validasi dari ahli menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi dengan persentase sebesar 95,38%, sementara validasi dari ahli media memberikan hasil yang sebanding, yaitu sebesar 95%. Selain itu, tingkat penerimaan siswa terhadap penggunaan sumber belajar Bahasa Indonesia berbasis elektronik ini mencapai 92,31%, yang dikategorikan sebagai sangat praktis. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi standar kualitas yang baik. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran elektronik berbasis Canva terbukti dapat meningkatkan minat baca dan prestasi belajar siswa secara signifikan, sehingga layak dijadikan sebagai alternatif media yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar.²⁰ Adapun kesamaan dengan penelitian ini terletak pada pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran yang interaktif dan efektif dalam meningkatkan minat serta pemahaman siswa. Perbedaannya terletak pada mata pelajaran dan jenjang pendidikan; penelitian ini fokus pada Sejarah Kebudayaan Islam di tingkat menengah, sementara penelitian sebelumnya pada Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

²⁰ Muhammad Afdhaluzzikri, "Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II Jenjang Sekolah Dasar Negeri Reusak Kabupaten Aceh Barat" (Skripsi Sarjana, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2022).

H. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan pemahaman, isi pembahasan disusun dalam beberapa bab dan sub-bab yang saling terkait sehingga membentuk satu kesatuan yang utuh, terstruktur, dan logis. Sistematika penulisan adalah sebagai berikut:

BAB I: Pendahuluan, memuat latar belakang masalah, definisi operasional, fokus penelitian, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, alasan memilih judul, penelitian terdahulu yang relevan, dan sistematika penulisan.

BAB II: Kajian Teori dan Kerangka pikir, memuat tentang kajian teori yang berkaitan dengan pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dan kerangka pikir tentang pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banjarmasin.

BAB III: Metode Penelitian, memuat jenis dan pendekatan penelitian, lokasi penelitian, subjek dan objek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik pengolahan dan analisis data, dan teknik validitas dan keabsahan data.

BAB IV: Hasil dan Pembahasan, memuat tentang gambaran umum lokasi penelitian, penyajian data, dan analisis data.

BAB V: Penutup, memuat simpulan dan saran. Selain itu juga dilengkapi daftar pustaka, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup.