

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Semua sektor, termasuk pendidikan, sudah mengalami pergeseran paradigma sebagai akibat dari Revolusi Industri 4.0 serta Masyarakat 5.0. Gelombang disrupsi teknologi digital sudah mengubah paradigma pembelajaran dari konvensional menjadi model yang lebih interaktif, kolaboratif, serta berbasis teknologi. Fenomena global ini memperlihatkan bahwasannya integrasi Teknologi Informasi serta Komunikasi (TIK) pada pendidikan bukan lagi sekadar pelengkap, melainkan kebutuhan utama guna mempersiapkan siswa menghadapi tantangan abad ke-21. Paradigma pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, serta berbasis teknologi sudah menggantikan paradigma tradisional sebagai akibat dari gelombang disrupsi yang disebabkan oleh teknologi digital. Fenomena global ini memperlihatkan bahwasannya penggabungan teknologi informasi serta komunikasi (TIK) ke pada pendidikan kini sangat penting guna mempersiapkan siswa menghadapi tantangan abad ke-21, bukan hanya sebagai pelengkap. Generasi pelajar saat ini, yang sering disebut sebagai *digital native*, sudah akrab dengan lingkungan digital sejak lahir, sehingga memunculkan ekspektasi baru kepada metode serta media pembelajaran yang dipakai di sekolah (Tiara *et al.*, 2024).

Selain itu Perkembangan sosial serta teknologi pada era modern sudah membawa perubahan besar kepada pola pikir, sikap, serta perilaku moral peserta didik, khususnya generasi Z yang tumbuh pada lingkungan yang semakin beragam serta multikultural (Satrisno H, 2025).

Kemajuan ilmu pengetahuan serta teknologi yang sering diasosiasikan dengan peradaban Barat sudah membawa perubahan signifikan pada cara pandang hidup manusia, termasuk memunculkan fenomena seperti nasionalisme serta pendidikan modern. Disatu sisi, pendidikan berperan sebagai wahana konservasi yang menjaga, melestarikan, menanamkan, serta mewariskan nilai-nilai tradisi suatu masyarakat. Disisi lain, pendidikan juga berfungsi sebagai sarana pembaharuan ataupun inovasi yang bisa menciptakan perubahan, mengembangkan, serta mentransformasi masyarakat ke arah budaya baru yang lebih relevan dengan perkembangan zaman. Meskipun teknologi berasal dari perkembangan Barat, hal itu tidak serta-merta menggeser nilai-nilai lokal ataupun keagamaan. Justru, melalui integrasi yang tepat seperti memakai *Canva* untuk pembelajaran Fiqih nilai-nilai Islam bisa dipelajari serta dipahami dengan cara yang lebih relevan serta menarik bagi siswa. Dengan demikian, pendidikan mampu menjembatani antara tradisi serta modernitas, antara konservasi serta inovasi (Yumarni, 2019).

Secara teoritis, sejumlah landasan pendidikan serta filosofis mendukung evolusi ini. Berlandaskan pendekatan konstruktivis Piaget serta Vygotsky, siswa dengan cara aktif menciptakan pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi sosial serta interaksi dengan lingkungan sekitar mereka. Sementara itu, teori Cognitive Load Theory Sweller (1988) menjelaskan bahwasannya presentasi informasi visual yang baik bisa mengurangi beban kognitif, serta teori Multimedia Learning dari Mayer (2009) menyatakan bahwasannya orang belajar lebih mendalam melalui kata-kata serta gambar dibandingkan hanya melalui kata-kata saja. pada perspektif Pendidikan Agama Islam, landasan penggunaan media pada pembelajaran sudah dicontohkan sejak zaman Rasulullah SAW melalui penggunaan berbagai benda konkret sebagai alat bantu mengajar, serta dikuatkan oleh firman Allah SWT pada Q.S. Al-Baqarah ayat 31 tentang pengajaran nama-nama benda kepada Nabi Adam AS :

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى
الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ
صَادِقِينَ ۝ ٣١

Artinya: Dan dia mengajarkan kepada Adam Nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada Para Malaikat lalu berfirman: Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu

memang benar orang-orang yang benar (Q.S Al-Baqarah 31), (Alfiansyah *et al.*, 2023).

Fenomena transformasi ini di Indonesia pada dunia pendidikan semakin mengemuka seiring dengan kebijakan Merdeka Belajar yang digulirkan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, serta Teknologi (Kemendikbudristek), yang mendorong terciptanya pembelajaran yang inovatif serta berpusat pada siswa. Kebijakan ini sejalan dengan tren global pada pendidikan yang menekankan pada pengembangan keterampilan 4C (*Critical Thinking, Creativity, Collaboration*, serta *Communication*) yakni Berpikir Kritis, Kreativitas, Kolaborasi, serta Komunikasi (Anizak Umilatifah & Faridi Faridi, 2024). *Project Based Learning* ialah salah satu strategi pendidikan yang dianggap relevan sebab sudah terbukti berhasil meningkatkan keterlibatan siswa, menumbuhkan pengetahuan konseptual yang mendalam, serta mengembangkan keterampilan kerja tim sebab siswa belajar melalui pengalaman serta penemuan (Ahwan *et al.*, 2023). Namun, pada tataran fakta, sering kali terjadi kesenjangan yang lebar antara idealisme kebijakan serta teori dengan realita di lapangan. Banyak institusi pendidikan, termasuk madrasah, masih menghadapi tantangan signifikan dalam mengimplementasikan teknologi dengan cara efektif serta bermakna pada proses pembelajaran.

Dampak dari permasalahan tersebut yakni kurang optimalnya hasil belajar serta pemahaman siswa, khususnya pada aspek keterampilan berpikir tingkat tinggi serta kreativitas. Selain itu, kurangnya variasi media pembelajaran menjadi dampak lain yang bisa memicu minat serta kreativitas siswa. Mayoritas guru masih mengandalkan media konvensional seperti buku teks serta papan tulis, dengan sedikit integrasi teknologi. Padahal, siswa di era teknologi saat ini mempunyai gaya belajar dengan memakai media pembelajaran yang asik serta menarik berupa konten yang interaktif serta visual. Ketidakselarasan antara gaya mengajar guru dengan gaya belajar siswa ini menciptakan kesenjangan cara mendidik yang akhirnya berimbas dalam menurunnya Pemahaman siswa kepada materi.

Aplikasi *Canva* dipilih sebagai digital tools yang memungkinkan siswa mewujudkan proyek mereka seperti poster tata cara sholat lima waktu, tata cara berwudhu, serta lain-lain, dengan cara kreatif serta visual, sekaligus melatih literasi digital, kreativitas, serta kolaborasi. Sinergi antara model *Project Based Learning* serta kemudahan fitur desain *Canva* diharapkan bisa menjembatani kesenjangan yang ada, menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif serta bermakna, serta pada akhirnya meningkatkan hasil belajar siswa. *Canva* memfasilitasi prinsip-prinsip teori belajar

dengan cara sempurna dengan memungkinkan siswa menggabungkan teks, gambar, ikon, grafik, serta elemen visual lainnya guna menciptakan representasi pengetahuan yang kaya serta multidimensi. Pembelajaran menjadi lebih bermakna sebab siswa tidak hanya membaca ataupun mendengar, tetapi juga dengan cara aktif menciptakan representasi visual dari pemahaman mereka (Suwahyu, 2024). Meskipun potensinya besar, penelitian yang mengkaji integrasi spesifik antara model *Project Based Learning* dengan aplikasi *Canva* masih sangat terbatas. Banyak penelitian terdahulu fokus pada penggunaan *Canva* sebagai media pembelajaran mandiri ataupun efektivitas *Project Based Learning* dengan cara umum. Penelitian oleh Safitri (2024) membuktikan bahwasannya *Canva* bisa meningkatkan motivasi belajar, namun tidak membingkai penggunaannya pada sebuah model *Project Based Learning*. Disisi lain, penelitian Huda (2024) membuktikan kemampuan *Project Based Learning*, tetapi tidak menyelidiki peran tools digital spesifik seperti *Canva* dalam memfasilitasi proyek tersebut.

Observasi awal serta wawancara dengan tenaga pendidik di MAN 2 Kota Bengkulu pada 19 September 2025 terkhususnya guru Fiqih yang memegang kelas X yakni (Welia sari) mengungkapkan bahwasannya pada proses pembelajaran di kelas guru sudah

mengimplementasikan Media Pembelajaran termaksud memakai aplikasi *Canva* yang sudah mulai diterapkan oleh guru-guru tenaga pendidik di MAN 2 Kota Bengkulu terkhusus pada pembelajaran Fiqih ini sendiri sudah di awal semester baru tahun 2025. Meskipun sebagian besar masih didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada guru, khususnya pada materi pembelajaran yang berkaitan dengan ibadah seperti Pembelajaran Fiqih. Guru seringkali menjadi satu-satunya sumber pengetahuan, sementara siswa berada pada posisi pasif sebagai penerima informasi. Metode konvensional ataupun lebih dikenal dengan metode ceramah masih mendominasi sebagian besar proses pembelajaran, yang berakibat pada rendahnya partisipasi aktif siswa di dalam kelas.

Berlandaskan Observasi awal yang peneliti uraikan diatas dengan wawancara guru Fiqih kelas X langsung terkait Implementasi Aplikasi *Canva* di MAN 2 Kota Bengkulu yang menghasilkan sebuah penemuan bahwasanya pada proses pembelajaran di kelas sebagian guru sudah mengimplentasikan Aplikasi *Canva* pada Proses Pembelajaran namun belum maksimal terutama pada pembelajaran Fiqih. Sehingga ini menjadi dasar Penelitian ini guna melihat kebaruan dengan mengeksplorasi Implementasi Aplikasi *Canva* berbasis proyek. Maka peneliti merasa tertarik guna meneliti serta mengkaji lebih

lanjut terkait upaya menguatkan pemahaman pembelajaran Fiqih melalui Implementasi Aplikasi *Canva* berbasis Proyek. Oleh sebab itu Penelitian ini diberi judul **"Implementasi Aplikasi *Canva* Berbasis Proyek dalam Menguatkan Pemahaman Pembelajaran Fiqih Siswa kelas X di MAN 2 Kota Bengkulu"**.

B. Rumusan Masalah

Berlandaskan judul serta latar belakang di atas, rumusan masalah pada penelitian ini ialah

1. Bagaimana Implementasi Aplikasi *Canva* berbasis Proyek dalam menguatkan Pemahaman Pembelajaran Fiqih Siswa Kelas X di MAN 2 Kota Bengkulu?
2. Apakah terdapat Faktor pendukung dan penghambat Implementasi Aplikasi *Canva* berbasis proyek?

C. Tujuan Penelitian

Selaras dengan Rumusan Masalah tersebut, tujuan yang hendak dicapai pada penelitian ini ialah:

1. Mengetahui Bagaimana Implementasi Aplikasi *Canva* berbasis Proyek dalam menguatkan Pemahaman Pembelajaran Fiqih Siswa Kelas X di MAN 2 Kota Bengkulu.
2. Mengetahui Apakah terdapat Faktor pendukung dan penghambat Implementasi Aplikasi *Canva* berbasis proyek

D. Kegunaan Penelitian

Berikut ini ialah manfaat teoritis serta praktis yang diharapkan dari penelitian ini:

1. Kegunaan Teoritis

- a. Menyajikan pengetahuan tentang aplikasi *canva* berbasis proyek sebagai media interaktif pada upaya menguatkan Pemahaman pada pembelajaran Fiqih.
- b. Menjadi bahan referensi untuk penelitian selanjutnya.

2. Kegunaan praktis

- a. Bagi siswa: Mengetahui manfaat dari penggunaan aplikasi *canva* berbasis proyek pada upaya menguatkan pemahaman siswa pada pembelajaran Fiqih di MAN 2 Kota Bengkulu.
- b. Guru: Guna membantu guru mengambil tindakan korektif guna meningkatkan kualitas pembelajaran.
- c. Sekolah: Guna menyajikan saran guna meningkatkan kegiatan pengajaran di MAN 2 Kota Bengkulu dengan menyoroti partisipasi aktif siswa selain peran guru.
- d. Peneliti: Bisa meningkatkan pengetahuan, keterampilan, serta kemampuan dalam menulis makalah ilmiah serta memenuhi persyaratan gelar sarjana pendidikan di Fakultas Tarbiyah serta Tadris di Jurusan Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno, Bengkulu

E. Definisi Istilah

1. Implementasi

Berlandaskan Usman (2002), implementasi didasarkan pada aktivitas, tindakan, ataupun keberadaan mekanisme sistem. Berlandaskan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), implementasi dengan cara umum merujuk pada aktivitas yang dilaksanakan guna mencapai tujuan tertentu (Hernita Ulfatih, 2020). Berlandaskan definisi implementasi yang diberikan di atas, bisa dikatakan bahwasannya implementasi bukan hanya aktivitas tetapi aktivitas yang direncanakan serta dilaksanakan dengan cara serius berlandaskan norma-norma tertentu guna mencapai tujuan aktivitas tersebut. Frasa ini biasanya dipakai guna menggambarkan tindakan yang dipakai guna mencapai tujuan tertentu (Hernita Ulfatih, 2020). Usman (2002) menegaskan bahwasannya tindakan, aktivitas, ataupun keberadaan mekanisme sistem berfungsi sebagai dasar implementasi. Implementasi ialah aktivitas yang direncanakan yang bertujuan guna mencapai tujuan aktivitas tersebut, bukan sekadar aktivitas. Berlandaskan definisi implementasi yang diberikan di atas, bisa diklaim bahwasannya implementasi lebih dari sekadar aktivitas; melainkan, aktivitas yang direncanakan serta dilaksanakan dengan cermat selaras dengan standar tertentu guna mencapai tujuan aktivitas tersebut. Akibatnya, implementasi

dipengaruhi oleh hal-hal yang terjadi kemudian serta bukan berdiri sendiri. Berlandaskan Setiawan (2004), implementasi membutuhkan jaringan pelaksana serta birokrasi yang efisien serta ialah perluasan aktivitas yang dengan cara timbal balik memodifikasi proses interaksi antara tujuan serta tindakan guna mencapainya. Berlandaskan definisi ini, implementasi ialah proses mempraktikkan konsep, prosedur, ataupun aktivitas baru dengan harapan orang lain akan menerimanya serta melaksanakan perubahan pada birokrasi guna menciptakan tujuan yang bisa dicapai dengan jaringan pelaksana yang andal.

Pengembangan kebijakan dimaksudkan guna meningkatkan suatu program (Rosad, 2019). Berlandaskan Harsono (2002), implementasi ialah proses mengubah kebijakan menjadi tindakan kebijakan dari politik hingga administrasi. Berlandaskan pernyataan ini, bisa disimpulkan bahwasannya implementasi bukanlah aktivitas biasa melainkan proses aplikasi yang terstruktur serta sistematis yang bertujuan guna mewujudkan suatu konsep ataupun ide pada praktik nyata, yang pada akhirnya diharapkan berdampak pada perubahan pengetahuan, kemampuan, nilai, serta sikap. Tujuan pembuatan kebijakan ialah guna meningkatkan suatu program (Rosad, 2019). Pernyataan ini mengarah pada

kesimpulan bahwasannya implementasi ialah proses aplikasi yang terstruktur serta metodis yang dimaksudkan guna mewujudkan suatu konsep ataupun ide pada praktik nyata, yang pada akhirnya diharapkan berdampak pada perubahan pengetahuan, kemampuan, nilai, serta sikap.

2. Aplikasi Canva

Presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, bagan, infografis, spanduk, pembatas buku, buletin, serta banyak lagi semuanya tersedia pada aplikasi Canva, sebuah alat desain online. Canva menawarkan berbagai format presentasi, termasuk presentasi bisnis, pendidikan, komersial, teknologi, serta kreatif. Aplikasi Canva menawarkan beragam desain yang menarik, bisa meningkatkan kreativitas guru serta siswa saat membuat materi pendidikan sebab banyaknya fitur yang dimilikinya, dengan cara praktis menghemat waktu saat membuat materi pendidikan, serta tidak memerlukan laptop guna mendesain (Junaedi, 2021). Berlandaskan Enterprise (2022), *Canva* ialah platform desain grafis gratis yang bisa diakses dengan mudah selama terdapat koneksi internet serta browser seperti *Firefox* ataupun *Chrome*. Bagi pengguna yang tidak memakai komputer, aplikasi *Canva* juga tersedia di *Google Play* serta *App*

Store, memungkinkan proses mendesain dilaksanakan langsung melalui *smartphone*.

Berlandaskan penjelasan ini, bisa disimpulkan bahwasannya *Canva* sebagai media pembelajaran bisa meningkatkan kreativitas guru dalam menyiapkan materi serta mempermudah proses penyampaiannya. Disisi lain, media ini juga membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami materi yang disajikan pada bentuk teks ataupun video, serta meningkatkan ketertarikan serta motivasi mereka kepada pelajaran. Aplikasi *Canva* berlandaskan Tanjung serta Faiza (2019), mempunyai kelebihan dan kekurangan yakni:

a. Kelebihan Aplikasi *Canva* :

1) Kemudahan serta Variasi Desain :

Pengguna bisa dengan mudah membuat berbagai jenis desain, mulai guna media sosial, pendidikan, presentasi, hingga pemasaran serta pembuatan video.

2) Template yang Beragam:

Menyediakan banyak pilihan template siap pakai, termasuk tulisan, background, gambar, serta animasi, yang memudahkan proses desain.

3) Aksesibilitas Tinggi:

Aplikasi ini mudah diakses serta bisa diunduh dengan cara gratis baik melalui ponsel android maupun laptop.

b. Kekurangan Aplikasi *Canva*:

1) Ketergantungan pada Internet:

Guna mengoperasikannya, Aplikasi *Canva* memerlukan koneksi internet yang stabil.

2) Fitur Berbayar:

Aplikasi *Canva* mempunyai Template serta elemen yang gratis, namun beberapa fitur, template tertentu, serta animasi yang lebih premium mengharuskan pengguna guna membayar.

3. Proyek

Dalam pembelajaran, proyek ialah tugas yang harus diselesaikan siswa pada jangka waktu tertentu. Proyek bisa berupa investigasi yang melibatkan pengumpulan, pengorganisasian, evaluasi, serta penyajian data. Siswa mempunyai kesempatan guna memakai keterampilan mereka pada pelaksanaan proyek, yang bisa dibandingkan dengan sebuah cerita yang mempunyai awal, tengah, serta akhir. Ini berarti bahwasannya proyek bisa dipakai untuk dengan cara jelas menentukan pemahaman siswa, keterampilan aplikasi, keterampilan investigasi, serta keterampilan informasi pada mata

pelajaran tertentu. Tugas tersebut mungkin melibatkan pengumpulan, pengorganisasian, analisis, serta penyajian data sebagai bagian dari investigasi. Siswa bisa memakai keterampilan mereka pada tugas proyek. Pelaksanaan proyek mempunyai awal, tengah, serta akhir, seperti sebuah cerita. Akibatnya, proyek bisa dipakai guna menilai pemahaman, aplikasi, penelitian, serta keterampilan informasi siswa pada disiplin ilmu tertentu.

Pelaksanaan proyek, yang harus selaras dengan ciri-ciri pembelajaran yang dilaksanakan, tidak diragukan lagi ialah salah satu proyek yang bermakna (Widiana, 2016). Akibatnya, proyek pembelajaran jauh lebih dari sekadar tugas; melainkan bisa digambarkan sebagai sebuah cerita lengkap dengan awal, tengah, serta akhir yang menelusuri perjalanan siswa dari rasa ingin tahu hingga penemuan. Oleh sebab itu, efektivitas proyek sebagai alat evaluasi tidak hanya bergantung pada penyelesaiannya tetapi juga pada seberapa baik proyek tersebut diimplementasikan pada kaitannya dengan ciri-ciri mata pelajaran serta tujuan pembelajaran. Proyek hanya menjadi pengalaman belajar yang mendalam yang meninggalkan kesan abadi pada pemahaman serta kemampuan siswa ketika terdapat keselarasan ini

4. Pembelajaran Fiqih

Sy. Rohana menegaskan bahwasannya ada hubungan erat antara istilah "belajar" serta "mengajar serta belajar." Instruksi, pengajaran, serta belajar semuanya terjadi pada waktu yang bersamaan. Tanpa guru ataupun kegiatan pengajaran serta pembelajaran terstruktur lainnya, belajar tetap bisa terjadi. Sebaliknya, pengajaran mencakup semua yang dilaksanakan guru di kelas. Selain itu, belajar ialah proses rumit yang terjadi pada setiap orang serta berlangsung dari lahir hingga meninggal. Pembelajaran bisa terjadi di mana saja di rumah, di sekolah, di tempat kerja, di tempat ibadah, serta di masyarakat dan bisa terjadi dengan cara apa pun, dengan siapa pun, serta dari sumber apa pun. Perubahan perilaku ialah salah satu indikasi bahwasannya seseorang sudah belajar. Pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), serta sikap ataupun perilaku (afektif) semuanya termasuk pada perubahan perilaku ini. pada hal ini, diperlukan teknik yang memungkinkan orang untuk belajar pada hal ini, pembelajaran itu sendiri.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mendefinisikan pembelajaran sebagai "proses ataupun metode membuat manusia ataupun makhluk hidup belajar." Istilah "fiqh" dengan cara harfiah berarti memahami. Berlandaskan Dewi Anjani dkk., istilah

"fiqh" mempunyai dua arti: pengetahuan tentang hukum syariah yang berkaitan dengan ucapan serta perbuatan mukallaf (orang-orang yang bertugas melaksanakan hukum agama), yang berasal dari bukti rinci berupa teks-teks dari Al-Qur'an serta Sunnah, serta yang berbeda dari keduanya berupa ijma' serta ijtihad. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mendefinisikan pembelajaran sebagai "proses ataupun metode membuat manusia ataupun makhluk hidup belajar." "Fiqh" dengan cara harfiah berarti "memahami." Dewi Anjani dkk. mengklaim bahwasannya istilah "fiqh" mempunyai dua arti: pengetahuan tentang hukum syariah yang berkaitan dengan ucapan serta perbuatan mukallaf (mereka yang bertugas menegakkan hukum agama), yang berasal dari bukti khusus berupa teks-teks dari Al-Qur'an serta Sunnah, serta yang berbeda dari keduanya berupa ijma' serta ijtihad.

Definisi yang disebutkan di atas memperlihatkan bagaimana fiqh dipakai guna menentukan hukum-hukum, seperti apakah suatu perbuatan diwajibkan ataupun sunnah, haram ataupun makruh, ataupun mubah, yang ditinjau dari bukti-bukti yang tersedia, serta untuk hukum-hukum syariat itu sendiri, yakni hukum-hukum apa yang terkandung pada salat, zakat, puasa, haji, serta lain-lain pada bentuk syarat, rukun, kewajiban, ataupun

sunnah. Jelas bahwasannya tujuan mempelajari fiqh ialah guna memahami peraturan-peraturan syariat yang mengatur ucapan serta perbuatan mukallaf. Mempelajari ilmu hukum Islam tidak hanya menekankan penguasaan pengetahuan teoritis, tetapi juga pengembangan keterampilan praktis serta internalisasi nilai-nilai Islam pada kehidupan sehari-hari. Sumber-sumber ilmu hukum Islam ialah Al-Qur'an, Sunnah, konsensus (ijma'), serta ijtihad. Tujuannya ialah guna mengklasifikasikan hukum suatu perbuatan serta memahami dengan cara komprehensif tata cara pelaksanaan ibadah seperti salat, zakat, puasa, serta haji. Oleh sebab itu, mempelajari hukum Islam sangat menekankan pengembangan keterampilan praktis serta internalisasi cita-cita Islam pada kehidupan sehari-hari di samping penguasaan pengetahuan teoritis.