

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti merupakan pondasi dasar dalam membentuk keimanan dan ketakwaan peserta didik, serta menjadi landasan utama dalam pembentukan karakter sejak usia dini di lingkungan sekolah. Melalui pembelajaran ini, peserta didik diarahkan untuk memiliki pemahaman yang baik terhadap ajaran Islam, memiliki keimanan yang kuat, serta mampu mengimplementasikan nilai-nilai akhlak dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga mencakup aspek afektif dan psikomotorik yang tercermin dalam perilaku yang baik dan terpuji (Majid & Andayani, 2019:112).

Proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti masih sering berlangsung secara monoton dan berpusat pada pendidik. Penyampaian materi yang cenderung bersifat tekstual menyebabkan peserta didik kurang aktif, sehingga pemahaman terhadap materi belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran agar proses belajar menjadi lebih menarik, efektif, dan bermakna bagi peserta didik (Susanto, 2020:87).

Media pembelajaran memiliki peran penting sebagai sarana untuk menyampaikan materi secara lebih jelas, menarik, dan sistematis. Penggunaan media dapat membantu pendidik dalam menjelaskan materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret, sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Media pembelajaran juga berperan dalam meningkatkan minat dan

motivasi belajar yang pada akhirnya dapat mendukung terciptanya proses pembelajaran yang efektif dan efisien (Arsyad, 2017:19).

Aplikasi *Canva* menjadi salah satu media pembelajaran berbasis digital yang banyak dimanfaatkan oleh pendidik. *Canva* merupakan aplikasi desain grafis yang menyediakan berbagai template, gambar, ikon, animasi, serta fitur-fitur yang memudahkan pendidik dalam membuat media pembelajaran secara menarik, kreatif, dan inovatif tanpa memerlukan kemampuan desain yang tinggi. Pemanfaatan aplikasi *Canva* memungkinkan pendidik menyusun presentasi, infografis, poster, maupun video pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik (Rahmawati & Atmojo, 2022:145).

Sebagaimana dalam Firman Allah swt dalam Q.s An-Nahl ayat 125:

ادْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ
إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ (سورة النحل: ١٢٥)

Artinya: ” Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya, dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk.” (Q.S. An-Nahl: 125)

Ibnu Katsir dalam kitab tafsirnya menjelaskan bahwa ayat ini merupakan pedoman yang diberikan Allah Swt. kepada Rasulullah Saw. dan umatnya dalam menyampaikan ilmu maupun ajaran kepada orang lain, yaitu dengan tiga metode utama: hikmah, mau'izhah hasanah, dan mujadalah billati hiya ahsan. Ketiga metode tersebut disesuaikan dengan kondisi, latar

belakang, dan tingkat pemahaman objek yang menerima ajaran, sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima secara optimal (Ibnu Katsir, t.t.: 594).

Tafsir al-Maraghi menjelaskan bahwa kata *al-hikmah* bermakna perkataan yang tegas dan benar, mampu menjelaskan kebenaran serta menghilangkan keraguan, disampaikan dengan cara yang sesuai dengan keadaan dan kemampuan berpikir orang yang menerimanya. Sementara itu, *al-mau'izhah al-hasanah* diartikan sebagai nasihat yang disampaikan dengan cara lembut dan menyentuh hati, sehingga mampu memberikan kesan mendalam bagi yang mendengarkannya (Ahmad Musthafa al-Maraghi, 1946: 254–255).

Lafaz **أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ** mengandung perintah untuk mengajak manusia kepada jalan Allah, yaitu jalan kebenaran dan petunjuk. Dalam konteks pendidikan, seruan ini dapat dimaknai sebagai tugas pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan dan nilai-nilai kebenaran kepada peserta didik. Tugas ini tidak hanya menyangkut isi materi yang disampaikan, tetapi juga cara penyampaiannya agar pesan tersebut sampai dan dipahami dengan baik (Al-Maraghi, 1946: 254).

Frasa **بِالْحِكْمَةِ** menunjukkan bahwa proses penyampaian ilmu harus dilakukan dengan hikmah, yakni ketepatan dalam memilih pendekatan, strategi, dan sarana yang sesuai dengan kondisi penerima pesan. Ibnu Katsir menjelaskan bahwa hikmah mencakup kemampuan menempatkan sesuatu pada tempatnya, termasuk kemampuan memilih cara yang paling efektif dalam menjelaskan suatu perkara. Prinsip inilah yang menjadi dasar

pentingnya ketepatan pendidik dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik (Ibnu Katsir, t.t.: 594–595).

Frasa **وَالْمَوْعِظَةُ الْحَسَنَةُ** menegaskan bahwa penyampaian ilmu hendaknya dilakukan dengan cara yang baik, menyentuh, dan berkesan bagi yang menerimanya. Al-Maraghi menjelaskan bahwa mau'izhah hasanah adalah nasihat yang disertai dengan contoh, dorongan, dan penjelasan yang menarik perhatian, sehingga pesan yang disampaikan lebih mudah diingat dan dipahami. Ini relevan dengan kebutuhan media pembelajaran yang menarik secara visual agar materi lebih mudah melekat dalam ingatan peserta didik (Al-Maraghi, 1946: 255).

Frasa **وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ** mengandung makna bahwa apabila diperlukan dialog atau diskusi dalam proses penyampaian ilmu, hendaknya dilakukan dengan cara yang terbaik, penuh kesantunan, dan tidak menimbulkan permusuhan. Dalam konteks pembelajaran di kelas, prinsip ini dapat dimaknai sebagai pentingnya menciptakan interaksi dua arah antara pendidik dan peserta didik, di mana media pembelajaran dapat menjadi sarana yang memancing keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar (Ibnu Katsir, t.t.: 595).

M. Quraish Shihab dalam Tafsir Al-Mishbah menjelaskan bahwa ayat ini mengandung prinsip metodologis dalam menyampaikan pesan, yaitu memperhatikan kondisi psikologis dan intelektual audiens, memilih cara yang bijaksana (hikmah), memberi contoh dan penjelasan yang baik (mau'izhah hasanah), serta membuka ruang dialog secara sehat (mujadalah) apabila

diperlukan. Prinsip ini bersifat universal dan relevan diterapkan dalam berbagai konteks penyampaian ilmu, termasuk dalam dunia pendidikan formal di sekolah (Shihab, 2017: 386–387).

Apabila dikaitkan dengan judul penelitian ini, prinsip *hikmah* dalam Q.S. An-Nahl ayat 125 dapat dimaknai sebagai ketepatan guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Kota Solok dalam memilih aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran. Pemilihan aplikasi *Canva* sebagai sarana penyampaian materi menunjukkan adanya upaya guru untuk menyesuaikan cara mengajar dengan karakteristik peserta didik di era digital, yang lebih terbiasa dengan tampilan visual dibandingkan metode ceramah konvensional semata.

Prinsip *mau'izhah hasanah* pada ayat ini sejalan dengan tujuan pemanfaatan aplikasi *Canva* dalam pembuatan media pembelajaran, yaitu menyampaikan materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, seperti Asmaul Husna dan Akhlak Terpuji, dengan cara yang menarik, berkesan, dan mudah dipahami. Fitur-fitur visual yang disediakan *Canva*, seperti template, ikon, animasi, dan kombinasi warna, memungkinkan guru menyajikan nasihat dan materi keagamaan dalam bentuk yang lebih menyentuh dan tidak monoton, sebagaimana dianjurkan dalam kandungan ayat tersebut.

Prinsip *mujadalah billati hiya ahsan* dapat dikaitkan dengan hasil observasi awal peneliti di SMP Negeri 1 Kota Solok, yang menunjukkan bahwa peserta didik menjadi lebih aktif dan antusias ketika pendidik menggunakan media pembelajaran berbasis *Canva*. Media yang menarik

secara visual membuka ruang bagi terjadinya interaksi dan diskusi yang lebih hidup antara guru dan peserta didik, sejalan dengan semangat ayat untuk menciptakan komunikasi pendidikan yang baik dan konstruktif.

Kandungan Q.S. An-Nahl ayat 125 secara keseluruhan menegaskan bahwa keberhasilan penyampaian ilmu tidak hanya ditentukan oleh kebenaran materi yang disampaikan, tetapi juga oleh ketepatan metode dan sarana yang digunakan. Prinsip ini memperkuat pentingnya penelitian mengenai pemanfaatan aplikasi *Canva* sebagai salah satu sarana modern yang dapat membantu guru menerapkan prinsip hikmah dan mau'izhah hasanah dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Berdasarkan penafsiran para mufasir tersebut, dapat dipahami bahwa Islam telah memberikan tuntunan sejak awal mengenai pentingnya metode dan media yang tepat dalam proses penyampaian ilmu, sebagaimana tercermin dalam prinsip hikmah, mau'izhah hasanah, dan mujadalah billati hiya ahsan pada Q.S. An-Nahl ayat 125. Nilai-nilai tersebut menjadi landasan normatif yang relevan digunakan sebagai kerangka berpikir dalam mengkaji pemanfaatan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Kota Solok.

Pemanfaatan aplikasi *Canva* dalam pembuatan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Kota Solok dapat dipandang sebagai salah satu bentuk implementasi kontemporer dari prinsip hikmah dan mau'izhah hasanah yang terkandung dalam Q.S. An-Nahl ayat 125. Guru dituntut untuk terus menyesuaikan metode dan media pembelajaran

dengan perkembangan zaman, tanpa mengurangi esensi penyampaian nilai-nilai keislaman secara bijaksana, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pendidikan perlu memiliki daya tarik visual, kemudahan penggunaan, fleksibilitas, dan efisiensi. Aplikasi *Canva* memenuhi beberapa kriteria tersebut melalui berbagai fitur yang disediakannya. Aplikasi *Canva* merupakan aplikasi desain grafis berbasis digital yang menyediakan beragam template siap pakai, elemen visual, serta fitur yang sederhana dan mudah dioperasikan. Fitur-fitur tersebut memungkinkan pendidik mengembangkan media pembelajaran secara cepat dan menarik tanpa memerlukan keterampilan desain yang kompleks (Rahmawati & Atmojo, 2022:145).

Perkembangan teknologi digital telah menghadirkan berbagai aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam pembuatan media pembelajaran. Aplikasi desain grafis digital, seperti aplikasi *Canva*, menyediakan berbagai fitur yang dapat digunakan untuk mengembangkan bahan ajar secara praktis dan efisien. Beragam template, elemen visual, serta kemudahan penggunaan memungkinkan pendidik menyusun materi pembelajaran secara lebih menarik tanpa memerlukan keterampilan desain yang kompleks. Aplikasi *Canva* dapat menjadi salah satu alternatif dalam menciptakan media pembelajaran yang variatif, inovatif, dan mudah digunakan (Rahmawati & Atmojo, 2022:145).

Pemanfaatan aplikasi *Canva* dalam pembelajaran mulai berkembang sejak terjadinya pandemi Covid-19. Pelaksanaan pembelajaran secara daring

mendorong guru untuk memanfaatkan teknologi digital dalam menyusun media pembelajaran yang menarik, kreatif, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Aplikasi *Canva* menjadi salah satu alternatif yang digunakan guru dalam membuat berbagai media pembelajaran, seperti presentasi, poster, infografis, dan video pembelajaran. Pemanfaatan aplikasi *Canva* terus berlanjut meskipun pembelajaran telah kembali dilaksanakan secara tatap muka karena dinilai mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan teknologi di bidang pendidikan.

Pemanfaatan aplikasi *Canva* dalam pembuatan media pembelajaran di SMP Negeri 1 Kota Solok tidak terlepas dari dua tahapan penting, yaitu perencanaan dan pelaksanaan. Tahap perencanaan tercermin dari bagaimana guru mempersiapkan materi, memilih template, serta menentukan bentuk media yang akan digunakan sebelum proses pembelajaran berlangsung, sementara tahap pelaksanaan terlihat dari cara guru mengoperasikan dan menampilkan media tersebut secara langsung di dalam kelas. Kedua tahapan ini menjadi pintu masuk untuk memahami secara menyeluruh bagaimana aplikasi *Canva* benar-benar dimanfaatkan guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam mendukung proses pembelajaran di sekolah tersebut.

Tuntutan pembelajaran di era masyarakat 5.0 mendorong guru untuk terus berinovasi dalam menyampaikan materi ajar. Trilling dan Fadel menjelaskan bahwa keterampilan abad ke-21 mencakup tiga aspek utama, yaitu *life and career skills*, *learning and innovation skills*, serta *information*

media and technology skills, yang menuntut pendidik mampu mengimbangi laju perkembangan teknologi (Trilling & Fadel, 2009: 48).

Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Kota Solok merespons tuntutan tersebut dengan memanfaatkan aplikasi *Canva* dalam pembuatan media pembelajaran, sebagai langkah nyata menghadirkan proses belajar yang lebih inovatif dan interaktif di kelas.

Penerapan *Canva* di SMP Negeri 1 Kota Solok bermula dari inisiatif salah seorang guru sejak sebelum masa pandemi Covid-19. Bapak Iswardi, S.Ag. tercatat sebagai guru pertama yang memperkenalkan aplikasi *Canva* dalam pembuatan media pembelajaran di antara tiga guru yang mengampu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di sekolah tersebut. Penguasaan aplikasi ini kemudian kembali dimanfaatkan secara lebih intensif pada masa pandemi Covid-19, seiring kebutuhan mendesak akan media pembelajaran digital akibat kebijakan pembelajaran daring. Pengalaman yang sudah terbangun sejak sebelum pandemi menjadikan proses adaptasi tersebut lebih mudah, karena guru tidak perlu memulai dari nol dalam menggunakan dan memanfaatkan *Canva* sebagai media pembelajaran.

Penerapan *Canva* terus berlanjut hingga saat ini, bahkan setelah pembelajaran kembali dilaksanakan secara tatap muka. Ibu Erni Suryani, S.Pd.I dan Bapak Wil Indra Putra, S.Hum tercatat sebagai guru yang paling sering memanfaatkan aplikasi *Canva* dalam proses pembelajaran di kelas, khususnya dalam penyampaian materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Intensitas penggunaan oleh kedua guru tersebut menjadikan *Canva*

semakin melekat sebagai bagian dari kebiasaan mengajar di SMP Negeri 1 Kota Solok. Pola penerapan ini teramati peneliti sepanjang periode observasi, dokumentasi, dan wawancara awal yang dilaksanakan pada Juni 2025 hingga Januari 2026.

Materi Asmaul Husna dan Akhlak Terpuji menjadi fokus utama guru dalam menghadirkan media berbasis *Canva* di kelas. Media presentasi dan poster menjadi dua bentuk luaran yang paling sering dihasilkan, keduanya ditampilkan menggunakan proyektor selama proses pembelajaran berlangsung. Fitur-fitur seperti template, gambar, ikon, elemen grafis, animasi, transisi, dan kombinasi warna dimanfaatkan guru untuk membangun tampilan yang lebih hidup dibandingkan metode ceramah maupun papan tulis konvensional. Pemilihan warna dan elemen visual pada materi keagamaan yang cenderung abstrak, seperti nama-nama Asmaul Husna, terlihat membantu menerjemahkan konsep tersebut menjadi lebih konkret di mata peserta didik.

Suasana kelas berubah cukup terasa ketika media berbasis aplikasi *Canva* digunakan. Peserta didik tampak lebih fokus, aktif, dan antusias mengikuti pelajaran dibandingkan saat guru hanya menjelaskan secara lisan. Guru pun mengakui dalam wawancara awal bahwa media tersebut memudahkan mereka menyampaikan materi, karena tampilan visual mampu menarik perhatian peserta didik sejak awal pembelajaran (Arsyad 2017:19).

Proses pembuatan media oleh guru di lapangan cenderung praktis dan efisien. Template siap pakai yang tersedia di *Canva* umumnya menjadi titik awal, kemudian dimodifikasi dengan penambahan elemen, gambar, maupun

ikon agar lebih sesuai dengan materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang akan disampaikan. Kemudahan tersebut memungkinkan guru menghasilkan media pembelajaran tanpa harus memiliki keahlian khusus di bidang desain grafis (Puspita et al., 2021).

Kendala yang muncul seperti jaringan internet yang kadang tidak stabil, keterbatasan akses pada sebagian fitur berbayar, serta minimnya waktu guru untuk bereksplorasi lebih jauh menjadi hambatan yang dihadapi selama proses pembuatan media. Fasilitas wifi sekolah dan pemanfaatan elemen-elemen gratis menjadi solusi sementara yang digunakan guru untuk tetap menjalankan proses pembuatan media secara berkelanjutan. Gambaran lapangan ini menegaskan bahwa pemanfaatan aplikasi *Canva* di SMP Negeri 1 Kota Solok sudah membawa dampak positif secara nyata, namun proses, hasil, serta pemahaman peserta didik.

Antusiasme dan keaktifan peserta didik yang telah digambarkan sebelumnya belum sepenuhnya menjawab pertanyaan mendasar mengenai sejauh mana mereka benar-benar memahami materi yang disampaikan melalui media aplikasi *Canva*. Fokus, keaktifan, dan antusiasme tersebut merupakan indikator respons afektif, sementara pemahaman kognitif peserta didik, seperti kemampuan menjelaskan kembali makna Asmaul Husna atau memberi contoh penerapan Akhlak Terpuji dalam kehidupan sehari-hari, belum tergali secara mendalam pada tahap observasi awal.

Dokumentasi hasil karya peserta didik, seperti poster yang dibuat menggunakan *Canva* sebagai bentuk penilaian, turut memperlihatkan variasi

tingkat pemahaman yang belum seragam antar peserta didik. Sebagian peserta didik mampu menuangkan pesan materi secara tepat dalam poster yang dibuat, sementara sebagian lainnya masih terlihat lebih menonjolkan sisi estetika dibandingkan kedalaman isi materi. Perbedaan ini menunjukkan bahwa respons dan pemahaman peserta didik terhadap pemanfaatan aplikasi *Canva* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Kesenjangan yang teridentifikasi pada tahap observasi awal tersebut mendorong peneliti menyusun kerangka yang lebih sistematis dalam menggali pemahaman peserta didik, mengingat penelitian ini bersifat kualitatif dengan desain studi kasus sehingga pemahaman tidak diukur melalui angka atau skor tes sebagaimana penelitian kuantitatif. Pemahaman peserta didik digali secara deskriptif melalui beberapa indikator yang dapat diamati dan ditelusuri langsung di lapangan, agar kesenjangan antara respons afektif dan pemahaman kognitif tersebut dapat dijawab secara lebih mendalam dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Peserta didik yang benar-benar memahami materi akan mampu menyampaikan ulang isi materi, misalnya menguraikan arti salah satu Asmaul Husna, dengan bahasa sendiri, bukan sekadar mengulang hafalan dari media yang ditampilkan. Kemampuan menjawab pertanyaan baik dilihat dari respons peserta didik saat guru mengajukan pertanyaan di kelas, maupun dari jawaban yang diberikan saat peneliti mewawancarai peserta didik terkait materi yang baru dipelajari.

Kemampuan mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari digunakan sebagai pemahaman yang mendalam ditandai dengan kesanggupan peserta didik memberi contoh konkret, misalnya penerapan Akhlak Terpuji dalam keseharian mereka, bukan hanya mengulang definisi teoretis yang tertera pada media. Partisipasi aktif selama pembelajaran menjadi keterlibatan peserta didik dalam bertanya, berdiskusi, maupun merespons media *Canva* yang ditampilkan guru, sebagai tanda adanya keterlibatan kognitif, bukan sekadar ketertarikan visual semata.

Hasil karya peserta didik menjadi bukti paling konkret dari pemahaman yang dimiliki, sejalan dengan variasi kualitas poster yang telah ditemukan peneliti pada tahap dokumentasi awal. Poster tersebut dianalisis secara deskriptif, bukan dinilai dengan angka, melainkan dilihat dari kualitas dan ketepatan isi pesan yang dituangkan. Kelima indikator ini digali melalui kombinasi observasi selama kegiatan belajar mengajar, wawancara dengan peserta didik terpilih dan guru, serta dokumentasi hasil karya peserta didik, yang kemudian disatukan melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik, sehingga diperoleh gambaran pemahaman peserta didik yang utuh sepanjang penelitian ini berlangsung.

Ketertarikan peneliti mengangkat judul ini berawal dari temuan lapangan bahwa aplikasi *Canva* telah dimanfaatkan secara nyata dan berkelanjutan oleh guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Kota Solok, bahkan sejak sebelum masa pandemi Covid-19 hingga terus digunakan aktif hingga saat ini oleh Ibu Erni Suryani dan Bapak Wil

Indra Putra di kelas. Pemanfaatan aplikasi ini terbukti membantu guru menghadirkan pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif, terutama dalam menyampaikan materi Asmaul Husna dan Akhlak Terpuji yang bersifat abstrak, melalui media presentasi dan poster yang memadukan template, gambar, ikon, animasi, serta kombinasi warna. Fenomena inilah yang menarik perhatian peneliti, karena menunjukkan bagaimana sebuah aplikasi desain grafis mampu diadaptasi guru menjadi sarana efektif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Hal positif yang teramati langsung di lapangan, yaitu peserta didik menjadi lebih fokus, aktif, dan antusias mengikuti pembelajaran ketika media berbasis *Canva* digunakan, dibandingkan saat materi disampaikan secara lisan tanpa media visual.

Berdasarkan kajian teori, hasil penelitian terdahulu, serta hasil observasi, dokumentasi, dan wawancara awal yang telah dilakukan, diketahui bahwa aplikasi *Canva* telah dimanfaatkan secara nyata dan berkelanjutan oleh guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Kota Solok, terbukti membantu menghadirkan pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, serta mampu meningkatkan fokus, keaktifan, dan antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Meskipun demikian, masih terdapat berbagai aspek yang perlu dikaji lebih mendalam, meliputi perencanaan pemanfaatan aplikasi *Canva*, pelaksanaan pemanfaatan aplikasi *Canva*, bentuk media pembelajaran yang dihasilkan, kendala dalam pemanfaatan aplikasi *Canva*, serta respons dan pemahaman peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva*. Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti tertarik

untuk melakukan penelitian dengan judul **"Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Pembuatan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Kota Solok."**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, berikut adalah identifikasi masalah dalam penelitian ini :

1. Perencanaan pemanfaatan aplikasi *Canva* dalam pembuatan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti belum dilakukan secara teratur dan belum terintegrasi dengan perangkat pembelajaran.
2. Pelaksanaan pemanfaatan aplikasi *Canva* dalam pembuatan dan penggunaan media pembelajaran belum optimal, terutama dalam pemanfaatan berbagai fitur *Canva* sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran.
3. Bentuk media pembelajaran yang dihasilkan melalui aplikasi *Canva* masih kurang kreatif dan belum sepenuhnya disesuaikan dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik.
4. Guru masih menghadapi berbagai kendala dalam memanfaatkan aplikasi *Canva*, baik dari aspek teknis dalam proses pembelajaran maupun keterampilan dalam menggunakan teknologi.
5. Respon dan pemahaman peserta didik terhadap pemanfaatan aplikasi *Canva* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

C. Fokus dan Rumusan Masalah

1. Fokus Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada pemanfaatan aplikasi *Canva* dalam pembuatan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Kota Solok. Fokus penelitian meliputi perencanaan dan pelaksanaan pemanfaatan aplikasi *Canva*, bentuk media pembelajaran yang dihasilkan, kendala yang dihadapi guru, serta respon dan pemahaman terhadap pemanfaatan aplikasi *Canva* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana perencanaan pemanfaatan aplikasi *Canva* dalam pembuatan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Kota Solok?
- b. Bagaimana pelaksanaan pemanfaatan aplikasi *Canva* dalam pembuatan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Kota Solok?
- c. Bagaimana bentuk media pembelajaran yang dihasilkan melalui aplikasi *Canva* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Kota Solok?

- d. Apa saja kendala yang dihadapi guru dalam memanfaatkan aplikasi *Canva* dalam pembuatan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Kota Solok?
- e. Bagaimana Respon dan pemahaman peserta didik terhadap pemanfaatan aplikasi *Canva* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Kota Solok ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah :

1. Untuk mendeskripsikan perencanaan pemanfaatan aplikasi *Canva* dalam pembuatan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Kota Solok.
2. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan pemanfaatan aplikasi *Canva* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Kota Solok.
3. Untuk mengidentifikasi bentuk media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang dihasilkan melalui aplikasi *Canva* di SMP Negeri 1 Kota Solok.
4. Untuk menganalisis kendala yang dihadapi guru dalam memanfaatkan aplikasi *Canva* dalam pembuatan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Kota Solok.

5. Untuk menganalisis Respon dan pemahaman peserta didik terhadap pemanfaatan aplikasi *Canva* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Kota Solok ?

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini :

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi guru dalam mengoptimalkan pemanfaatan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan berbasis teknologi, guna meningkatkan efektivitas proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat membantu guru dalam meningkatkan kemampuan dan kreativitas dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya menggunakan aplikasi *Canva*, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami siswa.

- b. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini dapat meningkatkan minat, keaktifan, dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti melalui media pembelajaran yang lebih visual dan interaktif.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi bahan masukan bagi sekolah dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memenuhi penyelesaian studi Strata 1 (S1) pada program studi Pendidikan Agama Islam. Selain itu, penelitian ini dapat memberikan pengalaman kepada peneliti dalam melaksanakan penelitian ilmiah mengenai pemanfaatan aplikasi *Canva* dalam pembuatan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman dan wawasan peneliti sebagai calon pendidik dalam memanfaatkan teknologi sebagai pendukung proses pembelajaran.

UIN IMAM BONJOL
PADANG