



Madinah.JSI by IAI TABAH is licensed under a Creative Commons Attribution- NonCommercial 4.0 International License

Naskah masuk	Direvisi	Diterbitkan
11-Jan-2022	15-Feb-2022	1 Juni 2022
DOI : https://doi.org/10.58518/madinah.v9i1.1356		

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI CANVA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM

Zumrotul Fauziah

Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro, Indonesia

E-mail: fauziah@unugiri.ac.id

Ahmad Shofiyuddin

Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro, Indonesia

E-mail: shofiahmad.1989@gmail.com

Hidayatur Rofiana

Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro, Indonesia

E-mail: hidayaturofiana11@gmail.com

Abstrak: Aplikasi Canva merupakan aplikasi yang digunakan untuk membuat poster, komik, brosur, PPT dan video pembelajaran. Guru SKI di Madrasah Tsanawiyah Syi'ar Islam Maibit telah menggunakan media ini dari pembelajaran online ke offline Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan aplikasi, faktor penghambat dan pendukung dalam implementasi media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Instrumen penelitian berupa wawancara, observasi dan dokumentasi. Kemudian sumber data dalam penelitian ini adalah kepala madrasah, guru SKI kelas VIII, dan siswa. Analisis data penelitian ini menggunakan reduksi data, penyajian data dan verifikasi. Berdasarkan penelitian yang dilakukan diperoleh hasil sebagai berikut: Pertama, Implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Canva di Pesantren Tsanawiyah Syi'ar berupa video pembelajaran, teks ilustrasi, dan brosur materi yang telah dibuat menggunakan aplikasi Canva. Kedua, adanya faktor pendukung berupa infrastruktur yang memadai agar mahasiswa dapat mengakses materi dengan mudah, aplikasi Canva dapat diakses di smartpone sehingga lebih mudah. Ketiga, adanya faktor penghambat media pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi Canva berupa video pembelajaran, brosur materi, dan teks bergambar antara lain jaringan internet yang harus stabil untuk mengedit media pembelajaran, siswa yang masih kurang maksimal dalam melakukan presentasi



saat belajar menggunakan media tersebut, dan siswa kurang tanggap ketika ada sesi tanya jawab.

Kata kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Canva, Sejarah Kebudayaan Islam

Abstract: *The Canva application is an application used to create posters, comics, brochures, PPT and learning videos. SKI teachers at Madrasah Tsanawiyah Syi'ar Islam Maibit have used this media from online to offline learning The purpose of this study is to describe the application, inhibiting and supporting factors in the implementation of interactive learning media based on the Canva application. This study uses a qualitative approach. The research instruments are interviews, observation and documentation. Then the data sources in this study were the head of the madrasa, class VIII SKI teachers, and students. The data analysis of this research used data reduction, data presentation and verification. Based on the research conducted, the following results were obtained: First, Implementation of Canva-based interactive learning media at the Islamic School of Tsanawiyah Syi'ar in the form of learning videos, illustrated texts, and material brochures that have been made using the Canva application. Second, there are supporting factors in the form of adequate infrastructure so that students can access material easily, the Canva application can be accessed on smartphones making it easier. Third, there are inhibiting factors for learning media made using Canva applications in the form of learning videos, material brochures, and illustrated texts include an internet network that must be stable to edit learning media, students who are still not optimal when making presentations while learning using these media, and students are less responsive when there is a question and answer session.*

Keywords: *Interactive Learning Media, Canva, History of Islamic Culture*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan bagi dirinya dan masyarakat¹. Oleh sebab itu, sebagai orang muslim harus bisa belajar dan memahami pendidikan Islam agar bisa membentuk sikap yang *berakhlaqul karimah* terhadap sesama makhluk hidup maupun dengan Allah SWT. Sebagai calon guru, maka harus siap dan memiliki gagasan atau ide-ide kreatif yang bisa menarik minat siswa agar siswa memahami pendidikan Islam. guru perlu memiliki inovasi dalam pembelajaran agar siswa yang diajar merasa senang, termotivasi, aktif dalam pembelajaran dan nyaman sehingga tujuan pendidikan bisa tersampaikan. Inovasi pembelajaran bisa dilakukan dengan mendesain media pembelajaran.

Seorang guru harus bisa memanfaatkan sebuah teknologi yang ada. Apalagi di era digital seperti ini banyak sekali aplikasi yang bisa menunjang dalam memanfaatkan media pembelajaran salah satunya adalah aplikasi *Canva*.

¹Hidayat, Rahmat dan Abdillah (ed). (2019), *Ilmu Pendidikan Konsep, Teori dan Aplikasi*, Medan: 77.,



Aplikasi *Canva* banyak digunakan oleh guru karena di dalam aplikasi tersebut sudah ada *template*, gambar, video atau pun audio yang bisa dimanfaatkan dalam media pembelajaran interaktif. *Canva* merupakan aplikasi dan *website* yang paling populer saat ini untuk bidang desain grafis. Layanan desain grafis yang ditawarkan secara gratis dan hanya membutuhkan koneksi internet dan *browser* seperti *Chrome*, *Firefox* dan *Microsoft Edge*. Selain itu, jika pengguna kesulitan mengakses di komputer, pengguna bisa mengakses di *smartphone* dengan cara mendownload aplikasi *Canva* di *Google Play* atau *App Store*². Aplikasi *Canva* dapat dijadikan referensi oleh para guru untuk membuat video pembelajaran, PPT, poster atau yang lainnya sesuai dengan keinginan dan kebutuhan. Aplikasi ini sangat menguntungkan bagi guru dan siswa. Terkait dengan hal tersebut, ada beberapa sekolah atau madrasah yang sudah menggunakan media *Canva* dalam pembelajaran salah satunya adalah Madrasah Tsanawiyah Syi'ar Islam Maibit. Madrasah tersebut adalah sebuah madrasah yang dulu pernah peneliti gunakan untuk menimba ilmu. Guru yang memanfaatkan media pembelajaran berbasis *Canva* di Madrasah Tsanawiyah Syi'ar Islam adalah guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas VIII. Seperti yang peneliti ketahui bahwa pelajaran SKI merupakan pelajaran yang membosankan, apalagi banyak sekali guru yang mengimplementasikan metode ceramah yang menambah rasa jenuh dan rasa bosan siswa. Tetapi, guru SKI Madrasah Tsanawiyah Syi'ar Islam ini memiliki inovasi dan media pembelajaran yang bisa menarik minat siswa apalagi di masa pandemi *Covid-19* beberapa tahun ini.

Guru berusaha agar siswa tidak merasa jenuh dan bosan. Oleh sebab itu, beberapa guru menggunakan aplikasi *Canva* dalam proses pembelajaran sebagai solusi untuk mengobati rasa jenuh dan bosan siswa. Salah satu adalah guru SKI (Sejarah Kebudayaan Islam) kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Syi'ar Islam Maibit Rengel Tuban. Dari adanya kebijakan baru berupa *daring* maka guru berusaha mengimplementasikan aplikasi *Canva* dalam proses pembelajaran. Tidak hanya saat *daring*, tetapi saat *luring* masih menggunakan aplikasi tersebut di beberapa materi. Oleh sebab itu, peneliti mengangkat sebuah penelitian yang berjudul "Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Canva* pada Mata Pelajaran SKI di Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Syi'ar Islam Maibit Rengel Tuban".

Salah satu strategi peningkatan kualitas pengajaran/ pembelajaran dapat dilakukan melalui pembelajaran berbasis pemanfaatan *Information and Communication Technology/ ICT*³. Adapun pendekatan pengajaran/ pembelajaran dengan pemanfaatan ICT salah satunya adalah melalui pengembangan multimedia dan atau media berbasis elektronik. Dalam aspek penggunaan, media pembelajaran elektronik memerlukan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat

² *Enterprise, Jubilee*. (2021), *Desain Grafis dengan Canva untuk Pemula*, Jakarta: PT. Gramedia, 33.

³ Susilanan, Rudi & Riyana, Cepi. (2007), *Media Pembelajaran (Hakikat, Pengembangan, Pemantapan, Penilaian)*. Bandung: Wacana Prima, 56.



lunak (*software*). Perangkat keras berfungsi untuk memfasilitasi penyampaian materi ajar seperti LCD, Proyektor, Komputer/ Laptop, Android/ *smartphone*, TV, Radio, OHP, dsb. Kemudian fungsi perangkat lunak yang paling umum adalah untuk mendeteksi *hardware* atau perangkat keras pada computer/ laptop, dan android, dsb.

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Adapun di dalam materi atau Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam/ SKI terdapat kajian Dunia maupun kajian urusan akhirat. Bagi pelajar yang hafal dan memahami sejarah maka bertambahlah akah fikirannya. Sesungguhnya materi sejarah menjadi cermin atau perbandingan dari masa ke masa, sebab di dalam sejarah terdapat *hikmah/ ibrah* yang dapat dijadikan pengalaman berharga⁴. Mata pelajaran Sejarah memiliki peran strategis untuk membentuk karakter atau akhlaq generasi penerus bangsa.

Dengan mempelajari materi sejarah, pelajar mengetahui cerita tentang kesuksesan serta kegagalan merupakan sisi dari kehidupan masyarakat yang bisa dipelajari serta diambil manfaatnya sehingga dapat diimplementasikan di masa yang akan datang. Proses penyaluran materi SKI akan lebih membangkitkan motivasi dan lebih menarik jika dikemas dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, seperti penggunaan multimedia, media audio visual, media cetak, dan media elektronik berbasis aplikasi. Inti dari penggunaan media pembelajaran ialah penekanan terhadap kualitas pembelajaran yang pada akhirnya tercapailah tujuan pembelajaran yang diharapkan oleh seorang Guru.

METODE

Metode pendekatan terdiri atas dua perspektif, yaitu pendekatan keilmuan dan pendekatan metodologi⁵. Dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan keilmuan berupa teori-teori media pembelajaran interaktif, aplikasi *Canva* dan mata pelajaran SKI. Sedangkan aspek metodologi yang dimaksud adalah metode kualitatif dengan desain penelitian lapangan berupa penerapan aplikasi *Canva* pada mata pelajaran SKI kelas VIII. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misal: perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain⁶. Metode yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah metode deskriptif, yaitu penelitian yang bermaksud menggambarkan tentang suatu variabel, gejala atau keadaan apa ada dan tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis tertentu⁷. Metode ini adalah metode di mana dalam suatu penelitian

⁴ Zuhairini, dkk. (1986), *Sejarah Pendidikan Islam*. Jakarta: Direktorat Jendral Pembinaan Kelembagaan Agama Islam, 33.

⁵ Damapoli, Muljono . (2013), *Pedoman Karya Tulis Ilmiah: Makalah, Skripsi, Disertasi dan Laporan Penelitian*, Makasar: Alauddin Press, 78.

⁶ Moleong, Lexy J. (2012), *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 89.

⁷ Sugiyono. (2010), *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 81



tidak membuat perbandingan variabel yang dimaksud pada sampel variabel yang lain dan mencari hubungan antara variabel satu yang dimaksud dengan variabel yang lain.

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Sesuai dengan fokus penelitian yang diangkat maka penulis dalam penelitian skripsi ini menggunakan penelitian lapangan (*field research*) dengan jenis peneliti deskriptif kualitatif yaitu suatu rumusan masalah yang memandu peneliti untuk mengeksplorasi situasi sosial yang akan diteliti secara menyeluruh, luas dan mendalam⁸. Penelitian kualitatif menggunakan teknik observasi, wawancara, dokumentasi dan metode pengumpulan data lain. Peneliti harus terjun langsung ke lapangan untuk menggali data-data dan mengetahui secara jelas bagaimana implementasi media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Canva* pada mata pelajaran SKI di kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Syi'ar Islam Maibit.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pembelajaran SKI di Madrasah Tsanawiyah Syi'ar Islam Maibit pada semester I tahun 2021 masih menggunakan sistem *daring*. Ketika pembelajaran *daring*, guru SKI memanfaatkan *handphone* untuk berkomunikasi dengan siswa. Proses pembelajaran *daring* dilakukan dengan melalui *WhatsApp Group* seperti mengirim materi dan video pembelajaran. Setelah adanya *New Normal* pembelajaran sudah bisa dilakukan secara *luring* atau tatap muka. Jadi, untuk semester II sudah bisa dilaksanakan proses belajar mengajar seperti biasanya. Walaupun pembelajaran sudah bisa dilaksanakan seperti biasanya, namun semangat dan minat siswa masih belum bisa maksimal. Siswa masih malas karena adanya pembelajaran *daring* pada tahun-tahun sebelumnya apalagi pada saat proses pembelajaran SKI yang materinya membahas tentang sejarah-sejarah yang terdengar membosankan bagi beberapa siswa. Oleh sebab itu, sebagai guru SKI Bapak Marwan mencoba untuk memanfaatkan media pembelajaran seperti PPT, buku, film, dan media yang ada di lingkungan madrasah. Selain itu, Bapak Marwan juga menggunakan media pembelajaran interaktif di beberapa materi agar siswa bisa merespon secara langsung materi yang dijelaskan. Media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran SKI yaitu berupa video pembelajaran, brosur, dan tulisan bergambar yang di buat dengan memanfaatkan aplikasi *Canva*. Aplikasi *Canva* menyediakan *template-template* yang bisa digunakan untuk video pembelajaran, membuat PPT, komik, brosur, slogan yang tentu sangat membantu guru dalam menyiapkan atau pun menyampaikan materi yang baik dan mudah dipahami oleh siswa sehingga siswa bisa menyerap materi dengan mudah. Sehingga guru SKI memilih menggunakan aplikasi *Canva* untuk membuat media pembelajaran. Tetapi tidak semua materi SKI menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva*.

Materi-materi yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* Sebagai berikut:

⁸ Sugiyono. (2010), *Metode Penelitian Pendidikan...*, 82.



A. Proses Terbentuknya Daulah Abbasiyah dan Ulama Daulah Abbasiyah yang Mendunia:



Pada materi SKI semester I tentang proses terbentuknya Daulah Abbasiyah, Bapak Marwan menggunakan media berupa video pembelajaran. Alasan Bapak Marwan menggunakan video pembelajaran karena pada saat itu pembelajaran dilakukan secara *daring*. Jadi, siswa belajar dan berkomunikasi dengan guru menggunakan *smartphone* yang dimiliki siswa. Pembelajaran secara *daring* dilakukan di *WhatsApp Group* yang telah dibuat oleh guru SKI untuk memudahkan komunikasi dan memberi tugas kepada siswa.

Pada saat pembelajaran *daring* tentu siswa merasa bosan dan jenuh apalagi beberapa guru hanya mengirimkan tugas dan materi secara monoton. Oleh sebab itu, Bapak Marwan mencoba membuat video pembelajaran dengan berbasis aplikasi *Canva*. Selain materi proses terbentuknya Daulah Abbasiyah, materi lainnya yang menggunakan video pembelajaran adalah materi ulama Daulah Abbasiyah yang mendunia.



Gambar Video pembelajaran materi ulama Daulah Abbasiyah yang mendunia



Cara membuat video pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Canva* sebagai berikut:

- 1) Buka aplikasi *Canva*
- 2) Pilih ikon video
- 3) Pilih *template* sesuai keinginan pengguna
- 4) Tambahkan teks dan gambar yang diinginkan
- 5) Kemudian simpan

Setelah membuat video pembelajaran, video pembelajaran bisa dikirim ke *WhatsApp Group* dan siswa bisa melihat dan belajar dengan video pembelajaran tersebut. Usahakan membuat video pembelajaran yang menarik dan mudah dimengerti oleh siswa sehingga siswa merasa bersemangat dan tidak jenuh.

Dalam menggunakan video pembelajaran ada beberapa faktor pendukung yang memudahkan penerapan media pembelajaran tersebut dalam materi pembelajaran diantaranya: 1) Mudah diakses oleh siswa. 2) Aplikasi *Canva* yang mudah dipakai untuk membuat video pembelajaran. 3) Video pembelajaran dapat disaksikan secara berulang-ulang.

Selain faktor pendukung, ada beberapa faktor penghambat penerapan video pembelajaran saat *daring*, diantaranya: 1) Kurangnya minat siswa untuk melihat dan mendownload video pembelajaran. 2) Waktu membuat video pembelajaran lumayan lama di aplikasi *Canva*. 3) Memerlukan koneksi internet yang baik dan ruang penyimpanan yang banyak.

B. Kemajuan Peradaban Islam pada Masa Daulah Ayyubiyah

Pada semester II, madrasah sudah mengimplementasikan pembelajaran *luring*. Jadi, Bapak Marwan mencoba membuat inovasi baru dengan memanfaatkan aplikasi *Canva* dengan membuat sebuah brosur yang berisi materi tentang kemajuan peradaban Islam pada masa Daulah Ayyubiyah.

Daulah Ayyubiyah

Kemajuan Peradaban Islam Masa Daulah Ayyubiyah

- 1. Bidang Pendidikan**
 - Madrasah an-Nashiriyyah dan ash-Shalahiyah (di mesir), ash-Shalahiyah di damaskus dan di palestina (sebagai tempat pendidikan mazhab Sya'fi)
 - Madrasah al-Qomsiyah (mesir) dan madrasah Dar Al-ghozali (syam). Sebagai tempat pendidikan mazhab Maliki
 - Madrasah as-Saifiyah (mesir) sebagai tempat pendidikan mazhab hanafi
 - Madrasah Ash-shahibiyah

Para ahli sejarah menemukan kurang lebih 40 madrasah Sya'fi, 34 Hanafi, 10 Hambali, dan 4 Maliki
- 2. Bidang Ekonomi dan Perdagangan**

Salahuddin menjalin kerja sama dengan jalur berdagang dengan kota-kota di laut tengah. Daulah ayyubiyah membawa pengaruh bagi Eropa dan negara yang di kuasanya. Adanya agrikatur dan industri membawa dampak perdagangan internasional melalui jalur laut sehingga dunia ekonomi dan perdagangan sudah menggunakan sistem kredit bank, termasuk Letter of Credit (LC) Hingga uang yang terbuat dari emas. Pada saat itu juga di mulai percetakan uang dirham campuran (fulus)
- 3. Bidang Militer dan Sistem Pertahanan**

Salahuddin Al-ayyubi sukses membebaskan Palestina dari tangan tentara salib. Pada saat itu kekuatan militer terkenal sangat tangguh dengan di perkuat pasukan Barbar, Turki, dan Afrika. Ia juga membangun tembok kota di kairo dan muqattam sebagai benteng pertahanan. Benteng pertahanan yang terkenal adalah Qal'atul Jabal yang dibangun di Kairo 1183 M. Kemajuan bidang militer lainnya adalah banyaknya alat perang seperti kuda, panah dan pedang. Selain itu juga memiliki burung elang sebagai kepala burung-burung dalam peperangan
- 4. Bidang Pertanian**

Kemajuan bidang pertanian dapat dilihat dari langkah dinasti ayyubiyah dalam meningkatkan produksi pertanian. Adanya sistem pertanian yang cukup maju sudah di terapkan seperti sarana irigasi dan pembangunan waduk serta bendungan untuk mengairi pertanian dan perkebunan juga sudah ada. Produksi panen seperti gula, gandum, dan kurma sangat melimpah di tambah dengan pembudidayaan tebu yang permintaannya semakin besar.



5. Bidang Politik

Salahuddin berhasil menghimpun kaum muslim dalam satu barisan saat menghadapi tentara Salib. Kebijakan dalam membangun politik pemerintah sebagai berikut:

- Mengganti Qadi (hakim) syiah dengan ulama Sunni
- Menganti pegawai yang korupsi
- Memecat pegawai yang bersekongkol dengan penjahat atau perampok



6. Bidang Sosial Budaya

Salahuddin melakukan kegiatan yang menunjang kesejahteraan masyarakat seperti membangun rumah sakit, sekolah, perguruan tinggi, serta masjid diseluruh daerah pemerintahan. Salahuddin juga mencetuskan ide merayakan Hari Negeri dan SAW.



7. Bidang Industri

Kemajuan Daulah Ayyubiyah di bidang industri dibuktikan dengan dibuatnya kaca enamel. Yaitu dalam sejarah islam merupakan jenis kaca paling berharga. Kaca atau jenis gelas ini diproduksi secara khusus di mesir dan Syiria.



8. Bidang Arsitektur

Kemajuan Daulah Ayyubiyah di bidang arsitektur dibuktikan dengan monumen bangsa arab berupa masjid di Beirut yang mirip gereja seta istana-istana yang mirip gereja. Arsitektur masjid Agung Aleppo



H	A	N	A	F	I
A	L	L	A	H	A
E	A	M	B	A	L
N	Y	E	G	M	E
A	Y	S	S	B	P
M	U	I	Y	A	P
E	B	R	A	L	O
L	I	S	M	I	L

Silahkan cari bersama Kelompokmu kata-kata yang berkaitan dengan materi tersebut



Brosur tersebut dibuat dengan menggunakan aplikasi *Canva*. Cara membuat brosur dengan menggunakan aplikasi *Canva* sebagai berikut:

- 1) Buka aplikasi *Canva*
- 2) Cari di pencarian (telusuri konten anda atau *Canva*) lalu ketik brosur
- 3) Setelah menunggu beberapa detik *template* brosur akan muncul dan pengguna bisa memilih *template* yang diinginkan
- 4) Setelah memilih *template* pengguna bisa langsung mengedit sesuai dengan keinginan
- 5) Setelah selesai mengedit bisa langsung disimpan

Setelah selesai mengedit, brosur bisa langsung dicetak dan digandakan sesuai keinginan kemudian bisa langsung disebar di kelas sesuai dengan jadwal mengajar.

Bapak Marwan ketika mengimplementasikan media pembelajaran menggunakan brosur yang berisi materi kemajuan peradaban Islam pada masa Daulah Ayyubiyah di kelas VIII sebagai berikut:

- 1) Masuk kelas dengan membawa media pembelajaran
- 2) Mengucapkan salam dan mengabsen siswa
- 3) Memberikan sedikit gambaran tentang materi yang diajarkan
- 4) Memperlihatkan media pembelajaran yang akan digunakan ada saat proses pembelajaran
- 5) Membentuk 4 kelompok kemudian 1 kelompok akan diberi 1 brosur yang berisi materi yang akan dipelajari
- 6) Setelah semuanya membaca dan memahami materi maka setiap kelompok harus maju untuk menjelaskan kembali materi tersebut kepada teman-temannya
- 7) Setelah semua kelompok maju maka setiap kelompok harus mengisi teka-teki silang yang ada di brosur halaman terakhir. Teka teki silang sesuai dengan materi yang mereka pelajari



- 8) Setelah semua kelompok selesai mengerjakan maka setiap kelompok akan bertukar brosur dengan kelompok lain
- 9) Setelah semuanya bertukar maka guru dan siswa akan menjawab teka-teki silang tersebut
- 10) Bagi kelompok yang menjawab teka-teki silang benar dan terbanyak maka nilainya akan ditambah oleh guru
- 11) Setelah selesai maka guru akan menjelaskan dan menyimpulkan materi pembelajaran yang dipelajari kemudian pembelajaran selesai.

Dalam menggunakan brosur materi, ada beberapa faktor pendukung yang memudahkan penerapan media pembelajaran tersebut dalam materi pembelajaran diantaranya: 1) Sarana dan prasarana yang dimiliki madrasah seperti laboratorium komputer menjadi akses guru untuk mempermudah mengimplementasikan media pembelajaran interaktif di Madrasah Tsanawiyah Syi'ar Islam Maibit. 2) Semangat siswa dan rasa ingin tau mengenai materi tinggi. 3) Aplikasi *Canva* yang mudah dipakai untuk membuat brosur materi. 4) Adanya aplikasi *Canva* sangat membantu guru dalam membuat brosur materi.

Selain faktor pendukung, ada beberapa faktor penghambat penerapan brosur materi saat pembelajaran berlangsung. Diantaranya sebagai berikut:

- 1) Beberapa siswa kurang merespon materi yang ada dalam brosur materi.
- 2) Siswa kurang aktif bertanya saat penerapan brosur materi.
- 3) Siswa yang melakukan presentasi masih kurang pengetahuan.

C. Pemimpin Termashur pada Masa Daulah Mamluk

Bapak Marwan mencoba membuat inovasi baru dengan memanfaatkan aplikasi *Canva* dengan membuat sebuah teks bergambar yang berisi materi tentang pemimpin termashur pada masa Daulah Mamluk. Pemimpin termashur pada masa Daulah Mamluk adalah Sultan Muzhaffar Saifuddin Qutus, Sultan az-Zahir Ruknuddin Baybar, dan Sultan Manshur Saifuddin Qallawun. Pada teks bergambar ada penjelasan dan gambar pemimpin termashur pada masa Daulah Mamluk.



Gambar Teks bergambar materi pemimpin termashur pada masa Daulah Mamluk



Cara membuat teks bergambar di aplikasi *Canva* sebagai berikut:

- 1) Buka aplikasi *Canva*
 - 2) Cari di pencarian (telusuri konten anda atau *Canva*) lalu ketik Lanscap
 - 3) Setelah menunggu beberapa detik *template* brosur akan muncul dan pengguna bisa memilih *template* yang diinginkan
 - 4) Setelah memilih *template* pengguna bisa langsung mengedit sesuai dengan keinginan
 - 5) Untuk mencari gambar seperti halnya gambar pemimpin termashur pada masa Daulah Mamluk bisa dicari di *google* kemudian didownload dan ditambahkan di *template* yang sudah dipilih
 - 6) Setelah selesai mengedit bisa langsung disimpan
- Setelah selesai mengedit, teks bergambar bisa langsung dicetak dan digandakan sesuai keinginan kemudian bisa langsung disebar di kelas sesuai dengan jadwal mengajar.

Bapak Marwan ketika mengimplementasikan media pembelajaran menggunakan brosur yang berisi materi kemajuan peradaban Islam pada masa Daulah Ayyubiyah di kelas VIII sebagai berikut:

- 1) Masuk kelas dengan membawa media pembelajaran
- 2) Mengucapkan salam dan mengabsen siswa
- 3) Memberikan sedikit gambaran tentang materi yang diajarkan
- 4) Memperlihatkan media pembelajaran yang akan digunakan ada saat proses pembelajaran
- 5) Membentuk 4 kelompok kemudian 1 kelompok akan diberi 1 kertas yang berisi teks bergambar berkaitan dengan materi yang akan dipelajari
- 6) Setelah semuanya membaca dan memahami materi maka setiap kelompok harus membuat peta konsep kemudian membuat rangkuman materi kemudian dipresentasikan ke depan
- 7) Setelah selesai maka guru akan menjelaskan dan menyimpulkan materi pembelajaran yang dipelajari dan menanyakan kepada siswa apakah ada pertanyaan mengenai materi tersebut
- 8) Jika ada pertanyaan maka guru akan menjawab pertanyaannya dan jika tidak ada maka proses pembelajaran selesai.

Dalam menggunakan brosur materi, ada beberapa faktor pendukung yang memudahkan penerapan media pembelajaran tersebut dalam materi pembelajaran diantaranya: 1) Sarana dan prasarana yang dimiliki madrasah memadai. 2) Aplikasi *Canva* yang mudah dipakai untuk membuat brosur materi. 3) Rasa ingin tahu dan semangat siswa untuk belajar yang tinggi.

Sedangkan faktor penghambatnya meliputi: 1) Kurangnya pengetahuan siswa dalam mempresentasikan materi. 2) Beberapa siswa kurang memperhatikan saat proses pembelajaran. 3) Siswa kurang aktif bertanya saat penerapan media pembelajaran teks bergambar.



Berdasarkan hasil penelitian, implementasi media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada mata pelajaran SKI di kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Syi'ar Islam menggunakan media *Canva* berupa video pembelajaran saat pembelajaran *daring*, dan menggunakan teks bergambar serta brosur materi dalam pembelajaran *luring*. Siswa sangat tertarik ketika guru SKI melaksanakan proses pembelajaran dengan media pembelajaran tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Canva* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Pernyataan tersebut selaras dengan penelitian Rahmatullah, inanna, dan Andi Tenri Ampa yang menyatakan bahwa "media pembelajaran interaktif berbasis audio visual dengan aplikasi *Canva* sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Penggunaannya sangat efektif baik digunakan secara *daring* maupun *luring*"⁹. Penelitian yang selaras dengan ketertarikan dan kelayakan aplikasi *Canva* yaitu penelitian Yusnita Adelina Purba dan Amin Harahap yang menjelaskan bahwa "siswa dan guru tertarik menggunakan aplikasi *Canva* dalam proses pembelajaran, sehingga lebih mudah memahami materi dengan menggunakan desain *Canva*"¹⁰.

Aplikasi *Canva* menyediakan *template-template* yang bisa digunakan untuk video pembelajaran, membuat PPT, komik, brosur, slogan yang tentu sangat membantu guru dalam menyiapkan atau pun menyampaikan materi yang baik dan mudah dipahami oleh siswa sehingga siswa bisa menyerap materi dengan mudah. Sehingga guru SKI kelas VIII memilih menggunakan aplikasi *Canva* untuk membuat media pembelajaran. Hal ini selaras dengan penelitian Tri Utami Nur Hidayati yang menyatakan bahwa "Aplikasi *Canva* merupakan salah satu referensi media pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan aplikasi yang efektif dan efisien berbasis digital sesuai dengan perkembangan abad 21". Aplikasi *Canva* sangat membantu guru dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru SKI kelas VIII adalah media berbasis *Canva* berupa video pembelajaran, teks bergambar, dan brosur.

Implementasi media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* di Madrasah Tsanawiyah Syi'ar Islam memberi dampak positif bagi siswa diantaranya siswa bisa memahami materi dengan mudah, siswa lebih semangat untuk belajar, dan bisa melatih siswa agar bisa percaya diri dengan mempresentasikan materi melalui media pembelajaran. Dampak positif bagi siswa selaras dengan jurnal yang dibuat oleh oleh Tri Wulandari dan Adam M bahwa "proses pembelajaran di sekolah dengan memanfaatkan media pembelajaran akan membawa dampak positif untuk siswa, baik dari segi proses pembelajaran, motivasi siswa dan

⁹ Rahmatullah (et al). (2010), "Media pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi *Canva*", *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, Vol. 12, No. 2.

¹⁰ Purba, Yunita Adelina. (2022), "Pemanfaatan Aplikasi *Canva* Sebagai Media Pembelajaran Matematika di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu", *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 6, No.2.



memberikan pengaruh yang baik dari segi psikologis siswa”¹¹. Tidak hanya berdampak positif bagi siswa tetapi juga berdampak positif bagi guru SKI kelas VIII karena memudahkan guru SKI untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang peneliti lakukan, peneliti menemukan bahwa dalam pengimplementasian media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* di Madrasah Tsanawiyah Syi’ar Islam terdapat faktor pendukung dan penghambatnya dari setiap media yang digunakan.

Faktor pendukung penerapan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Canva* pada mata pelajaran SKI di kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Syi’ar Islam Maibit meliputi: 1) Sarana dan prasarana yang dimiliki madrasah memadai seperti wifi madrasah, *print out*, dan laboratorium komputer. 2) Rasa ingin tahu dan semangat siswa untuk belajar yang tinggi. 3) Aplikasi *Canva* yang mudah dipakai baik di *smartphone* maupun komputer. 4) Video pembelajaran bisa disaksikan secara berulang-ulang.

Sedangkan faktor penghambatnya adalah: 1) Memerlukan jaringan yang memadai untuk membuka aplikasi *Canva*. 2) Siswa masih ada yang bermain sendiri dan bersikap acuh tak acuh. 3) Siswa kurang aktif merespon ketika proses pembelajaran berlangsung. 4) Perlu waktu untuk mengedit media pembelajaran. 4) Butuh ruang penyimpanan *smartphone* yang banyak untuk menyimpan file materi pembelajaran

Dari beberapa faktor pendukung dan penghambat pengimplementasian media pembelajaran interaktif berbasis *Canva*, perlu inovasi baru dan solusi untuk meminimalisir faktor penghambat pengimplementasian media pembelajaran interaktif berbasis *Canva*.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian dan analisis data yang dijelaskan di bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Pertama, Implementasi media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Canva* pada mata pelajaran SKI di kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Syi’ar islam dilaksanakan dengan berbagai perencanaan seperti menyiapkan materi berupa video pembelajaran, brosur, dan teks bergambar kemudian diedit menggunakan aplikasi *Canva* dan menyiapkan RPP. Pelaksanaan implementasi media pembelajaran interaktif berbasis *canva* di Madrasah Tsanawiyah Syi’ar islam dilaksanakan dengan sistem daring dan luring. Evaluasi implementasi media pembelajaran interaktif berbasis *canva* di Madrasah Tsanawiyah Syi’ar islam dilaksanakan dengan memberikan beberapa pertanyaan dan ulangan harian kepada siswa, sehingga muncul beberapa faktor pendukung dan penghambat pelaksanaan penerapannya. Media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Canva*. yang digunakan dalam pembelajaran SKI yaitu berupa video pembelajaran pada materi proses terbentuknya Daulah Abbasiyah dan ulama Daulah Abbasiyah yang mendunia, brosur materi pada materi kemajuan peradaban Islam masa

¹¹ Wulandari, Tri dan Mudinillah, Adam. (2022), “Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Canva* sebagai Media Pembelajaran IPA MI/ SD”, Jurnal Pendidikan vol.2 no.1.



Daulah Ayyubiyah, dan teks bergambar pada materi Pemimpin termashur pada masa Daulah Mamluk adalah Sultan Muzhaffar Saifuddin Qutus, Sultan az-Zahir Ruknuddin Baybar, dan Sultan Manshur Saifuddin Qallawun.

Kedua, Faktor pendukung media pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi *Canva* berupa video pembelajaran, brosur materi, dan teks bergambar meliputi sarana prasarana yang memadai sehingga siswa bisa mengakses materi dengan mudah, aplikasi *Canva* bisa diakses di *smartphone* sehingga memudahkan guru SKI untuk mengedit, dan semangat siswa untuk belajar semakin bertambah dengan adanya media pembelajaran berbasis *Canva*. Sedangkan faktor penghambat media pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi *Canva* berupa video pembelajaran, brosur materi, dan teks bergambar meliputi jaringan internet yang harus stabil untuk mengedit media pembelajaran, siswa yang masih belum maksimal ketika melakukan presentasi saat pembelajaran dengan menggunakan media tersebut, dan siswa kurang merespon saat ada sesi tanya jawab mengenai materi yang dibuat dengan menggunakan aplikasi *Canva*.

BIBLIOGRAFI

- Damapoli, Muljono. *Pedoman Karya Tulis Ilmiah: Makalah, Skripsi, Disertasi dan Laporan Penelitian*, Makasar: Alauddin Press, 2013.
- Enterprise, Jubilee. *Desain Grafis dengan Canva untuk Pemula*, Jakarta: PT. Gramedia, 2021.
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012.
- Hidayat, Rahmat dan Abdillah (ed). *Ilmu Pendidikan Konsep, Teori dan Aplikasi*, Medan: LPPPI, 2019.
- Purba, Yunita Adelina. (2022), "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu", *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 6, No.2.
- Rahmatullah (et al). (2010), "Media pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva", *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, Vol. 12, No. 2.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2010.
- Susilanan, Rudi & Riyana, Cepi. *Media Pembelajaran (Hakikat, Pengembangan, Pemantapan, Penilaian)*. Bandung: Wacana Prima, 2007.
- Wulandari, Tri dan Mudinillah, Adam. (2022), "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran IPA MI/ SD", *Jurnal Pendidikan* vol.2 no.1.
- Zuhairini, dkk. *Sejarah Pendidikan Islam*. Jakarta: Direktorat Jendral Pembinaan Kelembagaan Agama Islam, 1986.