

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Teknologi informasi dan komunikasi berkembang pesat dan mempengaruhi hampir setiap aspek kehidupan manusia. Di era teknologi informasi ini, memperoleh informasi yang dibutuhkan ditandai dengan kecepatan serta kemudahan. Perkembangan yang dilakukan juga sangat mempengaruhi regulasi *being conditioning* (kegiatan yang ada). Salah satu kebutuhan pokok manusia saat ini adalah pendidikan, sehingga tidak heran jika sebagian orang rela mengeluarkan banyak uang hanya untuk mendapatkan pendidikan yang baik. Oleh karenanya, pendidikan dinilai sangat bermanfaat bagi kehidupan manusia. Munculnya teknologi internet telah mengubah metode belajar mengajar. Tidak hanya itu, perkembangan internet memberikan alternatif guna pendukung pengelolaan, khususnya manajemen data. Melalui teknologi internet, tugas administrasi secara efisien dan efektif dapat dikerjakan. Tidak hanya perkembangan internet, bermacam-macam aplikasi-aplikasi yang mudah diakses pengguna guna membantu menyelesaikan pekerjaan, dan aplikasi desain grafis tidak terkecuali.<sup>1</sup>

Ketika guru mendesain pembelajaran secara menarik dan inovatif dapat menunjang keberhasilan pembelajaran. Secara umum media mempunyai kegunaan diantaranya: meningkatkan semangat belajar peserta didik, tidak bosan dan mencoba hal baru dalam belajar, instrumen menghasilkan keseragaman pengamatan, komunikasi yang baik antara guru, murid, dan sumber belajar. Hal tersebut dapat membuat pembelajaran menyenangkan, nyaman, terbuka, kreatif dan merangsang kemampuan berfikir kritis. Pembuatan perangkat belajar dapat menunjang guru dalam penyampaian bahan ajar dan dapat menarik perhatian murid untuk fokus terhadap bahan ajar yang diajarkan siswa terbantu untuk lebih mudah dalam memahami materi, pembelajaran semakin menyenangkan dan tidak membosankan.

Kondisi serupa juga dialami peserta didik MTs. NU Raudlatus Shibyan Kudus kelas VIII. Guru pengampu mata pelajaran Fiqih belum menggunakan media dalam pembelajaran walaupun seringkali menggunakan metode pembelajaran yang berbeda. Tidak adanya

---

<sup>1</sup> Kamila Chairunnisa, "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Pembuatan Poster Pada Siswa Kelas X SMAN 8 Tangsel" *Jurnal UMJ Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, Vol. 3, No. 6 (2018): 13

penggunaan media teknologi dalam pembelajaran Fiqih siswa terlihat kurang bergairah, tidak bersemangat, jenuh, pasif, dan banyak peserta didik yang enggan peduli untuk fokus pada penjelasan guru. Hal tersebut terlihat ketika pembelajaran berlangsung siswa ada yang main-main sendiri dan menjahili temannya. Sehingga tidak sedikit peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah KKM. Melihat kondisi seperti itu, penggunaan media pembelajaran mutlak harus digunakan. Untuk itu, pemilihan strategi belajar harus tepat dijalankan oleh guru. Salah satu perangkat pembelajaran yang memungkinkan membantu siswa dalam memahami materi yaitu media canva.<sup>2</sup>

Canva ialah salah satu dari ribuan aplikasi yang merambah di era teknologi yang modern ini. Program desain online yang sediakan Canva sangatlah beragam contohnya dapat membuat media presentasi, meringkas, membuat poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin. Ada pula jenis-jenis presentasi yang terdapat pada Canva semacam presentasi kreatif, pembelajaran, bisnis, periklanan, teknologi, dll. Tidak hanya itu, Canva juga bisa diakses melalui perangkat desktop maupun smartphome. Menggunakan pengoperasian Canva mampu meningkatkan skill individu dalam membuat perangkat desain yang menarik.

Dalam hal ini, permasalahan mitra utamanya adalah masih banyak tenaga pendidik khususnya PAI yang belum mengetahui dan tidak dapat memanfaatkan kecanggihan teknologi yang ada untuk sarana penunjang proses belajar dalam kelas<sup>3</sup> maka dari itu, metode pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran audio visual harus diketahui oleh tenaga pendidik agar menunjang ketika proses mengajar. Pemanfaatan media audio visual sanggup diharapkan siswa aktif dan termotivasi semangat dalam belajar serta dapat memberikan motivasi belajar serta kemudahan kepada siswa untuk memahami materi yang disampaikan guru, dengan cara guru menunjukkan video motivasi serta video pembelajaran yang serta melalui penyajian microsoftpowerpoint yang berkaitan dengan materi yang dibahas. Disaat ini gadget bermanfaat jika digunakan secara tepat contohnya untuk media belajar, sebagian pekerjaan yang sebelumnya cuma bisa diselesaikan di pc/ laptop, bisa diselesaikan

---

<sup>2</sup> Data diperoleh pada saat pra survei di lapangan di MTs. NU Raudlatus Shibyan Kudus

<sup>3</sup> Daryanto. *Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: GAVA MEDIA

memakai ponsel pintar. Supaya handphone bisa digunakan untuk kegiatan lebih positif serta menunjang proses belajar mengajar, hingga saat ini banyak banyak pelatihan yang digelar untuk belajar membuat desain menggunakan aplikasi pada gadget.<sup>4</sup>

Kreativitas memiliki beberapa bentuk yaitu ide, produk dan gagasan. Kreativitas juga memiliki arti perilaku aktif dan inovatif yang dimiliki oleh peserta didik, rasa ingin tahu yang luar biasa, tidak mampu berdiam diri terhadap suatu hal dan terdorong untuk berkembang dalam diri sendiri dan orang lain. Sementara Kreativitas belajar adalah potensi untuk menemukan pendekatan memperbaiki problem yang sedang terjadi untuk mempelajari kondisi yang didasarkan sepenuhnya pada perilaku peserta didik guna menghadapi perubahan yang sering terjadi dalam perkembangan pelaksanaan belajar di dalam kelas. Pada saat proses pembelajaran di MTs. NU Raudhatus Shibyan Kudus para guru juga diminta untuk mengembangkan sisi-sisi kreativitas dari para siswanya pada setiap mata pelajaran yang diampu, pengembangan kreativitas beragam metode yang dapat diterapkan, di antaranya yaitu media pembelajaran. Data lapangan yang peneliti peroleh yaitu salah satunya media pembelajaran melalui media canva, sehingga siswa terlihat antusias dalam mengikuti pembelajaran yang menggunakan media canva.

MTs. NU Raudlatas Shibyan menerapkan berbagai media pembelajaran yang sering digunakan, salah satunya mampu menggunakan media teknologi yang dapat meningkatkan kreativitas siswa melalui media canva, Karena diantara media yang lain yang digunakan dalam sekolah tersebut media yang mampu membangkitkan para siswanya itu aktif dan kreatif yaitu dengan salah satunya menggunakan media canva. Aktivitas yang biasa dilakukan di MTs. NU Raudlatas Shibyan juga menggunakan media canva contohnya penyebaran brosur dan pamflet kegiatan, spanduk, dan presentasi. Hal ini dimaksudkan untuk meningkatkan kreativitas bagi peserta didik, maka di MTs. NU Raudlatas Shibyan menggunakan media canva yang diharapkan bisa menyokong sikap kreatif.

Hasil pemaparan dari beberapa sumber, peneliti tertarik untuk mencari informasi yang valid dalam menulis skripsi dengan judul “Studi Analisis Efektivitas Penggunaan Media Canva Sebagai Upaya

---

<sup>4</sup> Ari Nurul Alfian, dkk. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva”, *Jurnal ABDIMAS (Pengabdian kepada Masyarakat) UBJ e-ISSN: 2614-2201 Vol. 5 No. 1 (Januari 2022), Halaman: 75 – 84*

Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII MTs. NU Raudlatas Shiblyan Kudus Tahun Pelajaran 2023/2024”.

## **B. Fokus Penelitian**

Kajian terhadap banyaknya media pembelajaran yang terus berkembang di Indonesia. Penelitian tersebut akan mengkaji media pembelajaran teknologi Canva. Dengan demikian fokus penelitian terhadap media pembelajaran teknologi berbasis Canva dalam mata pelajaran Fiqih Kelas VIII MTs. NU Raudlatas Shiblyan. Siswa diharapkan dapat meningkatkan kreativitas.

## **C. Rumusan Masalah**

1. Bagaimanakah Penggunaan Media Canva sebagai Upaya untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII MTs. NU Raudlatas Shiblyan Kudus?
2. Apa Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Penggunaan Media Canva sebagai Upaya untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII MTs. NU Raudlatas Shiblyan Kudus?
3. Bagaimanakah Efektivitas Penggunaan Media Canva terhadap proses pembelajaran pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII MTs. NU Raudlatas Shiblyan Kudus?

## **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, diketahui tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui Penggunaan Media Canva sebagai Upaya untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII MTs. NU Raudlatas Shiblyan Kudus
2. Untuk mengetahui Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Penggunaan Media Canva sebagai Upaya untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII MTs. NU Raudlatas Shiblyan Kudus
3. Untuk mengetahui Efektivitas Penggunaan Media Canva terhadap proses pembelajaran pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII MTs. NU Raudlatas Shiblyan Kudus

## **E. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi khazanah keilmuan dalam hal pemahaman pentingnya memilih dan mengaplikasikan media dalam proses pembelajaran,

khususnya mahasiswa yang akan melakukan penelitian serupa mengenai media pembelajaran PAI terutama pada Penggunaan Media Canva.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Lembaga Sekolah

Sebagai referensi pihak sekolah penggunaan pembelajaran melalui media Canva dalam pembelajaran kedepannya menjadi sekolah yang maju dan lebih baik dengan tingkat penggunaan media pembelajaran yang lebih modern dan menarik, terutama pada Penggunaan Media Canva sebagai upaya Meningkatkan Kreativitas siswa pada semua mata Pelajaran PAI.

### b. Bagi Guru

Memberikan pengetahuan kepada para pendidik atau guru tentang pentingnya melatih kemampuan kognitif peserta didik, salah satunya dengan melibatkan berbagai media dalam pengalaman pendidikan dan dapat menganalisis manfaat penggunaan media selama kegiatan pembelajaran. Sehingga cenderung menjadi gambaran untuk membuat hasil belajar yang lebih baik untuk yang akan datang.

### c. Bagi Peneliti

Dengan adanya hasil penelitian ini, diharapkan dapat belajar lebih banyak dan lebih termotivasi untuk mempelajari dan meneliti lebih dalam tentang penggunaan media pembelajaran yang perkembangannya semakin maju, dan sebagai calon pendidik hal ini dapat dijadikan sebagai modal untuk mengembangkan keterampilan dalam pendidikan, dan diharapkan dapat menjadi referensi peneliti dan menambah ilmu pengetahuan penulis dalam dunia pendidikan khususnya mengenai upaya untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pelajaran fiqih melalui media canva.

### d. Bagi Jurusan Pendidikan PAI

Hasil penelitian diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan penulis dalam dunia pendidikan khususnya mengenai Efektivitas Penggunaan Media Canva sebagai Upaya untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Pelajaran Fiqih.

## F. Sistematika Penulisan

Agar pembaca dan penulis mudah Ketika menemukan informasi dan paham terhadap isinya, penulis mencantumkan



sistematika penulisan yang sesuai dengan “Pedoman Penyelesaian Tugas Akhir Sarjana (Skripsi) IAIN Kudus Tahun 2018” dan permasalahan yang ada:

Cover Luar

Cover Dalam

Lembar Pengesahan Skripsi

Daftar Isi

Daftar Gambar

Daftar Tabel

- BAB I** Terdapat latar belakang masalah, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.
- BAB II** Terdiri atas teori yang sesuai dengan judul, penelitian terdahulu, dan kerangka berfikir.
- a. Pada bab teori yang terkait dengan judul membahas tentang kerangka teori yang berkaitan mengenai teori-teori yang bersangkutan dalam penelitian, yaitu pembahasan mengenai Pengertian Media Canva, Kegunaan atau manfaat Media Canva, Kekurangan dan kelebihan Media Canva, Fitur-fitur Media Canva, Langkah-langkah penggunaan Media Canva, Pengertian Kreativitas, Ciri-ciri siswa yang kreatif, Aspek-aspek pendukung Kreativitas siswa, Upaya untuk Mengembangkan dan Meningkatkan Kreativitas siswa.
  - b. Penelitian terdahulu ini didapat dari sumber literatur dari penelitian yang terdahulu
  - c. Kerangka berfikir membahas tentang konsep, observasi dan wawancara
- BAB III** Mencakup metode dalam penelitian yang menjelaskan tentang jenis dan pendekatan, setting penelitian, subyek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, pengujian keabsahan data, teknik analisis data.
- BAB IV** Bagian ini, hasil dari analisis penelitian yang dilakukan di lapangan berisi gambaran umum penggunaan media canva dalam proses pembelajaran fiqih di kelas VIII MTs. NU Raudlatu Shibyan.

**BAB V** Bagian ini menjadi bab terakhir dalam penutupan penelitian skripsi yang berisi simpulan dari seluruh pembahasan dari hasil penelitian di lapangan, dan peneliti juga menyertakan saran jika dirasa diperlukan.

**Bagian Akhir** Berisikan daftar pustaka, lampiran selama proses penelitian di lapangan, dan lampiran-lampiran lainnya sebagai penunjang syarat kelulusan.

