

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses yang kompleks, namun kompleksitasnya selalu seiring dengan perkembangan manusia. Melalui pendidikan pula berbagai aspek kehidupan dikembangkan melalui proses belajar dan pembelajaran. Berbagai masalah dalam proses belajar perlu diselaraskan dan distabilkan agar kondisi belajar tercipta sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai serta dapat diperoleh seoptimal mungkin. Untuk melengkapi komponen belajar dan pembelajaran di sekolah, sudah seharusnya guru memanfaatkan media atau alat bantu yang mampu merangsang pembelajaran secara efektif dan efisien.

Seiring dengan berkembangnya zaman, manusia tidak terlepas dengan pendidikan, karena pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat penting dan tidak bisa dipisahkan dalam kehidupan manusia. Melalui pendidikan, seseorang dapat dipandang terhormat, memiliki karir yang baik, dan dapat bertindak laku sesuai dengan norma-norma yang berlaku, sehingga akan ada generasi baru yang membawa nilai-nilai baru yang lebih baik.¹

Kemudian dalam dunia pendidikan, kita di hadapkan pada suatu tantangan yaitu era pengetahuan, dimana pada era ini ditandai dengan

¹ Dwi Sulisworo, "The Contribution of the Education System Quality to Improve the Nation's Competitiveness of Indonesia", *Journal of Education and Learning* 10, no. 2 (2016): 128.

perkembangan teknologi yang sangat pesat, sehingga pendidikan membutuhkan perhatian, khususnya pada pendidikan formal. Salah satu mata pelajaran yang termasuk urgen untuk dipelajari dalam pendidikan formal yaitu pendidikan agama Islam, melihat bahwa pendidikan agama Islam sangat urgen untuk dipelajari maka harus dilaksanakan dengan sebaikbaiknya disekolah untuk membantu terwujudnya tujuan pendidikan nasional.²

Pendidikan Islam memegang peranan yang sangat penting dalam kemajuan dunia dan manusia. Tidak ada batasan waktu bagi seseorang untuk terus belajar, yaitu sejak lahir sampai seseorang meninggal. Islam, melalui kitab sucinya, Al-Qur'an, mengajarkan banyak manusia bagaimana seharusnya dilaksanakan. Salah satunya adalah firman Allah SWT. Dalam Q.S *al-'Alaq* ayat 1-5:

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ٢ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ٥

Berdasarkan Q.S *al-'Alaq* ayat 1-5 Allah SWT. Pertama, berisi ajaran untuk selalu mengingat Allah dalam apapun. Mengingat Allah adalah untuk mencegah Iblis mengganggu semua upaya umat manusia. Kedua, ajaran untuk menjauhi sifat takabur dan hasad yang merupakan sifat iblis. Ketiga, memberikan pengetahuan tentang belajar membaca Al-Qur'an. Keempat, ajaran kemampuan membaca dan menulis harus selalu ditingkatkan. Kelima, ajaran untuk selalu mempelajari ilmu - ilmu yang telah diberikan Allah kepada

² Abdul Majid dan Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi (Konsep dan implementasi kurikulum 2004)*, Bandung: (PT. Remaja Rosdakmarya, 2006), 138-140

kita. *al-‘Alaq* ayat 1-5 wahyu pertama yang diutus Allah SWT kepada Nabi Muhammad SAW mengandung pengetahuan penting bagi umat manusia dan kehidupannya, yaitu rahasia pendidikan. Melalui firmanNya, Allah SWT hendak menyampaikan kepada manusia bahwa pendidikan adalah bekal yang sangat fundamental dan penting baginya. Ayat pertama hingga kelima Q.S. *al-‘Alaq* menguraikan prinsip-prinsip intelektual pendidikan Islam. Dalam ayat ini, perintah "membaca" muncul dua kali perintah kepada Nabi Muhammad dan selanjutnya perintah kepada seluruh umatnya. Membaca adalah alat untuk belajar dan fondasi pendidikan. Baik secara etimologis, seperti dalam membaca huruf- huruf yang telah ditulis dalam buku. Selain itu, ada terminologi, yaitu membaca secara luas. Pada kata "*Qalam*" oleh ayat tersebut menunjukkan tujuan yang melekat pada bacaan sebagai alat belajar.³

Pendidikan agama Islam merupakan usaha sadar untuk membimbing kearah pembentukan kepribadian peserta didik secara sistematis supaya hidup sesuai ajaran agama Islam, sehingga terjadinya kebahagiaan dunia akhirat⁴. Pendidikan Agama Islam bukan hanya semata membina knowledge skill pada peserta didik tetapi mendidik peserta didik menjadi warga negara yang religius⁵.

Penanaman nilai keagamaan di sekolah dapat dilihat dari materi pendidikan agama yang tertuang dalam kurikulum, proses pembelajaran, dan

³ D Miyanto, „Analisis Terhadap Surat Al-‘Alaq Ayat 1-5 Tentang Nilai-Nilai Pendidikan Islam“, *Jurnal Keislaman Dan Kemasyarakatan*, 5. no. 1 (2021), 99.

⁴ Zuhairini, *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Malang: UIN Malang Press, 2004), 11.

⁵ Hasfina dkk, “Pembentukan karakter Toleran Peserta Didik Pada Pembelajaran PAI”, *Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan* 22, no.2 (2019), 270.

pandangan peserta didik terhadap nilai keagamaan yang diberikan di sekolah. Ada empat bidang studi di dalam pendidikan Agama Islam, sebagaimana yang telah ditetapkan dalam kurikulum masing-masing jenis dan tingkat pendidikan, yaitu Al-Quran Hadis, Akidah Akhlak, Fikih, dan SKI⁶. Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang tertuang dalam kurikulum PAI yang diajarkan pada peserta didik tingkat MI, MTs, dan MA yang urgen karena suatu mata pelajaran yang harus dipelajari oleh peserta didik, agar peserta didik percaya akan adanya Allah subhanahu wata'ala, menjalankan syariat islam dengan baik dan mengetahui sejak dini khususnya kisah para pemimpin dan para pejuang islam pada masa lampau.

Suatu pembelajaran yang dilakukan memerlukan adanya sebuah Bahan Ajar. Bahan Ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Bahan yang dimaksud ini bisa berupa bahan tertulis maupun tidak tertulis. Bahan Ajar seperangkat materi yang disusun secara sistematis, baik tertulis maupun tidak, sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar.⁷ Dengan adanya Bahan Ajar maka peran guru dan siswa dalam proses pembelajaran bergeser. Semula guru di anggap sebagai satu-satunya sumber informasi di kelas, sementara siswa diposisikan sebagai penerima informasi pasif. Dengan Bahan Ajar ini pula, maka guru tidak lagi merupakan satusatunya sumber belajar di dalam kelas. Dalam hal ini, guru lebih diarahkan

⁶ Syafruddin. "Orientasi Pendidikan Agama Islam di Sekolah Umum", *Jurnal Lentera Pendidikan* 16, no 2. (2013): 240.

⁷ Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, (Yogyakarta: Diva Press. 2013), 297.

untuk berperan sebagai fasilitator yang membantu dan mengarahkan siswa dalam pembelajaran. Serta dengan memanfaatkan Bahan Ajar yang telah dirancang sesuai kebutuhan pembelajaran, siswa diarahkan lebih lagi untuk menjadi pelajar aktif yang mempelajari setiap materi dalam Bahan Ajar dahulu sebelum mengikuti pembelajaran di kelas. Urgensi Bahan Ajar dalam melakukan pembelajaran tak lepas juga dari kreativitas dan inovasi yang digunakan dalam bagian penting pada proses berfikir, untuk mewujudkan pengembangan teknologi.

Teknologi Pendidikan merupakan salah satu bidang aplikasi yang relatif baru. Dalam teknologi Pendidikan pertama kali terjadi melalui kombinasi konsep dan teori dari berbagai disiplin ilmu pada upaya terpadu dalam mendapatkan jalan keluar permasalahan dalam pembelajaran yang belum ditemukan jalan keluarnya dengan menggunakan pendekatan yang sudah ada sebelumnya. Teknologi informasi dan komunikasi berkembang pesat. Salah satu bidang yang terkena dampak signifikan adalah bidang pendidikan.⁵ Perkembangan teknologi yang pesat, pendidikan harus memiliki minat yang besar dalam mengimbangi perkembangan teknologi.⁸ Teknologi Pendidikan atau yang dikenal dengan teknologi pembelajaran (*instructional technology*) adalah studi terapan dalam suatu bidang yang muncul sebagai salah satu usaha terpadu agar bisa mempermudah dalam memecahkan permasalahan dalam kegiatan belajar mengajar ataupun yang hingga sampai saat ini belum juga bisa

⁸ Ardian Asyhari and Rahma Diani, "Pembelajaran Fisika Berbasis Web Enhanced Course Mengembangkan Web-Logs Pembelajaran Fisika Dasar II". *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, Vol. 4, No. 1 (2017).

dipecahkan dengan pendekatan yang sudah ada sebelumnya.⁹ Perkembangan teknologi informasi yang semakin berkembang pesat memungkinkan seseorang untuk melakukan eksplorasi data dan informasi secara lebih efektif dan praktis. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga telah membawa perubahan pesat dalam aspek kehidupan manusia untuk mencari dan mendapatkan informasi dengan mudah serta tidak terkendala oleh ruang dan waktu. Perkembangan tersebut telah dimanfaatkan di berbagai negara, institusi, dan ahli untuk berbagai kepentingan termasuk untuk pendidikan atau pembelajaran. Berbagai percobaan untuk mengembangkan perangkat pendidikan atau pembelajaran terus dilakukan.¹⁰

Perkembangan teknologi memungkinkan guru mengembangkan pembelajaran dalam mengubah penyajian bahan ajar, dalam hal ini ialah bahan ajar cetak, menjadi sebuah bahan ajar dalam bentuk digital, atau yang lebih dikenal dengan modul elektronik (e-modul). Kelebihan dari e-modul adalah mudah dibawa kemana saja dan kapanpun.

Pada era digital saat ini juga, peserta didik termasuk dalam kategori generasi digital native yang akrab dengan berbagai teknologi informasi dan komunikasi. Oleh sebab itu, pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik abad ke-21 yang menuntut proses pembelajaran bersifat interaktif, menarik, dan memanfaatkan media berbasis digital. Salah

⁹ Annisa Shabrina and Rahma Diani, "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Web Enhanced Course Dengan Model Inkuiri Terbimbing", *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education* 2, no. 1 (2019): 9–26.

¹⁰ Daryanto, *Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013* (Cet. I; Yogyakarta: Gava Media, 2014), 51.

satu media digital yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran adalah aplikasi *Canva*.

Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis web dan mobile yang menyediakan berbagai fitur untuk membuat media visual, seperti poster, infografis, presentasi, dan video interaktif. Aplikasi ini memiliki antarmuka yang sederhana dan mudah digunakan, sehingga dapat dimanfaatkan oleh guru maupun peserta didik tanpa memerlukan keahlian desain khusus. Selain itu, *Canva* menyediakan berbagai template menarik yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.

Pemanfaatan *Canva* dalam pengembangan bahan ajar SKI memungkinkan penyajian materi sejarah dalam bentuk visual yang menarik dan informatif. Materi yang sebelumnya hanya berbentuk teks dapat dikemas dalam bentuk gambar, infografis, maupun video yang memudahkan peserta didik memahami alur peristiwa, tokoh-tokoh penting, dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya membaca dan mendengar, tetapi juga melihat serta berinteraksi dengan media pembelajaran secara langsung.

Pada kasus ini kebanyakan bahan ajar yang digunakan guru dalam proses pembelajaran sejarah kebudayaan Islam menggunakan buku teks. Sedangkan dalam proses pembelajaran, penggunaan bahan ajar sangat urgen, bahan ajar merupakan komponen yang harus ada dalam proses pembelajaran¹¹.

¹¹ Ummu Kalsum, dkk., "Pengembangan Modul Pembelajaran Biologi Materi Ekosistem Berbasis Pendekatan Contextual Teaching And Learning", *Jurnal Lentera Pendidikan* 21, no. 1 (2018): h. 99.

Maka dari itu peneliti melihat bahwa perlu adanya pengembangan bahan ajar menggunakan *canva* sebagai aplikasi dalam mengembangkan bahan ajar agar lebih memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran dan sebagai tambahan sumber belajar peserta didik. Pengembangan bahan ajar ini juga dapat memberikan perbaikan yang lebih baik untuk proses belajar mengajar. Sebagaimana firman Allah SWT dalam Q.S. *ar-Ra'ad* ayat 11:

...إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِ

Pada ayat ini Allah meminta setiap manusia untuk melakukan perubahan yang mampu memberikan kemajuan dan dapat meningkatkan kualitas hidup, termasuk guru. Dapat disimpulkan bahwa mereka harus mempertimbangkan untuk melakukan beberapa upaya yang dapat mewujudkannya proses belajar mengajar menjadi lebih baik dari sebelumnya. Dalam hal ini materi pembelajaran dapat dikatakan harus direvisi, diubah dan dimutakhirkan ketika bahan ajar tersebut sudah tidak diperlukan lagi, tidak benar, dan kadaluwarsa.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *Canva*”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah:

1. Belum adanya bahan ajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan aplikasi *canva*
2. Sumber belajar yang dipakai oleh guru belum bervariasi. Guru cenderung menggunakan buku guru dan buku peserta didik.
3. Media pembelajaran yang masih terbatas.

C. Batasan Masalah

Hasil yang didapatkan dari identifikasi masalah diatas, penelitian ini difokuskan pada masalah yang berkaitan dengan pengembangan bahan ajar mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan aplikasi *canva*. Belum ada bahan ajar yang menggunakan *canva*, yang mana guru masih banyak menggunakan buku yang sudah disediakan oleh pemerintah serta menggunakan media tambahan seperti gambar, ppt ataupun video. Tetapi, pada penelitian ini peneliti juga memiliki keterbatasan finansial dan waktu. Oleh sebab itu, peneliti fokus mengembangkan bahan ajar berbasis aplikasi *canva* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada kelas X tingkat Madrasah Aliyah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan bahan ajar sejarah kebudayaan Islam berbasis aplikasi *canva*?
2. Apakah pengembangan bahan ajar sejarah kebudayaan Islam berbasis aplikasi *canva* valid, efektif, dan praktis?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka pengembangan bahan ajar ini bertujuan untuk:

1. Menelaah proses pengembangan bahan ajar sejarah kebudayaan Islam berbasis aplikasi *canva*
2. Mengetahui tingkat kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan pengembangan bahan ajar sejarah kebudayaan Islam berbasis aplikasi *canva*

F. Signifikansi Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan keuntungan ataupun manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun

1. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperluas khazanah keilmuan di bidang pendidikan, khususnya dalam bidang Sejarah Kebudayaan Islam. Melalui pengembangan bahan ajar berbasis digital, penelitian ini dapat menjadi referensi tambahan bagi akademisi, guru, dan peneliti dalam memahami serta mengembangkan model bahan ajar berbasis teknologi yang sesuai dengan perkembangan zaman. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan terkait pemanfaatan aplikasi *Canva* sebagai media pendukung dalam proses pengembangan bahan ajar, sehingga dapat membuka peluang baru dalam inovasi media pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital

2. Secara praktisi penelitian ini ditujukan untuk:

a. Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan informasi, referensi, dan pegangan bagi seluruh satuan pendidikan khususnya di jenjang Madrasah Aliyah, dalam upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Keberadaan bahan ajar berbasis *Canva* yang dikembangkan melalui penelitian ini dapat menjadi alternatif sumber belajar yang variatif, sehingga proses belajar mengajar tidak hanya terpaku pada buku ajar konvensional. Dengan demikian, guru dapat memanfaatkan bahan ajar digital sebagai media pendukung yang lebih menarik dan interaktif, sedangkan peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih fleksibel dan sesuai dengan perkembangan teknologi informasi saat ini.

b. Peserta didik

Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat membantu mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Melalui bahan ajar berbasis *Canva* yang dikembangkan, peserta didik diharapkan dapat menangkap isi materi dengan lebih mudah, menarik, dan menyenangkan. Selain itu, bahan ajar ini memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri di luar jam pelajaran formal, karena materi dapat diakses kapan dan di

mana saja melalui perangkat digital. Dengan demikian, diharapkan kemampuan pemahaman, minat belajar, serta keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran dapat meningkat secara optimal.

c. Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kemudahan dalam memilih dan menyajikan materi pelajaran secara lebih menarik dan interaktif. Melalui pengembangan bahan ajar berbasis *Canva* ini, para pendidik memiliki alternatif sumber belajar yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, khususnya untuk menyampaikan materi Sejarah Kebudayaan Islam dengan cara yang lebih variatif. Selain itu, bahan ajar ini juga dapat menjadi contoh bagi pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran digital lainnya yang sesuai dengan perkembangan teknologi, sehingga mampu meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di madrasah.

d. Pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi yang bermanfaat untuk menambah wawasan dan pengetahuan, khususnya dalam bidang pengembangan bahan ajar digital berbasis *Canva* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Melalui hasil penelitian ini, pembaca dapat memperoleh gambaran tentang pentingnya inovasi media pembelajaran berbasis teknologi dalam

mendukung proses belajar mengajar yang lebih efektif dan menarik. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi inspirasi bagi pembaca yang memiliki ketertarikan dalam pengembangan media pembelajaran digital di berbagai jenjang pendidikan.

G. Definisi Operasional

Terkait dengan penelitian ini ada definisi penting untuk menghindari kesalahpahaman:

1. Pengembangan Bahan Ajar

Pengembangan yang di maksud dalam penelitian ini merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk yang akan berupa bahan ajar yang akan digunakan dalam pembelajaran, adapun produk yang dikembangkan yaitu bahan ajar sejarah kebudayaan Islam berbasis time line menggunakan aplikasi *canva*.

2. Sejarah Kebudayaan Islam

SKI merupakan salah satu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang diajarkan di madrasah. Tujuan mempelajari SKI adalah untuk mengetahui berbagai masalah kehidupan umat manusia yang berkaitan dengan hukum Islam.

3. *Canva*

Canva adalah suatu alat bantu kreativitas dan kolaborasi dimana didalamnya tersedia template sehingga seseorang dapat mengembangkan dan mendesain suatu media atau bahan ajar yang menarik dan kreatif.

Salah satu aplikasi desain grafis berupa *canva* dapat digunakan untuk grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen dan kontem visual lainnya.

H. Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Siti Umi Zaro, dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas VII Di Madrasah Tsanawiyah Unggulan Program Excellent Pondok Pesantren Amanatul Ummah Pacet”. Dengan menggunakan model Dick and Carey. Berdasarkan hasil penelitiannya bahwa modul yang dikembangkan memperoleh nilai 85,14%. Artinya dinyatakan valid dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.¹²

Penelitian dari Siti Umi Zahro berfokuskan mengembangkan bahan ajar mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada program unggulan, sedangkan penulis berfokus untuk mengembangkan bahan ajar Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan aplikasi *canva*. Perbedaan juga terdapat pada model yang digunakan, penulis menggunakan model 4D dari Thiagarajan, sedangkan peneliti terdahulu menggunakan model Dick and Carey.

Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh Dewi Yulianti dan Akrom dengan judul “Pengembangan Media Bagan Garis Waktu (Time Line Chart)

¹² Siti Umi Zaro, “Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas VII Di Madrasah Tsanawiyah Unggulan Program Excellent Pondok Pesantren Amanatul Ummah Pacet”, *Thesis* (Surabaya: Pascasarjana UIN Sunan Ampel, 2018), 94.

Dalam Proses Pembelajaran IPS Tema Peristiwa Dalam Kehidupan”. Berdasarkan penelitiannya bahwa media pembelajaran media bagan garis waktu (Time Line Chart) dinyatakan layak dengan persentase penilaian ahli media 82, 5% dan persentase validasi dari ahli materi 87,5% yang menunjukkan klasifikasi hasil penelitian uji coba produk yang dilakukan oleh peserta didik melalui angket dengan persentase 99,8 % termasuk kategori sangat baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.¹³

Peneliti terdahulu menjadikan media pembelajaran sebagai bahan untuk dikembangkan. Penelitian terdahulu tersebut tetap membutuhkan bahan ajar sebagai acuan, sehingga media hanya sebagai pelengkap dalam proses pembelajaran. Berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis, yaitu mengembangkan bahan ajar yang bisa digunakan dalam proses belajar dan mengajar secara menyeluruh.

Selanjutnya, Penelitian yang dilakukan oleh Elsa Savrina Putri, dkk., penelitian ini mengangkat judul “Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan *Canva* Pada Subtema Keberagamaan Budaya Bangsa”. Penelitian ini mendapatkan hasil dari ahli media aplikasi *canva* memberikan skor validasi terhadap bahan ajar sebesar 81,3% termasuk kedalam kategori layak, ahli bahasa subtema keberagaman budaya bangsa memberikan skor validasi sebesar 100% dengan kategori sangat layak, dan ahli materi subtema keberagaman budaya bangsa dengan skor 81,3% ini termasuk kategori layak.

¹³ Dewi Yulianti dan Akrom, “Pengembangan Media Bagan Garis waktu (Time Line Chart) Dalam Proses Pembelajaran IPS Tema Peristiwa Dalam Kehidupan”, *Jurnal Kependidikan Dasar* No.2 2018, 95.

Kemudiam, hasil dari pretest sebesar 85,4% dengan kategori layak dan pada posttest didapati hasil sebesar 90,6% dengan kategori sangat layak dari kedua test yang dilakukan dihasilkan N-gain sebesar 0,35 dan dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar berbasis *canva* pada subtema keberagaman budaya bangsaku ini layak untuk digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas IV.¹⁴

Adapun penelitian yang dilakukan oleh Oktavia Arliana Dewi, dkk yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis *Canva* Pada Materi Lingkaran”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan bahan ajar interaktif berbasis *canva* pada materi lingkaran kelas VIII SMPN 13 Mataram tahun ajaran 2022/2023. Pengembangan bahan ajar interaktif berbasis *canva* dilakukan dengan prosedur penelitian pengembangan Sugiyono dengan 7 langkah yakni potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, ujicoba produk dan yang terakhir revisi produk. Hasil analisis bahan ajar interaktif berbasis *canva* dinyatakan valid dan praktis. Kevalidan bahan ajar diperoleh pada tahap validasi desain melalui analisis hasil angket validasi dengan skor 0,84 dan kategori sangat valid. Kepraktisan bahan ajar diperoleh pada tahap ujicoba melalui analisis angket kepraktisan dengan skor 84% dan kategori sangat praktis.¹⁵

¹⁴ Elsa Savira Putri, dkk., “Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan *Canva* Pada Subtema Keberagaman Bangsaku”, *Jurnal Elementary* 6(1), 2023, 104-108

¹⁵ Oktavia Arliana Dewi, dkk., “Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis *Canva* Pada Materi Lingkaran”, *Journal of Classroom Action Research* 5(3), 2022, 164.

Penggunaan *canva* pada penelitian di atas bertujuan untuk membuat bahan ajar yang interaktif selama proses pembelajaran berlangsung dan hanya berfokus pada satu materi saja. Penelitian pengembangan bahan ajar interaktif di atas menggunakan tahapan yang dikembangkan oleh Sugiyono (2013) yang memiliki 7 langkah dalam prosedur penelitian pengembangan. Kesamaan penelitian ini terletak di bagian pembuatan bahan ajar menggunakan *canva*, sedangkan perbedaannya terletak pada tahapan model pengembangan yang digunakan peneliti, yaitu menggunakan tahapan model pengembangan 4D oleh Thiagarajan.