

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

a. Profil Madrasah

- 1) Nama Madrasah : MTsN 2 Kota Banjarmasin
- 2) Alamat : Jalan Batu Benawa Raya, RT. 47 RW.04,
Kelurahan Teluk Dalam, Kecamatan Banjarmasin Tengah, Kota
Banjarmasin, Kalimantan Selatan, 70117
- 3) Status Madrasah : Negeri
- 4) NPSN/NSM : 30315486/121163710002
- 5) Akreditasi : A (Unggul)
- 6) Kontak Madrasah : 0511-4365073/Mtsn2kotabjm@gmail.com

b. Sejarah Berdirinya MTsN 2 Banjarmasin

Awal berdirinya MTsN Mulawarman sejak tahun 1979 atas dasar keputusan bersama tiga menteri yaitu Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Dalam Negeri dan Menteri Agama masing-masing no.6 tahun 1975 no.37/w/1975 dan no. 36 tahun 1975 tanggal 24 Maret 1975. Pada tahun 1978, dengan SK pendirian sekolah dari kantor wilayah Departemen Agama (sekarang Kementerian Agama) nomor KMA Nomor 16 tanggal 16 Maret 1978 dengan Nomor Statistik Sekolah (NSS) 211.637.10.3012 berdirilah sebuah sekolah MTsN Mulawarman

Banjarmasin dengan menggunakan kurikulum tahun 1976. Sebelumnya lembaga pendidikan ini bernama PGAN 4 Tahun. Pergantian nama lembaga ini sesuai dengan ketetapan Departemen Agama bekerjasama dengan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan (DikBud), dan Menurut Undang- undang Pendidikan nomor 23 tahun 2004 maka MTsN Mulawarman menjadi suatu lembaga pendidikan tipe pendidikan menengah. Sesuai Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 671 tanggal 17 November 2016 tentang Perubahan Nama Madrasah Aliyah Negeri, Madrasah Tsanawiyah, dan Madrasah Ibtidaiyah Negeri di Provinsi Kalimantan Selatan yang ada, sekarang nama madrasah berganti menjadi MTsN 2 Kota Banjarmasin. MTsN 2 Kota Banjarmasin ini berlokasi di jalan Batu Benawa Raya Komplek Mulawarman kelurahan Teluk Dalam kecamatan Banjarmasin Tengah kota Banjarmasin provinsi Kalimantan Selatan.

Sejak berdirinya MTsN 2 Kota Banjarmasin pada tahun 1978 hingga sekarang, telah mengalami beberapa pergantian Pimpinan/Kepala Sekolah. Adapun perodesasi Kepemimpinan MTsN 2 Kota Banjarmasin adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Daftar Riwayat Kepemimpinan Kepala Madrasah

No	Nama	Tahun
1	Saifuddin Dahlan	1979-1980
2	Drs. M. Ra'i Syakur	1980-1985
3	Saifuddin Dahlan	1985-1993
4	Drs. H. Muhammad Arifin	1993-1997
5	Drs. Bakhruddin Noor	1997-2004
6	Hj. Faridah Hs, BA	2004-2006
7	Dra. Halimatussa'diyah	2006-2011
8	Drs. H. M. Adenan, MA	2011-2018
9	Rosmawardi, S.Pd	2018-2019
10	Drs. Riduansyah, M.Pd	2019-sekarang

Sumber Data: Dokumen TU MTsN 2 Kota Banjarmasin Tahun 2024/2025

c. Visi, Misi, dan Tujuan MTsN 2 Banjarmasin

1) Visi Madrasah

- a) Terwujudnya madrasah yang unggul dan berbudaya lingkungan islami.

2) Misi Madrasah

- a) Terciptanya lingkungan madrasah yang agamis, menyenangkan, kondusif, serta dapat dipertanggung jawabkan.
- b) Optimalisasi kegiatan akademik melalui pemberdayaan profesionalisme pendidik dan tenaga kependidikan.
- c) Berkembangnya minat dan bakat siswa di berbagai bidang sesuai minat dan kemampuan.

3) Tujuan Madrasah

a) Tujuan Umum

Tujuan umum MTsN 2 Kota Banjarmasin adalah menghasilkan manusia yang beriman dan bertakwa kepada Allah Tuhan Yang Maha Esa, berbudi luhur, berkepribadian, mandiri, tangguh, cerdas, kreatif, terampil, berdisiplin, beretos kerja, profesional, bertanggung jawab, produktif, sehat jasmani dan rohani, memiliki semangat kebangsaan, cinta tanah air, menjunjung tinggi kesetiakawanan sosial, memiliki kesadaran sejarah bangsa, menghargai jasa pahlawan, serta berorientasi pada masa depan.

b) Tujuan Khusus

Mengembangkan dan memelihara nilai-nilai yang ada di madrasah, meliputi aqidah Islam, akhlaqul karimah, dan nilai ilmiah, kekeluargaan dan kebersamaan,

mandiri, hemat, dan bertanggung jawab, sederhana dan kreatif, serta mewujudkan mutu lulusan madrasah yang meliputi dimensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

d. Data Pendidik MTsN 2 Kota Banjarmasin

Jumlah guru di MTsN 2 Kota Banjarmasin pada tahun ajaran 2024/2025 adalah 80 orang. Ada 60 orang yang berpangkat PNS, 12 orang PPPK, dan 8 orang honorer. Lihat tabel berikut untuk informasi lebih lanjut.

Tabel 4.2 Daftar Pendidik MTsN 2 Banjarmasin 2024/2025

No	Status Pegawai	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-Laki	Perempuan	
1	PNS	27	33	60
2	PPPK	7	5	12
3	Honorer	4	4	8
Total		38	42	80

Sumber Data: Dokumen TU MTsN 2 Kota Banjarmasin Tahun 2024/2025

e. Data Peserta didik MTsN 2 Kota Banjarmasin

Jumlah siswa MTsN 2 Kota Banjarmasin yang terdaftar pada tahun ajaran 2024/2025 adalah 985 orang. Untuk informasi lebih lanjut, lihat tabel berikut.

Tabel 4.3 Data Peserta Didik MTsN 2 Banjarmasin 2024/2025

No	Uraian	Detail	Jumlah	Total
1	Kelas VII	L	126	331
		P	185	
2	Kelas VIII	L	130	314
		P	184	
3	Kelas IX	L	130	320
		P	190	
Jumlah Semuanya		L	386	985
		P	559	

Sumber Data: Dokumen TU MTsN 2 Kota Banjarmasin Tahun 2024/2025

2. Penyajian Data

Berdasarkan uraian dasar lokasi penelitian yang telah disampaikan sebelumnya, pada bagian ini peneliti memaparkan temuan lapangan yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Informasi yang disajikan difokuskan pada pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banjarmasin, serta berbagai faktor yang mendukung dan menghambat penerapannya di lingkungan sekolah.

Penelitian ini diawali dengan observasi langsung di kelas IX untuk melihat secara nyata bagaimana aplikasi Canva digunakan dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Peneliti mencatat secara sistematis pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran, proses penggunaannya, peran guru dalam pembelajaran, keterlibatan siswa dalam mendesain dan mempresentasikan materi, serta berbagai faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis Canva.

Selanjutnya, dilakukan wawancara dengan kepala madrasah, dua orang guru SKI, satu orang guru informatika, serta beberapa siswa kelas IX. Wawancara ini bertujuan untuk menggali pandangan mereka mengenai penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran, termasuk manfaat yang dirasakan serta kendala yang dihadapi dalam pelaksanaannya di kelas.

Selain itu, peneliti juga mengumpulkan dokumentasi berupa foto kegiatan, hasil desain siswa, dan dokumen pendukung lainnya sebagai pelengkap data. Semua data yang diperoleh kemudian disusun secara deskriptif dan naratif berdasarkan tiga fokus utama berikut:

a. Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banjarmasin.

1) Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Berdasarkan hasil observasi di kelas IX MTsN 2 Kota Banjarmasin, Canva digunakan sebagai media visual dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Aplikasi ini dimanfaatkan oleh siswa untuk membuat berbagai bentuk media pembelajaran seperti poster, infografis, komik digital, dan desain visual lainnya yang relevan dengan materi pelajaran. Desain-desain tersebut kemudian dicetak dan digunakan sebagai alat bantu dalam presentasi siswa, serta dipajang di dalam kelas sebagai bentuk apresiasi terhadap karya mereka. Canva memberikan kemudahan dalam menambahkan elemen-elemen grafis seperti ikon, gambar, warna, dan tipografi, Melalui desain visual yang mereka buat sendiri, siswa dapat menyajikan materi pelajaran dengan cara yang lebih kreatif dan mudah dipahami.⁶⁴

Secara umum, para guru di MTsN 2 Kota Banjarmasin memberikan pandangan yang positif terhadap penggunaan aplikasi Canva dalam dunia pendidikan, khususnya sebagai media pembelajaran.

Ibu Dina Mislata, S.Pd menyatakan,

*“Memakai teknologi dalam belajar seperti Canva siswa lebih aktif siswa daripada ceramah, Canva membantu dan menarik, juga waktu pembelajaran.”*⁶⁵

⁶⁴ Hasil observasi pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas IX A (Jumat, 14 Februari 2025)

⁶⁵ Hasil wawancara dengan guru Sejarah Kebudayaan Islam Ibu Dina Mislata, S. Pd. (Jumat, 14 Februari 2025)

Sementara itu, Ibu Rima Melati, S.Pd. selaku guru SKI meskipun belum mengimplementasikan Canva dalam proses pembelajaran, memberikan tanggapan yang positif terhadap aplikasi tersebut. Ia mengakui bahwa Canva memiliki potensi besar dalam mendukung proses pembelajaran karena menyediakan berbagai template yang menarik dan mudah digunakan. Dalam wawancara, beliau menyampaikan:

“Ibu sudah *tahu* aplikasi Canva, tertarik *jua* menggunakannya karena dalam Canva sudah ada template yang tersedia. Potensinya sangat bagus.”⁶⁶

Dan ketika ditanya mengenai alasan belum menggunakan Canva, beliau menjelaskan:

“Ibu belum sempat menggunakan Canva karena masih baru mengajar disini, jadi ibu masih menyesuaikan dulu dengan sistem dan pembelajaran di sini.”⁶⁷

Ibu Dina Mislata, S.Pd juga menyampaikan bahwa aplikasi ini sangat sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Ia menjelaskan bahwa penggunaan Canva memungkinkan siswa untuk menggabungkan materi dengan tampilan visual yang menarik, sehingga mendorong motivasi belajar dan memudahkan pemahaman. Dalam wawancaranya, Ibu Dina Mislata, S.Pd menyatakan,

“Karena Canva itu kan aplikasinya itu penggunaan tempel-menempel, kemudian kita bisa mengambil foto-foto sejarah yang itu kan bisa memunculkan motivasi anak-anak untuk mengetahui, oh seperti ini, ya kan, sejarah kebudayaan Islam itu. Nah, jadi penggunaan aplikasi Canva ini cocok dalam pelajaran SKI, ya kan, jadi akhirnya mereka tahu bahwa para tokoh-pendiri organisasi kemasyarakatan Islam itu, mereka kenal tokoh-tokohnya. Ini Nahdlatul Ulama, ini Muhammadiyah, kemudian ini Persis,

⁶⁶ Hasil wawancara dengan guru Sejarah Kebudayaan Islam Ibu Rima Melati, S. Pd. (Rabu, 19 Februari 2025)

⁶⁷ Hasil wawancara dengan guru Sejarah Kebudayaan Islam Ibu Rima Melati, S. Pd. (Rabu, 19 Februari 2025)

ya kan. Jadi, anak-anak mengenal. Seandainya *kada* memakai Canva, mungkin anak-anak untuk melihat foto-foto di buku paket itu *kada* tertarik karena mereka melihat dan warnanya pun *kada* berwarna, hitam putih *aja*. Nah, jadi warna penggunaan aplikasi pada pembelajaran itu bisa memotivasi anak untuk tahu sejauh mana mereka mampu menggunakan aplikasi dan menghubungkan aplikasi tersebut ke dalam pembelajaran. Itu bisa memotivasi.”⁶⁸

Kepala madrasah juga memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan Canva di kelas. Ia melihat bahwa Canva merupakan media yang tepat untuk membantu guru dalam menyusun materi ajar yang bersifat visual.

Bapak Drs. Riduansyah, M.Pd menyampaikan,

“Aplikasi Canva bagus digunakan untuk *gasan meolah* media pembelajaran seperti membuat peta, atau penyebaran Islam.”⁶⁹

Dari sisi teknis, guru TIK menilai bahwa Canva adalah aplikasi yang sangat relevan untuk siswa karena sifatnya yang gratis, mudah digunakan, dan memiliki banyak pilihan template yang dapat dimanfaatkan oleh semua kalangan. Bapak Irshadi Shalhi mengatakan,

“*Ulu*n memilih sendiri Canva untuk diajarkan ke siswa karena gratis dan banyak template *jua*, bisa dipakai untuk semua kalangan, cocok *jua gasan* anak MTs”⁷⁰

Dukungan terhadap penggunaan Canva juga datang dari para siswa. Mereka menyampaikan bahwa pembelajaran dengan Canva terasa lebih menyenangkan karena memberi kesempatan untuk berkreasi secara visual. Nur Annisa menyatakan,

⁶⁸ Hasil wawancara dengan guru Sejarah Kebudayaan Islam Ibu Dina Mislatafa, S. Pd. (Jumat, 14 Februari 2025)

⁶⁹ Hasil wawancara dengan kepala madrasah bapak Drs. Riduansyah, M. Pd. (Kamis, 20 Februari 2025)

⁷⁰ Hasil wawancara dengan guru Informatika bapak Irshadi Shalhi, S. Pd. (Rabu, 19 Februari 2025)

“Pakai Canva seru *ka ai* karena bisa mengkreasikan dan menyampaikan apa yang kita pahami *jua*, sudah ada templatnya *jua ka ai*, jadi mudah digunakan.”⁷¹

Sementara Dhia Nazifa Salsabila menambahkan,

“*Perasa ulun* pakai Canva pembelajaran lebih menarik, karena secara visual *kawa* menambahkan foto yang sesuai dan untuk materi bisa menambahkan yang penting *aja*.”⁷²

2) Proses Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Berdasarkan hasil observasi, pelaksanaan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan menggunakan aplikasi Canva diawali dengan kegiatan pembuka oleh guru. Pada tahap ini, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan penjelasan singkat mengenai materi, yaitu tentang tokoh-tokoh pendiri organisasi Islam di Indonesia. Penjelasan tersebut bertujuan untuk memberikan landasan awal agar siswa memahami peran penting para tokoh dalam sejarah pergerakan Islam di Indonesia.⁷³

Gambar 4.1 Guru Menjelaskan Materi SKI



⁷¹ Wawancara dengan peserta didik Nur Anisa kelas IX K (Senin, 17 Februari 2025)

⁷² Wawancara dengan peserta didik Dhia Nazifa Salsabila kelas IX C (Senin, 17 Februari 2025)

⁷³ Hasil observasi pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas IX A (Jumat, 14 Februari 2025)

Setelah penyampaian materi, guru memberikan instruksi kepada siswa untuk membuat desain presentasi digital secara individu menggunakan aplikasi Canva. Setiap siswa diminta merangkum informasi penting mengenai tokoh-tokoh pendiri organisasi Islam, seperti KH Ahmad Dahlan, KH Hasyim Asy'ari, Haji Ahmad Hassan, dan Syekh Ahmad Surkati. Informasi yang harus dimuat dalam desain meliputi foto tokoh, nama lengkap, latar belakang kehidupan, organisasi yang didirikan, serta kontribusinya terhadap umat Islam.⁷⁴

Siswa diberi waktu selama satu jam pelajaran untuk mulai mengerjakan desain di kelas. Apabila tugas belum selesai, mereka diperbolehkan melanjutkan pengerjaan di rumah. Selain itu, desain yang telah selesai dicetak secara mandiri oleh siswa untuk digunakan dalam presentasi pada pertemuan berikutnya.⁷⁵

Gambar 4.2 Siswa Mendesign Menggunakan Canva



Dari hasil observasi, pada pertemuan selanjutnya siswa mempresentasikan hasil desain yang telah mereka buat di depan kelas. Setiap siswa diberikan kesempatan untuk menjelaskan isi dan makna dari karya mereka secara lisan.

⁷⁴ Hasil observasi pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas IX A (Jumat, 14 Februari 2025)

⁷⁵ Hasil observasi pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas IX A (Jumat, 14 Februari 2025)

Setelah presentasi, guru memberikan masukan yang membangun terkait isi, desain, dan penyampaian siswa, sehingga mereka dapat mengevaluasi dan memperbaiki hasil karyanya.⁷⁶

Gambar 4.3 Siswa Mempresentasikan Hasil Desain



Kemudian sebagai bentuk apresiasi, guru juga memilih beberapa karya terbaik untuk dipajang di dinding kelas. Langkah ini tidak hanya memberikan penghargaan kepada siswa yang berprestasi, tetapi juga menjadi motivasi bagi siswa lain dan menciptakan suasana kelas yang inspiratif.⁷⁷

Gambar 4.4 Siswa Menempel Hasil Design Yang Terpilih



⁷⁶ Hasil observasi pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas IX A (Jumat, 21 Februari 2025)

⁷⁷ Hasil observasi pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas IX A (Jumat, 21 Februari 2025)

3) Keterlibatan Siswa Dalam Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Sejarah kebudayaan Islam.

Adapun keterlibatan siswa dalam pembelajaran, dari hasil observasi dapat dilihat bahwa dalam proses pengerjaan tugas, siswa memanfaatkan fitur-fitur Canva seperti template presentasi, elemen grafis, pilihan font dan warna, serta gambar-gambar tokoh pendiri organisasi Islam yang relevan. Mereka menggabungkan informasi sejarah dengan elemen visual untuk menghasilkan media pembelajaran yang komunikatif dan menarik.⁷⁸

Siswa menunjukkan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran. Ibu Dina Mislata, S.Pd menjelaskan,

*“Pakai Canva anak lebih kreatif, kada uring-uringan karena mereka menyukai HP, anak-anak lebih cepat paham jua, berkolaborasi jua dengan kawan-kawannya.”*⁷⁹

Hasil wawancara dengan siswa juga memperkuat temuan ini. Muhammad Muhammad Akbar Ramadhan menyatakan,

*“Belajar pakai Canva ulun cepat paham ka ai karena kawa memasukan foto-foto, materinya yang penting aja jua ka ai jadi nyaman ingat.”*⁸⁰

Hasil observasi mendukung pernyataan tersebut. Siswa tampak fokus dan bersemangat selama pembuatan desain. Mereka terlihat serius dalam menyeleksi materi, menyusun tata letak, serta berdiskusi ringan dengan teman mengenai pemilihan gambar atau bentuk desain yang paling sesuai. Walaupun tugas

⁷⁸ Hasil observasi pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas IX A (Jumat, 14 Februari 2025)

⁷⁹ Hasil wawancara dengan guru Sejarah Kebudayaan Islam Ibu Dina Mislata, S. Pd. (Jumat, 14 Februari 2025)

⁸⁰ Hasil wawancara dengan peserta didik Muhammad Akbar Ramadhan, siswa kelas IX I (Rabu, 19 Februari 2025)

dikerjakan secara individu, suasana kelas tetap aktif dan kondusif.⁸¹ Saat sesi presentasi, siswa tampil dengan penuh percaya diri dan antusias dalam menjelaskan isi dari desain yang telah mereka buat. Mereka mampu menyampaikan materi secara runtut, menunjukkan pemahaman yang baik terhadap topik yang dipresentasikan, serta menjawab pertanyaan dari guru maupun teman-teman dengan sikap aktif dan terbuka.⁸²

4) Peran Guru Dalam Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Sejarah kebudayaan Islam.

Adapun peran guru dalam pemanfaatan aplikasi sebagai media pembelajaran dapat dilihat dari hasil observasi yaitu, selama kegiatan berlangsung, guru aktif berkeliling kelas untuk membimbing siswa yang mengalami kendala teknis, memberikan dorongan kepada siswa yang kurang percaya diri, serta membantu dalam mengarahkan penyusunan konten sejarah ke dalam bentuk visual yang tepat.⁸³

Gambar 4.5 Guru Aktif Berkeliling Kelas Untuk Membimbing Siswa



⁸¹ Hasil observasi pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas IX A (Jumat, 14 Februari 2025)

⁸² Hasil observasi pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas IX A (Jumat, 21 Februari 2025)

⁸³ Hasil observasi pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas IX A (Jumat, 14 Februari 2025)

Hal tersebut juga tercermin dalam wawancara dengan guru SKI yang menggunakan Canva dalam proses pembelajaran. Beliau menyampaikan bahwa peran guru dalam pembelajaran berbasis digital lebih berfokus sebagai pembimbing. Ibu Dina Mislata, S.Pd menyatakan,

"Guru tidak menyampaikan materi *aja*, tapi mengarahkan dan membimbing *jua* saat siswa *memakai* Canva. Jadi guru lebih ke mendampingi dan memotivasi, bukan ceramah terus."⁸⁴

Dari hasil observasi guru menyampaikan pada siswa bahwa penilaian dilakukan berdasarkan beberapa aspek, yakni kesesuaian isi dengan materi SKI, tata letak dan kerapihan desain, kreativitas, serta kemampuan siswa dalam menyampaikan materi secara lisan.⁸⁵

Guru SKI menyampaikan bahwa penggunaan Canva berdampak signifikan terhadap hasil belajar siswa. Ibu Dina Mislata, S.Pd menyatakan,

"Canva *ni* bagus, dengan pakai Canva, siswa bisa memahami materi dengan bahasa mereka sendiri."⁸⁶

Selain itu, kepercayaan diri siswa meningkat karena mereka mempresentasikan desain sendiri dan mendapat apresiasi. Ibu Dina Mislata, S.Pd menyatakan,

"Anak-anak itu lebih semangat kalau tahu hasilnya akan ditampilkan. Apalagi kalau dipilih yang terbaik, mereka antusias."⁸⁷

⁸⁴ Hasil wawancara dengan guru Sejarah Kebudayaan Islam Ibu Dina Mislata, S. Pd. (Jumat, 14 Februari 2025)

⁸⁵ Hasil observasi pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas IX A (Jumat, 21 Februari 2025)

⁸⁶ Hasil wawancara dengan guru Sejarah Kebudayaan Islam Ibu Dina Mislata, S. Pd. (Jumat, 14 Februari 2025)

⁸⁷ Hasil wawancara dengan guru Sejarah Kebudayaan Islam Ibu Dina Mislata, S. Pd. (Jumat, 14 Februari 2025)

Guru juga mencatat bahwa metode ini lebih disukai siswa dibandingkan ceramah karena memberi ruang bagi kreativitas dan ekspresi. Ibu Dina Mislata, S.Pd menambahkan,

"Menurut ibu *lah* kalau ceramah, mereka cepat bosan. Tapi waktu Canva, mereka bisa berkreasi sendiri, itu yang bikin mereka lebih antusias dan merasa pelajaran itu seru."⁸⁸

Hal ini diperkuat oleh hasil observasi, yang menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan Canva mendorong peningkatan motivasi belajar siswa. Siswa menjadi lebih terlibat dalam menyederhanakan materi sejarah, mengembangkan kemampuan komunikasi lisan saat presentasi, dan menunjukkan tanggung jawab terhadap hasil karya yang mereka buat.⁸⁹

b. Faktor Pendukung Dan Penghambat Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTsN 2 Banjarmasin.

1) Faktor Pendukung Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTsN 2 Banjarmasin.

Dari hasil penelitian di lapangan, ditemukan sejumlah faktor yang mendukung pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Adapun faktor pendukungnya yaitu:

⁸⁸ Hasil wawancara dengan guru Sejarah Kebudayaan Islam Ibu Dina Mislata, S. Pd. (Jumat, 14 Februari 2025)

⁸⁹ Hasil observasi pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas IX A (Jumat, 21 Februari 2025)

a) Dukungan Dari Sekolah

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di MTsN 2 Banjarmasin, diketahui bahwa pihak sekolah memberikan izin kepada siswa untuk menggunakan telepon genggam dalam kegiatan pembelajaran. Kebijakan ini tidak bersifat umum, melainkan hanya diberlakukan ketika pembelajaran membutuhkan akses ke platform digital atau aplikasi yang mendukung proses belajar.⁹⁰

Berdasarkan hasil wawancara, kepala sekolah menyampaikan bahwa MTsN 2 Banjarmasin turut mendukung program digitalisasi pendidikan yang sejalan dengan kebijakan pemerintah, antara lain melalui penggunaan platform e-learning dan pemberian izin penggunaan HP di lingkungan sekolah, selama digunakan untuk kepentingan pembelajaran. Dalam hal ini, Bapak Drs. Riduansyah, M.Pd. selaku kepala madrasah menyampaikan:

“Sesuai peraturan pemerintah, kami selalu mendukung digitalisasi disekolah, seperti pada pembelajaran e-learning kami sudah menggunakan.”⁹¹

Lebih lanjut, beliau menegaskan,

“Kami disini tidak melarang siswa menggunakan HP, tapi yang kami larang adalah siswa menggunakan HP yang tidak ada hubungannya dengan pelajaran. Karena itu tata tertib kita adalah, siswa yang menggunakan HP tanpa rekomendasi dari guru, maka HP-nya kami ambil. Tapi kalau guru merekomendasikan, makanya HP boleh saja dibawa, tapi menggunakannya saja yang haru bertanggung jawab.”⁹²

⁹⁰ Hasil observasi proses pembelajaran SKI di MTsN 2 Banjarmasin (Jumat, 09 Agustus 2024)

⁹¹ Hasil wawancara dengan kepala madrasah bapak Drs. Riduansyah, M. Pd. (Kamis, 20 Februari 2025)

⁹² Hasil wawancara dengan kepala madrasah bapak Drs. Riduansyah, M. Pd. (Kamis, 20 Februari 2025)

Kepala madrasah MTsN 2 Banjarmasin juga menyampaikan bahwa pihak sekolah secara aktif mendorong guru untuk memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Bapak Drs. Riduansyah, M.Pd menegaskan,

“Kami selalu mendorong bapak dan ibu guru, seluruh mata pelajaran tentunya, untuk menggunakan teknologi, memanfaatkan semua fasilitas yang mungkin untuk pembelajaran, khususnya tentu untuk bagaimana kita mengolah, mendapatkan dan menginformasikan bagaimana mencari materi pelajaran.”⁹³

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di MTsN 2 Banjarmasin, diketahui bahwa media digital berupa aplikasi Canva telah diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas. Penggunaan Canva tampak jelas ketika siswa mengakses aplikasi tersebut melalui perangkat masing-masing untuk membuat desain yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Guru memberikan arahan dan tugas kepada siswa untuk menyajikan informasi dalam bentuk visual menggunakan Canva, seperti poster, infografis, atau presentasi.⁹⁴

b) Tersedianya Fasilitas Pendukung.

Berdasarkan hasil observasi, fasilitas utama yang dimanfaatkan dalam penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah handphone milik pribadi siswa. Namun demikian, apabila terjadi kendala teknis seperti keterbatasan perangkat atau koneksi internet siswa akan diarahkan ke laboratorium komputer sebagai alternatif. Ibu Dina Mislata, S.Pd menyampaikan,

⁹³ Hasil wawancara dengan kepala madrasah bapak Drs. Riduansyah, M. Pd. (Kamis, 20 Februari 2025)

⁹⁴ Hasil observasi pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas IX A (Jumat, 14 Februari 2025)

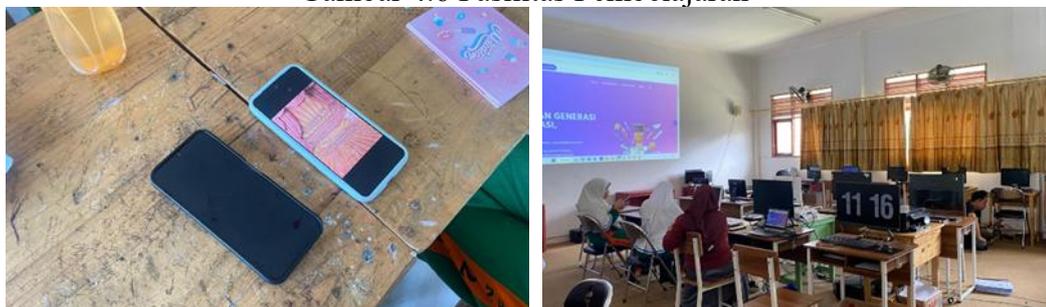
"Kalau internet tidak memungkinkan, anak-anak ibu bawa ke lab komputer. Tapi alhamdulillah internet *bagus-bagus aja* ini, masih bisa digunakan."⁹⁵

Berdasarkan hasil wawancara, kepala madrasah MTsN 2 Banjarmasin juga menyampaikan bahwa pihak sekolah secara aktif mendorong guru untuk memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Bapak Drs. Riduansyah, M.Pd menegaskan,

"Kami selalu mendorong bapak dan ibu guru, seluruh mata pelajaran tentunya, untuk menggunakan teknologi, memanfaatkan semua fasilitas yang *kawa* digunakan untuk pembelajaran, khususnya tentu untuk bagaimana kita mengolah, mendapatkan dan menginformasikan bagaimana mencari materi pelajaran."⁹⁶

Dari hasil observasi di sekolah didapatkan bahwa laboratorium komputer memiliki fasilitas seperti komputer, akses internet yang lancar, serta LCD proyektor yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Gambar 4.6 Fasilitas Pembelajaran



c) Kesiapan Siswa

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banjarmasin

⁹⁵ Hasil wawancara dengan guru Sejarah Kebudayaan Islam Ibu Dina Mislatafa, S. Pd. (Jumat, 14 Februari 2025)

⁹⁶ Hasil wawancara dengan kepala madrasah bapak Drs. Riduansyah, M. Pd. (Kamis, 20 Februari 2025)

difokuskan pada kelas IX. Pemilihan kelas ini bukan tanpa pertimbangan, melainkan didasarkan pada kenyataan bahwa siswa kelas IX telah lebih dahulu diperkenalkan dengan aplikasi Canva melalui mata pelajaran Informatika.

Ibu Dina Mislata, S.Pd selaku guru SKI, menjelaskan bahwa pemanfaatan Canva lebih efektif diterapkan pada kelas IX karena siswa sudah memiliki pengalaman sebelumnya dalam menggunakan aplikasi tersebut. Beliau menyatakan:

“Pembelajaran yang menggunakan Canva itu ada di kelas 9, karena siswa kelas 9 sudah pernah belajar mengenai Canva dalam pembelajaran informatika, hal itu sangat berguna.”⁹⁷

Pernyataan tersebut diperkuat oleh bapak Irsyadi Shalhi S.Pd selaku guru Informatika, yang menyampaikan bahwa siswa kelas IX memang telah mendapatkan materi penggunaan Canva:

“Canva sudah bapa ajarkan di kelas 9. Siswa mudah dalam belajar menggunakan Canva, karena kan mereka sudah terbiasa menggunakan handphone.”⁹⁸

Dengan dasar tersebut, kelas IX menjadi pilihan utama dalam implementasi pembelajaran berbasis Canva.

d) Kemudahan Aplikasi Canva

Aplikasi ini dirancang dengan tampilan antarmuka yang sederhana serta fitur *drag-and-drop* yang mudah dipahami, sehingga memudahkan siswa dalam proses desain, bahkan bagi mereka yang belum memiliki latar belakang di bidang desain grafis. Siswa dapat dengan cepat memilih template, menambahkan teks,

⁹⁷ Hasil wawancara dengan guru Sejarah Kebudayaan Islam Ibu Dina Mislata, S. Pd. (Jumat, 14 Februari 2025)

⁹⁸ Hasil wawancara dengan guru Informatika bapak Irsyadi Shalhi, S. Pd. (Rabu, 19 Februari 2025)

gambar, ikon, dan elemen lainnya tanpa mengalami kesulitan berarti.⁹⁹ Hasil wawancara dengan siswa turut memperkuat temuan ini. Muhammad Ilham Arrahman, salah satu siswa kelas IX, menyampaikan:

“Canva gampang *ka ai* dipakai, tinggal pilih template terus ganti-ganti tulisan dan gambar *aja*.”¹⁰⁰

Guru juga menilai bahwa kemudahan ini menjadi alasan mengapa Canva cocok digunakan dalam pembelajaran. Ibu Dina Mislatafa, S.Pd. mengatakan:

“Canva itu gampang dipakai. Anak-anak tidak bingung, mereka cepat paham cara pakainya.”¹⁰¹

e) Peran Guru

Peran guru sebagai pembimbing juga menjadi salah satu faktor pendukung dalam pemanfaatan aplikasi Canva. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga aktif berkeliling kelas untuk memberikan bimbingan teknis, memberi arahan, serta memotivasi siswa selama proses mendesain. Guru membantu siswa yang mengalami kesulitan menggunakan Canva dan memberikan contoh penggunaan fitur yang relevan.¹⁰²

Hal ini sejalan dengan hasil wawancara bersama Ibu Dina Mislatafa, S.Pd., guru SKI, yang menyampaikan:

“*Pakai Canva* itu guru *kada* menyampaikan materi *aja*, tapi mengarahkan, membimbing, dan memberi contoh *jua* saat siswa mendesain.”¹⁰³

⁹⁹ Hasil observasi pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas IX A (Jumat, 14 Februari 2025)

¹⁰⁰ Hasil wawancara dengan peserta didik Muhammad Ilham Arrahman, siswa kelas IX J (Selasa, 18 Februari 2025)

¹⁰¹ Hasil wawancara dengan guru Sejarah Kebudayaan Islam Ibu Dina Mislatafa, S. Pd. (Jumat, 14 Februari 2025)

¹⁰² Hasil observasi pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas IX A (Jumat, 14 Februari 2025)

¹⁰³ Hasil wawancara dengan guru Sejarah Kebudayaan Islam Ibu Dina Mislatafa, S. Pd. (Jumat, 14 Februari 2025)

f) Minat Siswa

Minat siswa terhadap media digital juga terpantau tinggi selama proses pembelajaran. Hasil observasi memperlihatkan bahwa siswa tampak antusias, aktif berdiskusi, dan fokus saat mengerjakan tugas desain menggunakan Canva. Mereka menunjukkan ketertarikan yang besar terhadap aktivitas visual yang dilakukan melalui perangkat digital, yang tidak lepas dari keseharian mereka.¹⁰⁴

Pernyataan ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan Ibu Dina Mislata, S.Pd., yang menyatakan:

“*Pakai Canva anak lebih kreatif, tidak uring-uringan karena mereka menyukai HP, anak-anak lebih cepat pahamnya, berkolaborasi jua dengan temannya.*”¹⁰⁵

2) Faktor Penghambat Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTsN 2 Banjarmasin.

Dalam pemanfaatannya, ditemukan beberapa faktor yang menjadi penghambat dalam penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran.

a) Keterbatasan Kepemilikan Perangkat

Hasil observasi menunjukkan bahwa tidak semua siswa memiliki HP pribadi, sehingga beberapa di antaranya harus berbagi perangkat atau bekerja secara berkelompok, meskipun tugas yang diberikan bersifat individu. Kondisi ini

¹⁰⁴ Hasil observasi pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas IX A (Jumat, 14 Februari 2025)

¹⁰⁵ Hasil wawancara dengan guru Sejarah Kebudayaan Islam Ibu Dina Mislata, S. Pd. (Jumat, 14 Februari 2025)

menyebabkan keterlambatan dalam memulai aktivitas, karena siswa harus menunggu giliran menggunakan HP milik temannya.¹⁰⁶

Hal tersebut diperkuat oleh pernyataan Ibu Dina Mislata, S.Pd., guru SKI, yang menyampaikan:

“Ada kendalanya pakai Canva ini, misalnya kan tidak semua anak punya HP. Jadi ada yang harus pinjam ke temannya atau kerja kelompok, padahal tugasnya individu. Jadi waktu yang diperlukan *tu telawas*, ini menghambat.”¹⁰⁷

Dalam praktiknya, beberapa siswa harus berbagi perangkat atau mengandalkan teman. Hal ini juga terpantau dalam observasi saat beberapa siswa lebih lambat memulai karena harus menunggu giliran menggunakan HP milik temannya.¹⁰⁸

b) Keterbatasan Akses Internet

Selain itu, observasi juga menunjukkan bahwa akses internet di ruang kelas masih terbatas. Sebagian siswa menggunakan data pribadi, namun kekuatan sinyal yang tidak stabil membuat proses pembelajaran tidak berjalan secara maksimal. Ibu Dina Mislata, S.Pd menjelaskan,

“Di kelas tidak ada internet sekolah, jadi kalau sinyal lemah, ibu arahkan anak-anak ke laboratorium komputer. Tapi biasanya *kawa aja pang*, walaupun kadang lambat.”¹⁰⁹

¹⁰⁶ Hasil observasi pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas IX A (Jumat, 14 Februari 2025)

¹⁰⁷ Hasil wawancara dengan guru Sejarah Kebudayaan Islam Ibu Dina Mislata, S. Pd. (Jumat, 14 Februari 2025)

¹⁰⁸ Hasil observasi pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas IX A (Jumat, 14 Februari 2025)

¹⁰⁹ Hasil wawancara dengan guru Sejarah Kebudayaan Islam Ibu Dina Mislata, S. Pd. (Jumat, 14 Februari 2025)

c) Keterbatasan Akses Canva

Berdasarkan hasil observasi menunjukkan adanya beberapa kelemahan, khususnya terkait penggunaan versi gratis (*non-Pro*), siswa menggunakan Canva versi gratis yang hanya menyediakan fitur dasar. Beberapa elemen penting seperti ikon premium, font khusus, template eksklusif, serta fitur penghapusan latar belakang tidak dapat diakses tanpa berlangganan *Canva Pro*. Hal ini membatasi ruang eksplorasi siswa dalam menciptakan desain yang lebih variatif dan profesional.¹¹⁰

Berdasarkan hasil wawancara guru TIK juga mengakui keterbatasan tersebut, Bapak Irshadi Shalhi mengatakan:

“Canva gratis itu sudah cukup bagus, tapi memang banyak fitur menarik yang cuma ada di versi Pro.”

Keterbatasan fitur ini menjadi tantangan tersendiri, terutama bagi siswa yang ingin menampilkan hasil desain yang lebih kompleks atau estetik. Mereka harus menyesuaikan kreativitas dengan fitur yang tersedia, meskipun masih dalam batas kemampuan aplikasi. Putri Azkiya Humaira siswa kelas IX D juga menyampaikan:

“Kadang ada fitur yang kayaknya bagus, tapi *kada* bisa dipakai karena harus Canva Pro. Jadi kami pakai yang ada *ja*.”¹¹¹

Hal ini menunjukkan bahwa meskipun Canva versi gratis tetap dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran, terdapat batasan dalam variasi desain dan

¹¹⁰ Hasil observasi pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas IX D (Selasa, 11 Februari 2025)

¹¹¹ Wawancara dengan peserta didik Putri Azkiya Humaira kelas IX D (Selasa, 11 Februari 2025)

akses terhadap elemen kreatif tertentu yang dapat menjadi hambatan dalam pengembangan media visual yang lebih optimal.

d) Membutuhkan Waktu yang Lebih Lama.

Penggunaan Canva dalam pembelajaran membutuhkan waktu yang lebih lama dibandingkan metode konvensional. Proses desain, pencarian elemen, hingga penyusunan konten visual memerlukan ketekunan dan ketelitian, sehingga durasi pelajaran kerap tidak mencukupi. Hasil observasi menunjukkan bahwa dalam satu pertemuan, beberapa siswa belum mampu menyelesaikan desain karena masih sibuk memilih gambar, menata elemen, dan menyesuaikan tampilan.¹¹²

Ibu Dina Mislatafa, S.Pd. selaku guru SKI, mengungkapkan:

"Karena pakai Canva itu kan harus nyusun-nyusun dulu, jadi waktunya *kada* cukup. Apalagi kalo anak-anaknya pinjam HP, atau sinyalnya lelet. Kadang sampai pelajaran habis belum *tuntung*."¹¹³

Pernyataan senada juga disampaikan oleh Desi Maulida, siswa kelas IX H, yang mengatakan:

"Kalau bikin di Canva itu lama, karena harus cari gambar, atur tulisan, terus kadang bingung mau pilih desain yang mana *ka ai*."¹¹⁴

Keterbatasan waktu ini juga berdampak pada proses evaluasi. Tidak semua siswa mendapat kesempatan untuk mempresentasikan hasil desainnya, sehingga penilaian guru menjadi kurang merata dan tidak mencerminkan kemampuan individu secara utuh. Berdasarkan hasil observasi, dalam satu kali pertemuan hanya

¹¹² Hasil observasi pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas IX A (Jumat, 14 Februari 2025)

¹¹³ Hasil wawancara dengan guru Sejarah Kebudayaan Islam Ibu Dina Mislatafa, S. Pd. (Jumat, 14 Februari 2025)

¹¹⁴ Wawancara dengan peserta didik Desi Maulida kelas IX H (Ksmis, 20 Februari 2025)

sebagian siswa yang sempat melakukan presentasi, sementara sisanya hanya mengumpulkan hasil desain tanpa penjelasan.¹¹⁵

B. Pembahasan

1. Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTsN 2 Banjarmasin.

a. Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Kata media berasal dari bahasa Latin yang berarti perantara atau pengantar. Dalam dunia pendidikan, media dipahami sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari guru kepada siswa guna mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Media dapat berbentuk alat grafis, fotografis, maupun elektronik yang berfungsi menangkap, memproses, dan menyajikan kembali informasi dalam bentuk visual maupun verbal. Dalam proses belajar mengajar, media bukan hanya pelengkap, tetapi menjadi bagian integral yang memfasilitasi keterlibatan siswa secara aktif dalam memahami materi pelajaran.¹¹⁶

Media pembelajaran mencakup semua alat yang dirancang secara khusus untuk mendukung pencapaian tujuan pendidikan. Apa pun yang digunakan guru untuk melibatkan indra siswa seperti penglihatan, pendengaran, hingga sentuhan dapat dianggap sebagai media pembelajaran.¹¹⁷ Fungsi utamanya adalah untuk

¹¹⁵ Hasil observasi pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas IX A (Jumat, 21 Februari 2025)

¹¹⁶ Angga Putra, dkk, "Pengembangan Media Bagan Pohon Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar," *HOLISTIKA : Jurnal Ilmiah PGSD* Vol 6 No. 2 (2022).

¹¹⁷ Indah Setyo Wardhani, "Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar."

menyampaikan informasi secara efektif, memfasilitasi pemahaman, serta meningkatkan daya tarik dan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar. Dengan demikian, media berperan sebagai jembatan antara materi ajar yang disampaikan guru dan pengalaman belajar yang dialami oleh siswa.¹¹⁸

Media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam beberapa jenis berdasarkan bentuk dan sifat penyampaiannya. Beberapa jenis media pembelajaran tersebut antara lain: media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat seperti gambar, foto, grafik, dan poster; media audio, seperti radio atau rekaman suara yang hanya dapat didengar; media audiovisual, yang dapat dilihat dan didengar sekaligus seperti video atau film; multimedia, yang merupakan gabungan dari teks, gambar, animasi, suara, dan video dalam satu paket; serta media realitas, yaitu media yang bersumber langsung dari lingkungan nyata seperti tumbuhan, batu, atau lokasi alam.¹¹⁹

Berdasarkan hasil penelitian di MTsN 2 Banjarmasin, Canva digunakan sebagai media visual dalam pembelajaran SKI. Media visual memiliki fungsi utama untuk memperjelas informasi serta memperkuat daya ingat siswa terhadap materi yang disampaikan. Canva, sebagai aplikasi desain grafis berbasis digital, memberikan sarana kepada siswa untuk menyusun ulang materi sejarah ke dalam bentuk visual yang menarik dan komunikatif.

Seiring dengan kemajuan teknologi, media pembelajaran juga mengalami perkembangan yang pesat. Berdasarkan tahap perkembangannya, media

¹¹⁸ “Developing Geography Curriculum Framework for Promoting Pre-Service Teachers’ Creative Thinking Through Instructional Media Production.”

¹¹⁹ Hamzah, P. dkk, *Media Pembelajaran* (Badan Penerbit UNM, 2022).

pembelajaran dapat dibagi menjadi empat kelompok, yaitu media teknologi cetak, media teknologi audiovisual, media berbasis komputer, dan media kombinasi antara teknologi cetak dan komputer. Keempat jenis media ini berkembang sesuai dengan kebutuhan dan kemajuan sarana pendidikan yang semakin modern.¹²⁰ Berdasarkan hasil penelitian di MTsN 2 Banjarmasin, pemanfaatan Canva dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam telah menunjukkan peran ganda sebagai media digital sekaligus media cetak. Siswa menggunakan Canva untuk mendesain berbagai bentuk materi visual seperti infografis tentang tokoh-tokoh Islam, poster sejarah peristiwa penting, serta slide presentasi interaktif. Desain-desain tersebut kemudian dicetak dan dijadikan media ajar di kelas, serta ditempel di dinding sebagai pajangan edukatif. Dengan demikian, Canva berfungsi sebagai media berbasis komputer yang menghasilkan produk cetak, dan mencerminkan karakteristik media kombinasi cetak dan komputer yang mampu meningkatkan pemahaman, kreativitas, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran SKI secara visual dan bermakna.

Dalam konteks ini, Canva sejalan dengan kebutuhan pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan aktif siswa. Penggunaan Canva dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banjarmasin membuktikan bahwa media ini mampu menghidupkan fungsi utama media pembelajaran, yaitu sebagai penyampai informasi yang tidak hanya bersifat satu arah, tetapi juga merangsang partisipasi siswa secara langsung. Melalui Canva, guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga melibatkan siswa dalam merancang dan memvisualisasikan informasi

¹²⁰ Hamzah, P. dkk, *Media Pembelajaran*.

sejarah ke dalam bentuk desain grafis seperti infografis, poster, dan presentasi digital. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih kontekstual, kreatif, dan bermakna.

Di MTsN 2 Banjarmasin, Canva merangsang keterlibatan indera siswa, khususnya penglihatan dan kinestetik, karena mereka terlibat langsung dalam proses desain memilih warna, gambar, teks, ikon, dan elemen visual lainnya yang sesuai dengan materi. Kegiatan ini bukan hanya melatih kreativitas, tetapi juga membantu siswa mengolah, memahami, dan mengingat informasi dengan lebih baik. Dengan demikian, Canva tidak hanya menjadi alat bantu visual, melainkan juga sarana komunikasi, eksplorasi, dan evaluasi dalam proses pembelajaran.

Menurut Gerlach dan Ely, terdapat tiga ciri utama media pembelajaran, yaitu ciri fiksatif, manipulatif, dan distributif.¹²¹ Ketiga ciri ini juga dapat ditemukan dalam penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran visual yang diterapkan di MTsN 2 Banjarmasin.

Ciri fiksatif mengacu pada kemampuan media dalam merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi informasi atau peristiwa. Canva memungkinkan siswa menyusun materi pembelajaran dalam bentuk desain visual seperti poster dan infografis, yang kemudian dapat disimpan secara digital. Di MTsN 2 Banjarmasin, hasil karya siswa tidak hanya dipresentasikan secara langsung di kelas, tetapi juga disimpan, atau dicetak untuk dipajang di ruang kelas. Hal ini menunjukkan bahwa informasi sejarah yang telah dirancang siswa dapat diakses kembali kapan saja dan oleh siapa saja, tanpa terikat waktu.

¹²¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*.

Ciri manipulatif merujuk pada kemampuan media untuk menyederhanakan dan merepresentasikan informasi kompleks tanpa mengubah makna dasarnya. Penggunaan Canva memungkinkan siswa untuk menyajikan materi sejarah Islam yang kompleks seperti biografi tokoh, perkembangan organisasi Islam, atau peristiwa penting ke dalam bentuk visual yang ringkas namun bermakna. Misalnya, materi yang seharusnya dijelaskan dalam beberapa halaman teks dapat diringkas dalam satu lembar infografis. Siswa diajak untuk menganalisis, memilih informasi penting, dan mengemasnya secara menarik, sehingga inti materi tetap tersampaikan secara efektif.

Ciri distributif menunjukkan bahwa media mampu mentransmisikan informasi ke berbagai tempat secara bersamaan, dengan memberikan pengalaman belajar yang relatif seragam. Hal ini tercermin dalam penggunaan Canva, di mana hasil karya siswa dapat dicetak dan dibagikan kepada banyak orang, baik melalui pajangan di ruang kelas maupun media lain yang relevan. di MTsN 2 Banjarmasin, guru memanfaatkan fitur ini untuk menyebarkan hasil desain siswa agar dapat dinikmati dan dipelajari oleh siswa lain secara serempak, melampaui batas ruang dan waktu kelas.

Dengan demikian, pemanfaatan Canva dalam pembelajaran tidak hanya memenuhi fungsi praktis sebagai media desain grafis, tetapi juga mengandung ketiga ciri utama media pembelajaran yang disebutkan oleh Gerlach dan Ely. Canva tidak hanya merekam dan menyimpan informasi (fiksatif), tetapi juga menyederhanakan dan merepresentasikannya secara efektif (manipulatif), serta mendistribusikannya kepada khalayak yang lebih luas secara efisien (distributif).

Ketiga ciri ini menjadikan Canva sebagai media pembelajaran yang sangat relevan dan potensial dalam mendukung proses belajar mengajar yang kreatif, efektif, dan berbasis teknologi.

Secara umum, tujuan penggunaan media pembelajaran terbagi menjadi tiga kategori utama, yaitu untuk mendukung pendidik, membantu siswa, dan meningkatkan proses pembelajaran secara keseluruhan.¹²² Ketiga tujuan ini tercermin dengan baik dalam pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran visual di MTsN 2 Banjarmasin.

Pertama, penggunaan media pembelajaran membantu guru dalam mengatasi kekurangan dalam proses mengajar. Dalam pembelajaran SKI yang sering dianggap monoton jika hanya disampaikan secara lisan, Canva hadir sebagai solusi kreatif bagi guru untuk menyampaikan materi dengan pendekatan visual. Guru tidak perlu lagi membuat media secara manual, melainkan cukup mengarahkan siswa untuk membuat sendiri desain berdasarkan materi yang telah dijelaskan. Hal ini memudahkan guru untuk berperan sebagai pembimbing yang memantau keterlibatan siswa secara aktif, sekaligus menghemat waktu dalam penyusunan materi ajar.

Kedua, media pembelajaran membantu siswa memahami materi secara lebih cepat dan efektif. Canva menyajikan informasi dalam bentuk visual yang menarik, sehingga merangsang aspek psikologis seperti pengamatan, ingatan, emosi, hingga daya pikir. Ketika siswa menyusun materi dalam bentuk infografis atau poster, kemampuan berpikir kritis dan kreatif mereka ikut terasah, sekaligus

¹²² Ramli, M, *Media dan Teknologi pembelajaran*. (IAIN Antasari Press., 2012).

membangkitkan minat belajar karena merasa memiliki kendali atas hasil pembelajarannya.

Ketiga, penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian di MTsN 2 Banjarmasin menunjukkan bahwa Canva mendorong keterlibatan aktif siswa, meningkatkan pemahaman, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Materi tidak hanya diterima secara verbal, tetapi juga diproses dan divisualisasikan, sehingga hasil belajar lebih optimal dan pembelajaran menjadi lebih relevan dengan karakteristik materi.

Dengan demikian, di MTsN 2 Banjarmasin Canva sebagai media pembelajaran telah memenuhi ketiga tujuan utama media, yaitu mendukung guru, membantu siswa, dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Canva tidak hanya menjadi alat bantu, tetapi telah menjadi bagian integral dalam proses pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan bermakna.

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan bagian dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang tidak hanya berfungsi memperkenalkan perjalanan peradaban Islam di masa lampau, tetapi juga bertujuan membentuk karakter dan sikap Islami pada peserta didik.¹²³ Di MTsN 2 Banjarmasin, pembelajaran SKI diarahkan untuk tidak hanya mentransfer pengetahuan sejarah secara verbal, melainkan juga menumbuhkan pemahaman mendalam tentang nilai-nilai budaya dan ajaran Islam melalui pendekatan yang lebih kontekstual dan kreatif. Dalam pelaksanaannya, guru menggunakan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran

¹²³ Nur Saidah, "Eksplanasi Sejarah Dan Implikasinya Dalam Pengembangan Model Pembelajaran SKI Untuk MI."

yang memungkinkan siswa mengemas ulang materi sejarah ke dalam bentuk visual seperti poster, infografis, dan presentasi digital. Hal ini selaras dengan makna sejarah sebagai rangkaian peristiwa yang saling terhubung dan terus berkembang, sebagaimana disimbolkan oleh istilah syajarah yang berarti pohon kehidupan.

Dengan memanfaatkan Canva, siswa tidak hanya menghafal peristiwa sejarah, tetapi juga belajar memahami hubungan antarperistiwa, mengaitkannya dengan nilai-nilai Islam, dan mengekspresikannya melalui karya visual yang menggambarkan semangat kebudayaan Islam. Proses ini sekaligus mencerminkan tiga bentuk kebudayaan menurut Koentjaraningrat: siswa diajak memahami nilai-nilai ideal (misalnya, sikap toleransi dalam sejarah Islam), menerapkannya dalam tindakan (melalui kerja sama kelompok, presentasi, dan apresiasi terhadap karya teman), serta menghasilkan bentuk fisik berupa desain yang mencerminkan kreativitas dan pemahaman mereka.¹²⁴

Pembelajaran SKI memiliki peran penting dalam membentuk pengetahuan, sikap, dan karakter peserta didik. Tujuan utamanya adalah untuk memberikan pemahaman tentang waktu, peristiwa, dan keterkaitan antarperistiwa sejarah yang membentuk kebudayaan Islam dari masa ke masa. Melalui pembelajaran ini, siswa diajak untuk mengenal tokoh-tokoh Islam, tempat-tempat bersejarah, serta peristiwa penting yang memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan peradaban Islam. Selain itu, SKI bertujuan untuk membekali siswa dengan kemampuan memahami perubahan warisan sejarah kebudayaan Islam, serta menumbuhkan

¹²⁴ “Variasi Metode Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di Mts Miftahul Ulum Weding Bonang Demak.”

kesadaran bahwa masa lalu memiliki peran dalam membentuk kehidupan umat Islam saat ini.¹²⁵

Selain tujuan tersebut, SKI juga memberikan beragam manfaat yang dirasakan langsung oleh peserta didik. Dengan mempelajari sejarah kebudayaan Islam, siswa diajak untuk mengambil hikmah dari masa lalu agar lebih bertakwa kepada Allah SWT, serta menjadikan sejarah sebagai pedoman dalam mengambil keputusan hidup. Melalui kisah para tokoh dan peristiwa sejarah, siswa juga dapat belajar untuk menghindari kesalahan di masa depan, meneladani perilaku positif dari tokoh-tokoh Islam, dan memahami hasil pemikiran serta karya para ulama yang bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan kata lain, SKI tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga pada pembentukan karakter, kesadaran sejarah, dan kecintaan terhadap nilai-nilai Islam.¹²⁶

Berdasarkan hasil penelitian di MTsN 2 Banjarmasin, pencapaian tujuan dan manfaat SKI tersebut menjadi lebih efektif ketika proses pembelajaran dilaksanakan dengan pendekatan kreatif dan visual, salah satunya melalui penggunaan aplikasi Canva. Dalam proses ini, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga aktif merancang kembali materi sejarah dalam bentuk desain visual, seperti infografis, garis waktu tokoh, dan poster peristiwa penting. Kegiatan ini memungkinkan siswa untuk menyusun informasi sejarah secara utuh, menyampaikan pesan-pesan moral, serta menggambarkan nilai-nilai perjuangan

¹²⁵ Amalia Syurgawi dan Muhammad Yusuf, "Metode dan Model Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam," *MAHAROT: Journal of Islamic Education* Vol. 4, No. 2 (2020).

¹²⁶ Amalia Syurgawi dan Muhammad Yusuf, "Metode dan Model Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam."

dan pemikiran tokoh Islam dengan cara yang mudah dipahami dan menarik. Hasil desain yang mereka buat juga dipresentasikan di kelas dan dipajang di dinding kelas.

b. Proses Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran merupakan sarana penting yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari guru kepada siswa guna mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.¹²⁷ Berdasarkan hasil penelitian di MTsN 2 Banjarmasin, penerapan aplikasi Canva dalam kegiatan belajar mengajar dilakukan secara sistematis. Proses pembelajaran dimulai dengan kegiatan pembuka oleh guru, yaitu menyampaikan tujuan pembelajaran dan penjelasan singkat mengenai materi yang berkaitan dengan tokoh-tokoh pendiri organisasi Islam di Indonesia, seperti KH Ahmad Dahlan, KH Hasyim Asy'ari, Haji Ahmad Hassan, dan Syekh Ahmad Surkati. Tujuan dari penjelasan ini adalah agar siswa memahami konteks sejarah dan kontribusi para tokoh terhadap perkembangan Islam di Indonesia.

Media pembelajaran mencakup alat-alat grafis, fotografis, maupun digital yang berfungsi menyampaikan informasi secara visual dan verbal. Salah satu bentuk media modern yang berkembang seiring kemajuan teknologi adalah media berbasis komputer, yaitu media digital yang disajikan dan diakses melalui perangkat elektronik.¹²⁸ Dari hasil penelitian di MTsN 2 Banjarmasin, penerapan

¹²⁷ Indah Setyo Wardhani, "Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar."

¹²⁸ Hamzah, P. dkk, *Media Pembelajaran*.

media berbasis komputer tampak dalam penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran. Setelah penyampaian materi oleh guru, siswa diarahkan untuk membuat desain presentasi digital secara individu menggunakan Canva. Dalam tugas tersebut, setiap siswa diminta merangkum informasi penting tentang tokoh-tokoh pendiri organisasi Islam di Indonesia, yang mencakup nama lengkap, latar belakang kehidupan, organisasi yang didirikan, serta kontribusinya bagi umat Islam. Perangkat elektronik yang digunakan siswa dalam proses ini adalah gawai pribadi berupa smartphone, yang memungkinkan mereka mengakses Canva baik melalui browser maupun aplikasi seluler.

Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis web dan seluler yang menyediakan antarmuka sederhana serta sistem *drag-and-drop* yang mudah dioperasikan. Fitur-fitur seperti ribuan template, ikon, grafik, dan gambar pendukung menjadikan Canva sebagai media pembelajaran yang interaktif dan mudah diakses.¹²⁹ Hasil penelitian di MTsN 2 Banjarmasin menunjukkan bahwa siswa dapat mengoperasikan Canva dengan mudah. Kemudahan ini terlihat dari kecepatan siswa dalam menyesuaikan diri dengan tampilan Canva serta kemampuannya dalam memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia, seperti memilih template, menambahkan teks, mengatur tata letak, menyisipkan ikon, serta mengganti warna dan gambar. Sebagian besar siswa sudah mengenal Canva melalui pelajaran Informatika, sehingga tidak mengalami kesulitan berarti pada tahap awal penggunaan.

¹²⁹ “Students’ Views on Using Canva as an All-In-One Tool for Creativity and Collaboration.”

Langkah-langkah penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran, dimulai dari login ke platform menggunakan akun pribadi, memilih jenis desain sesuai kebutuhan (seperti poster atau presentasi), menggunakan fitur-fitur desain seperti teks, ikon, dan gambar, serta menyimpan dan membagikan hasil karya.¹³⁰ Dari hasil penelitian di MTsN 2 Banjarmasin siswa memulai dengan login menggunakan akun Google atau email, memilih jenis desain seperti “Presentation” atau “Poster”, kemudian mengatur elemen visual seperti teks, ikon, warna, dan gambar sesuai dengan materi. Dalam proses ini, siswa tampak antusias dan menunjukkan kreativitas tinggi dalam mengemas materi sejarah ke dalam bentuk visual yang komunikatif. Setelah desain selesai, siswa memanfaatkan fitur auto save untuk menyimpan hasil kerja, serta fitur unduh atau bagikan untuk keperluan presentasi.

Berdasarkan hasil penelitian di MTsN 2 Banjarmasin, siswa yang belum menyelesaikan tugas diarahkan untuk melanjutkan pengerjaannya di rumah. Hal ini menunjukkan bahwa dengan kemudahan akses melalui berbagai perangkat, Canva mendukung fleksibilitas pembelajaran yang tidak terbatas oleh ruang dan waktu, sehingga memungkinkan siswa untuk belajar baik di dalam kelas maupun di luar kelas.¹³¹

Media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian siswa, memperjelas makna bahan ajar, membuat metode mengajar lebih bervariasi, mengurangi kelelahan guru, serta memungkinkan siswa melakukan berbagai aktivitas belajar

¹³⁰ “PKM Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Pembuatan E-Presentation Untuk Adminitrasi di RT 004/003 Kelurahan Cipayung.”

¹³¹ “Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang Sma/Ma.”

seperti mengamati, mendemonstrasikan, dan memamerkan hasil kerja.¹³² Hasil penelitian di MTsN 2 Banjarmasin menunjukkan bahwa setelah siswa menyelesaikan desain pembelajaran menggunakan Canva, pada pertemuan berikutnya mereka diberi kesempatan untuk mempresentasikan hasil karya tersebut di depan kelas. Presentasi ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana evaluasi, tetapi juga menjadi media bagi siswa untuk menjelaskan makna dan isi dari desain yang mereka buat. Dalam kegiatan ini, terjadi interaksi aktif antara siswa dan guru. Guru memberikan masukan terhadap isi materi, tampilan visual, serta cara penyampaian siswa, sehingga mereka dapat melakukan refleksi dan perbaikan terhadap karyanya. Lebih lanjut, guru memilih beberapa desain terbaik untuk dipajang di dinding kelas sebagai bentuk apresiasi. Langkah ini menunjukkan pemanfaatan media pembelajaran secara optimal, karena mampu mendorong motivasi belajar siswa, menciptakan variasi metode pengajaran, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar yang aktif dan bermakna.

c. Keterlibatan Siswa Dalam Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Canva merupakan alat desain grafis berbasis aplikasi dan web yang sangat mendukung pembelajaran berbasis visual.¹³³ Keunggulan utamanya terletak pada kemudahan penggunaan serta kelengkapan fitur yang memfasilitasi pengembangan konten visual yang menarik. Di MTsN 2 Banjarmasin, hal ini tampak jelas dari bagaimana siswa dapat membuat berbagai bentuk media pembelajaran seperti

¹³² "Peran Media Dalam Pembelajaran di SD/MI."

¹³³ Poerna Wardhanie dkk., "Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Desain Grafis dan Promosi Produk pada Sekolah Islami berbasis Kewirausahaan."

infografis, poster, dan slide presentasi dengan cukup mudah. Mereka dapat menyalurkan kreativitasnya dalam merancang materi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sesuai dengan pemahaman masing-masing, sehingga proses belajar tidak lagi bersifat satu arah, melainkan menjadi lebih partisipatif dan komunikatif.

Lebih dari itu, Canva menawarkan beragam templat, foto, dan tata letak yang dapat digunakan untuk membuat rencana pembelajaran, infografis, dan berbagai bentuk visualisasi materi lainnya.¹³⁴ Dalam praktiknya, di MTsN 2 Banjarmasin, siswa menyusun ulang materi sejarah Islam yang telah disampaikan oleh guru ke dalam bentuk desain yang mereka buat sendiri. Proses ini menunjukkan adanya aktivitas berpikir karena siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga mentransformasikannya dalam bentuk visual yang komunikatif. Keterlibatan aktif ini secara langsung meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa terhadap isi materi.

Siswa menjadi lebih aktif dalam proses belajar.¹³⁵ Di MTsN 2 Banjarmasin, mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga melakukan berbagai aktivitas lain seperti mengamati, memilih elemen visual, menyusun tata letak, mempresentasikan hasil karya, bahkan memamerkannya di kelas atau media sosial. Semua ini mendorong keterlibatan penuh siswa dalam proses pembelajaran, sekaligus melatih keterampilan berpikir kreatif dan komunikatif.

¹³⁴ Nguyen Thi Chau Anh, "The utilization of the Canva application for enhancing speaking skills among non-English major students at The People's Police College II."

¹³⁵ "Peran Media Dalam Pembelajaran di SD/MI."

Dalam praktik pembelajaran, siswa memanfaatkan Canva untuk merancang infografis, poster, timeline tokoh, dan presentasi visual yang menggambarkan inti materi dengan lebih mudah dipahami. Elemen-elemen visual seperti warna, tipografi, ikon, dan ilustrasi digunakan untuk menyusun informasi secara ringkas tanpa kehilangan makna substansialnya. Guru memberikan arahan dan batasan materi, sementara siswa diberi kebebasan berkreasi sesuai dengan pemahaman dan gaya belajar masing-masing. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif dan rasa percaya diri siswa.

Penggunaan Canva sebagai media visual dalam pembelajaran di MTsN 2 Banjarmasin meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Materi yang sebelumnya terasa berat dan teoritis menjadi lebih menyenangkan ketika divisualisasikan secara kreatif. Hasil desain siswa dipresentasikan di kelas dan beberapa dipajang di ruang kelas sebagai bentuk apresiasi. Ini menciptakan lingkungan belajar yang inspiratif, kompetitif secara sehat, dan memacu semangat siswa untuk menghasilkan karya terbaik.

d. Peran Guru Dalam Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Canva tersedia dalam dua mode, yakni mode gratis dan mode berbayar.¹³⁶ Di MTsN 2 Banjarmasin, guru mengarahkan siswa untuk menggunakan versi gratis dengan lebih kreatif. Meskipun terdapat keterbatasan fitur, hal ini tidak menjadi penghalang selama kreativitas siswa dikembangkan secara optimal dan diarahkan

¹³⁶ “Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm.”

dengan baik oleh guru. Artinya, keterbatasan akses terhadap fitur premium dapat diatasi dengan pemanfaatan maksimal terhadap fitur yang tersedia secara gratis.

Penggunaan media pembelajaran seperti Canva tidak dimaksudkan untuk menggantikan peran guru, melainkan sebagai sarana pelengkap yang memperkuat efektivitas penyampaian materi.¹³⁷ Di MTsN 2 Banjarmasin, guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi. Sebaliknya, guru berperan sebagai pembimbing yang mengarahkan, dan mendampingi siswa dalam proses pencarian serta pembangunan pengetahuan. Guru menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, menyediakan sumber belajar yang relevan, serta memberikan dukungan ketika siswa mengalami kesulitan, baik secara teknis maupun dalam memahami isi materi.

Dari hasil penelitian di MTsN 2 Banjarmasin, aplikasi Canva menjadi salah satu alat bantu yang mendukung optimalisasi peran guru. Guru SKI tidak hanya menyampaikan materi secara verbal, tetapi juga memberi ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi dan menggali materi secara mandiri, lalu mengemasnya ke dalam media visual yang menarik dan informatif. Guru membimbing proses ini dengan memberikan arahan tentang penyusunan konten, membimbing penggunaan fitur Canva, serta memberi umpan balik terhadap hasil karya siswa.

Selama proses pembelajaran berlangsung, guru juga aktif berkeliling kelas untuk membantu siswa yang mengalami kendala teknis, memotivasi siswa yang kurang percaya diri, serta memastikan bahwa desain yang dibuat tetap sesuai

¹³⁷ "Peran Media Dalam Pembelajaran di SD/MI."

dengan tujuan pembelajaran. Peran aktif guru dalam mendampingi siswa menjadikan proses pembelajaran lebih terarah dan bermakna.

Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran memungkinkan guru menyelaraskan materi Sejarah Kebudayaan Islam dengan perkembangan teknologi yang dekat dengan kehidupan siswa. Di MTsN 2 Banjarmasin, guru tidak hanya membimbing pemahaman materi, tetapi juga mengarahkan siswa dalam mengemas informasi sejarah ke dalam visual yang komunikatif. Pendekatan ini mendorong pengembangan keterampilan, seperti berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan literasi digital, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual, relevan, dan bermakna.

2. Faktor Pendukung dan Penghambat Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTsN 2 Banjarmasin.

Berdasarkan hasil penelitian dalam pelaksanaan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banjarmasin ditemukan adanya faktor pendukung yang mempermudah pelaksanaan pembelajaran berbasis Canva, serta faktor penghambat yang menjadi tantangan dalam penerapannya di lapangan.

a. Faktor Pendukung Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTsN 2 Banjarmasin.

Keberhasilan pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banjarmasin tidak terlepas dari sejumlah faktor pendukung yang turut menentukan tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Adapun faktor-faktor pendukung tersebut adalah sebagai berikut:

1) Dukungan Dari Sekolah

Dukungan kebijakan dari sekolah menjadi fondasi penting dalam pemanfaatan media pembelajaran digital. Di MTsN 2 Banjarmasin, pihak sekolah memberikan kebebasan kepada siswa untuk membawa gawai pribadi ke dalam kelas, dengan ketentuan bahwa penggunaannya hanya untuk keperluan pembelajaran. Kebijakan ini memberikan fleksibilitas kepada siswa untuk mengakses dan mengoperasikan aplikasi seperti Canva secara langsung dalam proses belajar.

Selain itu, sekolah juga mendorong para guru untuk berinovasi dalam menggunakan teknologi guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu bentuk dukungan tersebut terlihat dari penerimaan sekolah terhadap pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran. Suasana belajar yang mendukung perkembangan teknologi ini memberikan ruang bagi pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan serta karakteristik siswa masa kini.

2) Tersedianya Fasilitas Pendukung

Di MTsN 2 Banjarmasin, tersedianya fasilitas pendukung menjadi salah satu faktor penting yang menunjang keberhasilan pemanfaatan Canva dalam pembelajaran. Sekolah telah menyediakan laboratorium komputer yang dilengkapi dengan perangkat yang memadai, termasuk akses internet yang stabil dan LCD proyektor. Keberadaan fasilitas ini sangat membantu terutama ketika proses pembelajaran berbasis Canva memerlukan koneksi internet yang baik atau perangkat tambahan untuk mendukung aktivitas desain.

Dalam situasi tertentu, apabila pembelajaran tidak memungkinkan dilakukan di kelas, guru dapat memindahkan kegiatan belajar ke laboratorium. Dengan demikian, siswa dapat lebih fokus dan leluasa dalam menggunakan Canva tanpa terkendala teknis. Langkah ini menunjukkan bahwa ketersediaan sarana prasarana yang memadai berperan besar dalam mendukung pembelajaran berbasis teknologi berjalan secara optimal.

3) Kesiapan Siswa

Kesiapan siswa dalam hal keterampilan digital turut menjadi faktor pendukung yang signifikan dalam kelancaran penggunaan Canva di MTsN 2 Banjarmasin. Siswa, khususnya kelas IX, telah lebih dahulu diperkenalkan dengan aplikasi Canva melalui mata pelajaran TIK. Pengenalan awal ini memberikan dasar keterampilan yang cukup kuat, sehingga ketika Canva digunakan dalam pembelajaran SKI, siswa tidak mengalami kesulitan berarti.

Siswa mampu mengakses aplikasi dengan mandiri, memilih template yang sesuai, mengatur tata letak, serta menyusun konten visual secara efektif dan kreatif. Kemampuan ini menunjukkan bahwa literasi digital siswa sudah berada pada tingkat yang memadai untuk mendukung proses belajar berbasis media digital. Dengan keterampilan tersebut, siswa tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga mampu memanfaatkan Canva sebagai sarana untuk menyalurkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran secara visual dan menarik.

4) Kemudahan Aplikasi Canva

Kemudahan penggunaan aplikasi Canva menjadi salah satu keunggulan utama yang mendukung efektivitasnya sebagai media pembelajaran. Antarmuka

yang sederhana, sistem *drag-and-drop*, serta tersedianya berbagai template siap pakai membuat proses desain menjadi lebih mudah, bahkan bagi siswa yang belum memiliki pengalaman di bidang desain grafis. Di MTsN 2 Banjarmasin, kemudahan ini benar-benar dimanfaatkan secara optimal oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran SKI.

Siswa tampak mampu mengoperasikan Canva dengan percaya diri, cepat, dan kreatif dalam menuangkan ide-ide mereka ke dalam bentuk visual seperti infografis atau poster. Mereka tidak hanya mengisi elemen-elemen desain secara teknis, tetapi juga mampu menyajikan isi materi secara komunikatif dan menarik. Hal ini menunjukkan bahwa Canva sangat efektif digunakan oleh pelajar tingkat madrasah, karena dapat menyesuaikan dengan kebutuhan belajar yang berbasis visual sekaligus mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif..

5) Peran Guru

Peran guru sebagai pembimbing memiliki peranan yang sangat penting dalam keberhasilan pemanfaatan media Canva sebagai alat bantu pembelajaran. Di MTsN 2 Banjarmasin, guru SKI tidak hanya menyampaikan materi secara verbal, tetapi juga aktif membimbing siswa selama proses mendesain. Guru memberikan arahan dalam menyusun konten materi sejarah, membantu ketika siswa mengalami kendala teknis, serta memberi contoh penggunaan fitur-fitur Canva yang relevan dengan topik pembelajaran.

Pendekatan pembimbingan ini memudahkan siswa dalam memahami cara kerja aplikasi dan memastikan bahwa proses belajar tetap terarah, bermakna, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan keterlibatan aktif guru sebagai

pembimbing, siswa dapat menjalani pembelajaran berbasis teknologi secara mandiri namun tetap berada dalam arahan yang jelas dan terstruktur.

6) Minat Siswa

Tingginya minat siswa terhadap media digital menjadi salah satu faktor internal yang memperkuat efektivitas pemanfaatan Canva dalam pembelajaran. Di MTsN 2 Banjarmasin, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi ketika pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melibatkan aktivitas desain visual. Dibandingkan dengan metode konvensional, mereka terlihat lebih bersemangat dan aktif saat diminta membuat infografis atau poster menggunakan Canva.

Kebiasaan siswa dalam menggunakan perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari turut memengaruhi kenyamanan mereka dalam belajar. Karena sudah terbiasa dengan teknologi, mereka merasa lebih mudah memahami materi yang disajikan secara visual. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan media digital seperti Canva tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga memperkuat pemahaman siswa terhadap isi materi..

Dengan demikian, dukungan kebijakan sekolah, ketersediaan fasilitas, kesiapan siswa, kemudahan aplikasi Canva, peran guru, dan minat siswa terhadap media digital menjadi enam faktor utama yang mendukung keberhasilan pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran di MTsN 2 Banjarmasin. Lebih dari sekadar alat desain, Canva merupakan media yang tepat untuk diterapkan dalam strategi pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi, kreativitas, serta pemahaman sejarah secara mendalam dan kontekstual..

b. Faktor Penghambat Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTsN 2 Banjarmasin

Meskipun pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banjarmasin memberikan banyak dampak positif, pelaksanaannya tidak lepas dari sejumlah kendala yang menjadi faktor penghambat. Beberapa hambatan tersebut adalah sebagai berikut:

1) Keterbatasan Kepemilikan Perangkat

Keterbatasan fasilitas menjadi kendala utama dalam pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran. Tidak semua siswa di MTsN 2 Banjarmasin memiliki gawai pribadi yang dapat digunakan untuk mengakses aplikasi tersebut. Dalam kondisi seperti ini, beberapa siswa terpaksa meminjam perangkat milik temannya atau bekerja secara berkelompok, meskipun tugas yang diberikan bersifat individu.

Situasi ini menyebabkan keterlambatan dalam memulai aktivitas karena siswa harus menunggu giliran untuk menggunakan perangkat yang sama. Akibatnya, waktu belajar menjadi kurang efektif dan siswa kehilangan kesempatan untuk mengeksplorasi materi secara mandiri.

2) Keterbatasan Akses Internet

Akses internet yang belum stabil di ruang kelas juga menjadi hambatan teknis dalam pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran di MTsN 2 Banjarmasin. Sebagian besar siswa mengandalkan data seluler pribadi untuk mengakses aplikasi, namun kekuatan sinyal yang tidak merata di lingkungan sekolah sering kali mengganggu kelancaran proses belajar. Akibatnya,

pembelajaran menjadi tidak maksimal karena siswa harus menghadapi berbagai kendala teknis.

Ketika koneksi melemah, mereka kesulitan membuka Canva, mengakses elemen desain yang dibutuhkan, atau menyimpan hasil pekerjaan tepat waktu. Kondisi ini tidak hanya memperlambat proses pengerjaan tugas, tetapi juga mengurangi efektivitas pembelajaran secara keseluruhan. Hal ini menunjukkan bahwa ketersediaan akses internet yang memadai menjadi syarat penting dalam penerapan media digital di kelas.

3) Keterbatasan Akses Canva

Keterbatasan fitur pada versi gratis Canva turut menjadi tantangan dalam pembelajaran. Di MTsN 2 Banjarmasin siswa hanya memanfaatkan elemen-elemen dasar yang tersedia secara bebas, seperti font standar, ikon umum, dan template sederhana. Sementara itu, berbagai fitur menarik seperti font premium, ikon eksklusif, dan template profesional hanya bisa diakses melalui Canva Pro yang berbayar. Hal ini membuat siswa tidak leluasa dalam mengekspresikan ide desain mereka secara optimal.

Akibatnya, kreativitas siswa dalam mendesain materi menjadi terbatas pada pilihan elemen yang tersedia secara gratis. Meskipun demikian, guru tetap mendorong siswa untuk beradaptasi dengan fitur yang ada serta menekankan pentingnya kreativitas dalam menyiasati keterbatasan tersebut.

4) Membutuhkan Waktu yang Lebih Lama

Di MTsN 2 Banjarmasin, penggunaan Canva dalam pembelajaran membutuhkan waktu yang lebih lama dibandingkan metode konvensional. Proses

desain, pencarian elemen, serta penyusunan konten visual menuntut ketekunan dan ketelitian dari siswa, sehingga kerap kali durasi pelajaran yang tersedia tidak mencukupi. Hal ini membuat proses pembelajaran menjadi kurang efisien, terutama ketika siswa masih berada pada tahap awal desain atau kebingungan dalam menentukan konsep visual yang sesuai.

Berdasarkan hasil penelitian, dalam satu kali pertemuan, beberapa siswa belum dapat menyelesaikan desain tepat waktu karena masih sibuk memilih elemen, menentukan tata letak, dan menyesuaikan tampilan agar menarik serta sesuai dengan materi yang dipelajari. Akibat keterbatasan waktu tersebut, banyak siswa yang akhirnya harus melanjutkan proses desain di rumah agar tugas dapat diselesaikan dengan baik.

Keterbatasan waktu juga berdampak pada proses evaluasi. Di MTsN 2 Banjarmasin, tidak semua siswa mendapat kesempatan untuk mempresentasikan hasil desainnya di depan kelas. Hal ini menyebabkan proses penilaian menjadi kurang merata dan belum sepenuhnya mencerminkan kemampuan individu masing-masing siswa, terutama dalam aspek pemahaman materi dan kemampuan komunikasi yang seharusnya dapat terlihat saat presentasi berlangsung.

Berdasarkan hasil penelitian, dalam satu kali pertemuan hanya sebagian siswa yang sempat melakukan presentasi, sementara sisanya hanya mengumpulkan hasil desain tanpa penjelasan lebih lanjut. Kondisi ini membuat evaluasi pembelajaran menjadi kurang optimal, karena guru tidak dapat menilai secara menyeluruh bagaimana siswa menyampaikan materi yang telah mereka kemas dalam desain. Padahal, penjelasan lisan dari siswa sangat penting untuk mengetahui

sejauh mana mereka memahami isi materi serta kemampuan mereka dalam menyusun dan menyampaikan informasi secara kreatif dan komunikatif.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat empat faktor utama yang menjadi penghambat pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran di MTsN 2 Banjarmasin. Keempat faktor tersebut meliputi keterbatasan kepemilikan perangkat digital oleh siswa, akses internet yang belum stabil di ruang kelas, keterbatasan fitur pada versi gratis Canva, dan waktu pembelajaran yang terbatas. Hambatan-hambatan ini saling berkaitan dan secara langsung memengaruhi efektivitas penerapan Canva dalam mendukung proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Kendala-kendala ini menjadi pengingat bahwa keberhasilan integrasi media digital dalam pembelajaran tidak hanya bergantung pada aplikasi yang digunakan, tetapi juga pada kesiapan infrastruktur, dukungan teknis, dan kebijakan yang mendukung pemerataan akses teknologi di lingkungan sekolah.