

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori Dasar

1. Implementasi Aplikasi *Canva* berbasis Proyek

a. Pengertian Implementasi

Implementasi bisa dipahami sebagai suatu mekanisme ataupun proses dinamis yang tidak bersifat statis ataupun sekedar rutinitas administratif belaka, melainkan ialah rangkaian kegiatan yang terencana, disengaja, serta sistematis guna mengoperasionalkan suatu kebijakan, program, peraturan, ataupun keputusan formal ke pada tindakan nyata di lapangan dengan tujuan akhir guna menciptakan dampak, perubahan, ataupun hasil tertentu sebagaimana yang sudah ditetapkan pada perencanaan (Mamoto *et al.*, 2018). Berlandaskan sumber tersebut, implementasi dipahami sebagai proses nyata dalam menerapkan serta mengoperasionalkan suatu kebijakan, konsep, ataupun prinsip pendidikan ke pada praktik pembelajaran yang konkret. Implementasi tidak hanya sekedar perencanaan ataupun penyusunan teori, melainkan tindakan sistematis guna menanamkan nilai-nilai pendidikan Islam serta multikultural dengan cara bersamaan kepada peserta

didik melalui metode pembelajaran yang relevan serta terukur.

Proses ini mencakup langkah-langkah seperti integrasi materi, penggunaan strategi pembelajaran yang tepat seperti PAIKEM, serta penciptaan lingkungan belajar yang kondusif guna membentuk karakter, sikap, serta kompetensi yang selaras dengan tujuan pendidikan yang sudah ditetapkan. Implementasi juga menekankan pentingnya peran pendidik dalam mengajarkan nilai-nilai toleransi, penghormatan kepada keberagaman, serta penguatan identitas keagamaan dengan cara seimbang. Sehingga peserta didik bisa menginternalisasi serta menerapkannya pada kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan sekolah maupun masyarakat yang majemuk.

b. Pengertian Aplikasi *Canva*

Canva ialah sebuah platform desain grafis berbasis web serta aplikasi yang digagas oleh pengusaha Australia, Melanie Perkins, yang pada hakikatnya sudah melaksanakan demokratisasi kepada bidang desain. Lebih dari sekadar menyediakan template, fasilitas edit foto/video, poster, hingga presentasi, *Canva* merepresentasikan sebuah pergeseran paradigma dari desain yang elitis serta memerlukan keahlian khusus menjadi sebuah

komoditas yang bisa diakses serta dimanipulasi oleh siapa saja. Platform ini beroperasi pada model premium, di mana pengguna bisa mengunduh hasil karya mereka pada berbagai format standar (JPEG, PNG, PDF, PPT) dengan cara gratis, sambil ditawarkan aset-aset premium. Dengan keunggulan tersebut *Canva* sudah tersedia di 190 negara tersedia 100 bahasa (Gehred, 2020). Penelitian mengungkapkan bahwasannya penggunaan media visual, seperti gambar, foto, serta LCD proyektor, sangat membantu guru dalam menyajikan materi yang abstrak menjadi lebih konkret serta mudah dipahami, terutama bagi siswa yang mempunyai keterbatasan dalam merespon stimulus. Hal ini relevan dengan pembelajaran fikih yang banyak berisi tata cara ibadah yang bersifat prosedural serta abstrak jika hanya dijelaskan melalui ceramah. Implementasi *Canva* berbasis proyek memungkinkan siswa guna merancang sendiri visualisasi prosedur ibadah, misalnya membuat poster langkah-langkah wudhu ataupun infografis syarat sahnya shalat. Proses kreatif ini tidak hanya memperkuat pemahaman kognitif siswa, tetapi juga melatih keterampilan psikomotorik serta afektif mereka, sebagaimana tujuan pembelajaran fikih

yang holistik. Dengan demikian, Canva berperan sebagai media digital yang mengatasi keterbatasan metode konvensional dalam menyampaikan materi fikih yang kompleks.

Canva pada mulanya didirikan pada tahun 2012 di Sydney, Australia oleh Melanie Perkins, Clifft Obrecht, serta Cameron Adams. Awalnya, tujuan *Canva* ialah guna menyederhanakan proses perancangan desain grafis yang rumit serta sulit dimengerti oleh kebanyakan orang selanjutnya, untuk bisa memakai *Canva*, pengguna bisa membuat akun di website www.Canva.com ataupun melalui Aplikasi yang tersedia untuk diunduh di *PlayStore* ataupun *Apps Store*. Sesudah membuat akun, pengguna mempunyai akses ke lebih banyak kepada *tools* seperti menyimpan pekerjaan, mengedit ulang pekerjaan, berbagi pengelolaan dengan orang lain, serta banyak lagi. Akan tetapi, tidak semua *tools* bisa dipakai, misalnya ada beberapa dari *element*, *template*, bentuk huruf, animasi-animasi yang mempunyai tanda pro (Safitri, 2024). Di pada dunia pendidikan, *Canva* sudah menjelma menjadi platform andalan yang merevolusi pembuatan media pembelajaran. Platform ini tidak hanya sekadar alat, melainkan gudang kreativitas yang menyediakan

beragam *template* siap pakai, mulai dari presentasi yang dinamis, resume, hingga berbagai materi cetak seperti poster, *pamflet*, brosur, grafik data, infografis yang informatif, serta spanduk. Kelengkapan peralatan desainnya yang intuitif memungkinkan para pendidik, bahkan bagi mereka yang tidak mempunyai latar belakang desain grafis, guna menciptakan media ajar yang visualnya menarik serta profesional dengan mudah.

Fleksibilitas aksesnya, yang menawarkan opsi gratis dengan fitur yang sudah sangat lengkap maupun berbayar dengan fasilitas premium, menjadikan *Canva* solusi yang inklusif serta terjangkau guna meningkatkan kualitas serta engagement proses belajar-mengajar di berbagai jenjang pendidikan (Resmini *et al.*, 2021). Dengan demikian, bisa disimpulkan bahwasannya *Canva* bukan sekadar alat desain konvensional. *Canva* ialah alat yang sangat berguna serta mudah dipakai. Dengan *Canva*, siapa saja bisa membuat desain yang bagus tanpa perlu keahlian khusus. Fitur-fiturnya yang gratis serta mudah dipahami membantu guru membuat media pembelajaran yang menarik, seperti presentasi ataupun poster. Hal ini membuat proses belajar mengajar jadi lebih seru

serta efektif. *Canva* membuktikan bahwasannya desain yang baik bukan hanya untuk desainer profesional, tapi bisa diciptakan oleh semua orang.

c. Berbasis Proyek

Project Based Learning didefinisikan sebagai suatu model pembelajaran yang menekankan pada pemecahan masalah yang bermakna, pengambilan keputusan, kerja kolaboratif, serta penyelidikan mendalam kepada isu-isu nyata Model ini berpusat pada siswa serta berfokus pada proses penyelesaian proyek yang menghasilkan produk nyata (Rati *et al.*, 2017). Pada penelitian ini, model *Project Based Learning* diterapkan pada siswa kelas X pada pembelajaran Fiqih dengan memakai aplikasi *Canva*, guna menguatkan pemahaman siswa. Pemanfaatan media digital pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada hal ini pembelajaran fiqih sudah terbukti menyajikan dampak positif kepada peningkatan literasi keagamaan siswa, sebagaimana diungkapkan oleh Satrioso H, (2025) bahwasannya penggunaan video interaktif, modul daring, serta aplikasi kuis mampu meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Temuan ini relevan dengan cara langsung dengan implementasi aplikasi *Canva* berbasis proyek pada

pembelajaran fikih, di mana Canva berfungsi sebagai media digital yang memungkinkan siswa untuk dengan cara aktif mengkonstruksi pemahaman mereka melalui pembuatan infografis, poster, ataupun komik digital yang berkaitan dengan materi fikih seperti tata cara wudhu, syarat sah shalat, ataupun ketentuan puasa. Pembelajaran berbasis Proyek yang di implementasikan memakai Aplikasi *Canva* pada hal ini tidak hanya mendorong siswa untuk lebih aktif serta kolaboratif, tetapi juga meningkatkan kemampuan berpikir kreatif serta pemahaman konseptual melalui pengalaman belajar yang lebih kontekstual serta aplikatif.

d. Indikator Implementasi Aplikasi *Canva* Berbasis Proyek

Berlandaskan Slamet & Muhibbin (2025) mengatakan *Canva* berbasis proyek pada pembelajaran ialah pendekatan yang menawarkan sebuah transformasi paradigma dari metode tradisional yang bersifat satu arah menuju model yang kreatif, interaktif, serta kontekstual. Berlandaskan Siswanjaya (2021), *Project Based Learning* dengan *Canva* mempunyai potensi signifikan guna meningkatkan keterampilan siswa sebab setiap tahapan *Project Based Learning* *Canva* meliputi: Siswa tidak lagi menjadi penerima

informasi pasif; sebaliknya, mereka dengan cara aktif terlibat pada kegiatan kreatif yang memakai teknologi guna menciptakan produk visual, seperti poster. Hal ini juga mendukung klaim Siswanjaya (2021) bahwasannya *Project Based Learning Canva* mempunyai potensi besar guna meningkatkan keterampilan siswa sebab setiap fase *Project Based Learning Canva* terdiri dari: siswa diberikan kesempatan guna memahami materi dengan cara mendalam serta mempersiapkan proyek dengan cara terstruktur, mulai dari perencanaan hingga menghasilkan sebuah proyek. Maka guna mengetahui Implementasi *Canva* berbasis proyek dalam menguatkan pemahaman siswa terdapat indikator yang bisa menjadi tolak ukur, pada penelitian (Mirnawati *et al*, 2025) yakni:

1) Aspek Hasil Belajar Siswa

Aspek ini mengukur dampak langsung penggunaan *Canva* kepada capaian akademik serta produk akhir ataupun hasil proyek siswa, mulai dari peningkatan hasil belajar kognitif, kualitas produk ataupun proyek yang dihasilkan siswa, serta pencapaian tujuan pembelajaran guna memastikan bahwasannya aktivitas

berbasis *canva* dengan cara efektif mengarah pada pencapaian kompetensi yang diharapkan.

2) Aspek Keterampilan Siswa

Aspek ini berfokus pada pengembangan kompetensi yang muncul selama proses pengerjaan proyek, mulai dari memakai *template* serta elemen grafis dengan cara efektif, serta memanfaatkan alat pengeditan guna menciptakan hasil proyek yang selaras dengan tujuan pembelajaran.

3) Aspek Proses Pembelajaran

Aspek ini mengevaluasi pengalaman serta dinamika pembelajaran selama implementasi berlangsung, mulai dari mengamati tingkat antusiasme, minat, serta partisipasi aktif siswa selama tahap perencanaan, pembuatann, hingga presentasi proyek, serta Menilai keselarasan serta kelancaran pelaksanaan setiap *fase* implementasi mulai dari pertanyaan penuntun, perencanaan, pembuatan jadwal, penelitian, pembuatan produk, hingga presentasi serta refleksi dengan *Canva* sebagai alat bantu utama pada satu ataupun lebih tahapan tersebut.

2. Memperkuat Pemahaman Pembelajaran Fiqih Siswa

a. Memperkuat Pemahaman

Pemahaman diartikan sebagai kemampuan mendalam siswa dalam menyerap, menginternalisasi, serta menerapkan konsep-konsep pembelajaran, yang dicapai melalui pengalaman belajar yang interaktif serta kontekstual. Pemahaman tidak hanya terbatas pada hafalan, tetapi mencakup kemampuan guna mengaitkan materi dengan situasi kehidupan nyata, berpartisipasi aktif pada diskusi, serta memperlihatkan penguasaan melalui aspek pengetahuan, sikap, serta keterampilan (Ahmad Catur Susilo & Triono Ali Mustofa, 2024). pada penelitian (Moh. Eko Nasrulloh & Nur Muhammad Ikhlashul Amal, 2016) Berikut ini beberapa aspek yang bisa membantu siswa dalam memperkuat pemahaman Pembelajaran Fiqih melalui implementasi Aplikasi *canva* berbasis proyek:

1) Pemahaman secara mendalam dan kritis

Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva* berbasis proyek mendorong siswa untuk terlibat dengan cara aktif dalam menganalisis serta memahami masalah dengan cara mendalam. Siswa tidak hanya menerima informasi dengan cara pasif, tetapi diajak guna

mengidentifikasi aspek-aspek inti dari suatu masalah, mengeksplorasi berbagai perspektif, guna menghasilkan suatu proyek yang relevan dengan materi Fiqih yang terkait. Proses ini melatih kemampuan berpikir kritis, analitis serta kreatif, sehingga pemahaman siswa kepada materi menjadi lebih komprehensif serta berbasis konteks nyata dengan bantuan Aplikasi *Canva* berbasis proyek.

2) Kolaborasi dan diskusi kelompok untuk memperdalam pemahaman

Pembelajaran proyek, siswa bekerja pada kelompok serta terlibat pada diskusi aktif dengan teman sebaya. Melalui dialog kolaboratif, siswa saling menguji ide, berbagi pengetahuan, serta menyepakati solusi bersama. Interaksi ini tidak hanya memperluas wawasan, tetapi juga memperkuat internalisasi konsep melalui proses negosiasi makna serta klarifikasi pemahaman. Hasilnya, pemahaman siswa menjadi lebih kaya serta multidimensi.

3) Penerapan pengetahuan dalam konteks nyata

Pembelajaran proyek menghubungkan materi akademik dengan situasi dunia nyata. Siswa tidak hanya mempelajari teori, tetapi juga

mengaplikasikannya pada proyek yang relevan serta bermakna. Pengalaman praktis ini membantu siswa melihat langsung kegunaan serta relevansi dari apa yang mereka pelajari, sehingga pemahaman mereka menjadi lebih konkret, aplikatif, serta mudah diingat pada jangka panjang.

4) Peran aktif siswa dalam seluruh tahap proyek

Siswa dilibatkan dengan cara penuh pada setiap tahap proyek, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Keterlibatan aktif ini menumbuhkan rasa tanggung jawab serta kepemilikan kepada proses belajar. Dengan mengambil peran yang jelas pada kelompok, siswa lebih termotivasi guna memahami materi dengan cara mendalam, sebab mereka dengan cara langsung merasakan dampak dari upaya serta keputusan yang mereka ambil.

5) Umpan balik dan apresiasi guru

Sesudah proyek selesai, siswa mempresentasikan karya mereka serta menerima umpan balik konstruktif dari instruktur. Umpan balik ini membantu siswa merefleksikan pemahaman mereka, memperbaiki kesalahan konseptual, serta

memperdalam wawasan mereka tentang materi yang dipelajari. Selain menyajikan penilaian, instruktur juga menyajikan analisis mendalam tentang hasil proyek, menghubungkannya dengan konsep ilmiah, serta menawarkan saran untuk perbaikan. Selain menyajikan evaluasi, instruktur menyajikan analisis menyeluruh tentang temuan proyek, menghubungkannya dengan ide-ide ilmiah, serta menyajikan rekomendasi untuk peningkatan. Siswa bisa meningkatkan pemahaman mereka, memperbaiki kesalahan konseptual, serta memperoleh pemahaman yang lebih pada tentang materi pelajaran dengan memakai umpan balik ini.

b. Pembelajaran Fiqih

1) Pengertian Pembelajaran Fiqih

Setiani Yulia (2010) menyatakan bahwasannya mempelajari fiqih ialah bagian penting dari Pendidikan Agama Islam, yang berfokus pada Fiqih Ibadah. Cakupannya meliputi pengenalan serta pemahaman mendalam tentang metode pelaksanaan Lima Rukun Islam, mulai dari aturan yang berkaitan dengan taharah, salat, puasa, zakat, serta haji hingga peraturan tentang makanan serta

minuman, khitan, kurban, serta transaksi ekonomi seperti jual beli serta pinjam. Berlandaskan etimologinya, fiqih berarti pemahaman mendalam yang membutuhkan tingkat kemampuan intelektual tertinggi Setiani Yulia (2010) menyatakan bahwasannya mempelajari fiqih ialah bagian penting dari Pendidikan Agama Islam, yang berfokus pada Fiqih Ibadah. Cakupannya meliputi pengenalan serta pemahaman mendalam tentang metode pelaksanaan Lima Rukun Islam, mulai dari aturan yang berkaitan dengan taharah, salat, puasa, zakat, serta haji hingga peraturan tentang makanan serta minuman, khitan, kurban, serta transaksi ekonomi seperti jual beli serta pinjam. Berlandaskan etimologinya, fiqih berarti pemahaman mendalam yang membutuhkan tingkat kemampuan intelektual tertinggi.

Perspektif ini diperkuat oleh Samsul Munir Amin yang mendefinisikan fiqih sebagai ilmu yang menjabarkan hukum-hukum syara' yang bersifat amaliah (praktis), yang derivasinya bersumber dari dalil-dalil yang terperinci. Sementara itu, melalui kutipan Nazar Bakry, TM. Habsyi Ash Shiddieqy menegaskan

bahwasannya fiqih ialah sebuah disiplin ilmu yang mempunyai cakupan pembahasan yang sangat luas, menghimpun berbagai jenis hukum Islam serta aturan hidup yang komprehensif, baik untuk kepentingan individu, kelompok, masyarakat, maupun umat manusia dengan cara universal. Berlandaskan beberapa pengertian tersebut, pembelajaran Fiqih pada konteks formal di sekolah menempati posisi sebagai mata pelajaran pokok pada kurikulum Pendidikan Agama Islam (PAI) pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah (MI), Tsanawiyah (MTs), serta Aliyah (MA). Implementasinya, yang mengacu pada Kurikulum Peraturan Menteri Agama RI, tidak lagi terbatas pada interaksi guru-siswa di pada ruang kelas dengan cara konvensional. Paradigma pembelajaran sudah bergeser menuju model yang lebih dinamis serta kontekstual, di mana proses belajar terjadi melalui beragam interaksi, baik di lingkungan kelas maupun di ruang praktik seperti musholla guna mensimulasikan berbagai bentuk ibadah. Pemanfaatan media teknologi seperti *Canva* berbasis proyek juga diintegrasikan guna memperkaya pengalaman belajar.

Penelitian Satrisno & Friantary (2019) mengungkapkan bahwasannya penggunaan media visual, seperti gambar, foto, serta LCD proyektor, sangat membantu guru dalam menyajikan materi yang abstrak menjadi lebih konkret serta mudah dipahami, terutama bagi siswa yang mempunyai keterbatasan dalam merespon stimulus. Hal ini relevan dengan pembelajaran fiqih yang banyak berisi tata cara ibadah yang bersifat prosedural serta abstrak jika hanya dijelaskan melalui ceramah. Implementasi Canva berbasis proyek memungkinkan siswa guna merancang sendiri visualisasi prosedur ibadah, misalnya membuat poster langkah-langkah wudhu ataupun infografis syarat sah shalat. Proses kreatif ini tidak hanya memperkuat pemahaman kognitif siswa, tetapi juga melatih keterampilan psikomotorik serta afektif mereka, sebagaimana tujuan pembelajaran fiqih yang holistik. Dengan demikian, *Canva* berperan sebagai media digital yang mengatasi keterbatasan metode konvensional dalam menyampaikan materi fikih yang kompleks.

2) Tujuan Pembelajaran Fiqih

Gafrawi serta Mardianto (2023) menyatakan bahwasannya Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional memuat rumusan tujuan pendidikan nasional yang menyatakan: "Pendidikan Nasional bertujuan guna mengembangkan potensi siswa menjadi manusia yang beriman serta takut kepada Tuhan Yang Maha Esa, mempunyai akhlak mulia, sehat jasmani, berpengetahuan luas, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab." Kurikulum Madrasah (Standar Kompetensi) menguraikan peran serta tujuan Pembelajaran Fiqih, yakni mempersiapkan siswa guna menerapkan serta mempraktikkan ketentuan hukum Islam dengan benar, serta mengetahui serta memahami prinsip-prinsip hukum Islam dengan cara rinci serta komprehensif, baik pada bentuk argumen naqli maupun aqli, sebagai panduan untuk kehidupan pribadi serta sosial. Hal ini bisa mendorong kedisiplinan, tanggung jawab sosial yang tinggi, serta ketaatan pada hukum Islam

pada kehidupan sosial serta pribadi mereka (Sarbani & Pd, 2020).

Memahami serta menerapkan sumber-sumber hukum Islam serta hukum taklifi, prinsip-prinsip ibadah, serta syariah ialah beberapa tujuan pembelajaran fiqh yang diharapkan bisa dicapai oleh siswa guna memenuhi tingkat kompetensi lulusan mata pelajaran fiqh di Madrasah Aliyah. Fiqh meliputi ibadah, mu'amalah, munakahat, mawaris, jinayah, siyasah, dasar-dasar istinbath, serta peraturan usul fiqh.

Pendidikan fiqh (yurisprudensi Islam) bertujuan guna menyajikan pemahaman mendalam kepada siswa tentang prinsip serta prosedur penerapan hukum Islam. Hal ini diharapkan bisa memungkinkan siswa guna mempraktikkan ajaran Islam dengan cara komprehensif, artinya dengan cara menyeluruh serta dengan apresiasi penuh. Muslim yang memahami fiqh Islam dengan cara menyeluruh serta mampu menerapkan keterampilan yang terkait dengannya akan berkembang menjadi individu yang tidak hanya mampu melaksanakan kewajiban agamanya tetapi juga

mempunyai potensi guna menjadi penyembah yang menginspirasi orang-orang di sekitarnya. Diharapkan hal ini akan memungkinkan siswa untuk sepenuhnya serta sepenuh hati menghargai ajaran Islam. Muslim yang mempunyai pemahaman mendalam tentang fiqh Islam serta mampu memakai keterampilan yang terkait dengannya akan berkembang menjadi orang-orang yang tidak hanya mampu melaksanakan kewajiban agamanya tetapi juga mempunyai kapasitas guna menjadi penyembah yang mengangkat orang-orang di sekitarnya (Trianita *et al.*, 2024).

3) Ruang lingkup Pembelajaran Fiqih

Kursus Fiqih Madrasah Aliyah mencakup berbagai topik, seperti prinsip-prinsip ibadah serta syaria Islam, hukum serta perundang-undangan Islam mengenai zakat serta haji serta tata cara pengelolaannya, hikmah dalam melaksanakan kurban serta aqiqah, ketentuan hukum Islam mengenai pengelolaan jenazah, kepemilikan, konsep ekonomi Islam serta hikmahnya, hukum Islam mengenai pengalihan serta perubahan aset serta hikmahnya, Hukum Islam tentang wakaalah serta sulhu serta

hikmahnya, Hukum Islam tentang daman serta kafaalah serta hikmahnya, Hukum Islam tentang riba, bank, serta asuransi, Hukum Islam tentang jinaayah serta huduud serta hikmahnya, Hukum Islam tentang keadilan serta hikmahnya, Hukum Islam tentang keluarga serta warisan, Hukum Islam tentang siyaasah syar'iyah, sumber-sumber hukum Islam serta hukum taklifi dasar-dasar istinbaath pada yurisprudensi Islam serta penerapan usul fiqh (M. Dihyah Qalbi *et al.*, 2024).

c. Indikator menguatkan pemahaman pembelajaran fiqh

Ranah kognitif, emosi, serta psikomotorik termasuk di antara komponen penting dari indikator yang memperlihatkan peningkatan pemahaman pada pembelajaran fiqh. Baik pengetahuan teoritis maupun kemampuan guna menerapkan serta menginternalisasi nilai-nilai ini pada kehidupan sehari-hari memperlihatkan penguasaan yang kuat pada pembelajaran fiqh (Hasibuan *et al.*, 2022). Berikut ialah penanda guna meningkatkan pemahaman ketika belajar fiqh:

1) Ranah kognitif (Pengetahuan serta Pemahaman)

Siswa bisa menguraikan konsep-konsep pokok pembelajaran fiqh seperti ,rukun, syarat,

serta hukum-hukum taklifi ataupun materi terkait memakai bahasanya sendiri dengan tepat serta jelas, tanpa menimbulkan kerancuan makna.

2) Ranah Afektif (Sikap serta Nilai)

Munculnya kesadaran serta dorongan dari pada diri siswa guna menjalankan ibadah selaras ketentuan fiqih dengan cara sukarela, yang bersumber dari pemahaman mendalam kepada hikmah serta tujuan disyariatkannya hukum-hukum tersebut (maqasid syariah).

3) Ranah Psikomotorik (Praktik serta keterampilan)

Mampu melaksanakan tatacara ibadah seperti shalat, puasa, ataupun haji dengan cara benar, tertib, tenang, serta selaras dengan tuntunan syariat.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Sehubungan dengan penelitian ini, peneliti menemukan sejumlah penelitian sebelumnya yang dengan cara tidak langsung berkaitan dengan isu penelitian yang dia kemukakan, seperti:

1. Penelitian oleh Indah Safitri (2024) berjudul *“Pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembuatan media pembelajaran di RA Miftah Assaadah”*

Abstrak :

Perkembangan teknologi yang sudah sangat pesat menjadi kewajiban untuk semua kalangan guna memanfaatkannya, tak terkecuali pendidik. Pendidik perlu memanfaatkan teknologi pada proses pembelajarannya misalnya pada pembuatan media pembelajaran. Dimana pada saat ini media-media pembelajaran yang dipakai masih yang tersedia di sekolah saja serta kurangnya inovasi. Maka dengan demikian perlu bagi pendidik guna memanfaatkan teknologi guna membuat media pembelajaran yang menarik bagi anak ataupun peserta didiknya. Pada zaman yang sudah berkembang ini sudah banyak aplikasi-aplikasi yang bermunculan yang bisa mempermudah pendidik dalam membuat media pembelajaran salah satu contohnya ialah aplikasi *Canva*. *Canva* ialah aplikasi mempunyai berbagai macam fitur, *template*, bentuk-bentuk *font* yang mempermudah pendidik dalam membuat media pembelajaran yang menarik bagi anak.

Tiga pendidik di RA Miftah Assaadah yang sudah memakai aplikasi *Canva* guna membuat media pembelajaran menjadi subjek penelitian. Peneliti memakai metode penelitian kualitatif deskriptif, serta teknik pengumpulan data meliputi observasi serta

wawancara. Temuan memperlihatkan bahwasannya aplikasi Canva bisa dipakai pada pembuatan media pembelajaran, memungkinkan pendidik guna menciptakan materi pembelajaran yang menarik, kreatif, serta lebih memikat bagi siswa. Metode penelitian kualitatif deskriptif dipakai oleh peneliti. Tiga guru di RA Miftah Assaadah yang sudah membuat materi pendidikan memakai perangkat lunak *Canva* menjadi subjek penelitian.

Wawancara serta observasi ialah metode yang dipakai guna mengumpulkan data. Temuan memperlihatkan bahwasannya instruktur bisa memakai perangkat lunak *Canva* guna menghasilkan materi pendidikan yang menarik, imajinatif, serta lebih memikat bagi siswa.

2. Penelitian oleh Ahmad Nur Huda (2024) berjudul *“Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih di MAN 2 Lebak”*

Abstrak :

mencakup keterlibatan, ketertarikan, serta motivasi siswa kepada materi pelajaran. Minat belajar yang tinggi bisa meningkatkan efektivitas pembelajaran serta hasil akademik siswa. Penelitian ini bertujuan guna mengetahui, 1) Minat belajar siswa pada proses

pelaksanaan penerapan metode *Project Based Learning* pada materi hukum waris kelas XI MAN 2 Lebak. 2) Sesudah pendekatan *Project Based Learning* diterapkan, siswa kelas XI di MAN 2 Lebak memperlihatkan minat yang lebih besar dalam mempelajari Fiqih. Dua siklus aksi ialah bagian dari metodologi penelitian aksi kelas kualitatif (CAR). Perencanaan, pelaksanaan, observasi, serta refleksi membentuk setiap siklus.

Temuan penelitian memperlihatkan bahwa: 1) minat belajar siswa dipengaruhi dengan cara positif oleh penggunaan metode *Project Based Learning* pada Siklus I, meskipun beberapa siswa memperlihatkan perhatian serta rasa ingin tahu yang rendah; 2) minat belajar siswa meningkat dengan cara signifikan pada Siklus II, dengan sebagian besar siswa memperlihatkan minat, konsentrasi, serta rasa ingin tahu yang lebih tinggi; 3) peningkatan metode pengajaran serta motivasi pada Siklus II terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa dengan cara keseluruhan, sehingga menghasilkan keterlibatan siswa yang lebih baik; serta 4) persentase yang signifikan antara Siklus I serta Siklus II. Antusiasme siswa pada belajar meningkat dengan cara signifikan pada Siklus II, dengan sebagian besar memperlihatkan perhatian, fokus, serta rasa ingin tahu yang lebih besar. Peningkatan motivasi serta strategi pengajaran pada

Siklus II berhasil meningkatkan minat belajar siswa dengan cara umum, yang meningkatkan keterlibatan siswa. 2) Perbedaan persentase yang mencolok antara Siklus I serta Siklus II memperlihatkan bahwasannya antusiasme siswa pada belajar sudah meningkat. Rata-rata minat belajar siswa ialah 57,92% pada Siklus I serta 79,18% pada Siklus II, yang memperlihatkan peningkatan sebesar 21,26%. Setiap ukuran minat belajar, termasuk minat, fokus, rasa ingin tahu, kebutuhan akan pelajaran, serta perasaan senang pada belajar, meningkat dengan cara signifikan. Hal ini memperlihatkan bahwasannya pendekatan *Project Based Learning* berhasil dalam menumbuhkan lingkungan belajar yang lebih menarik serta menyenangkan, yang berhasil meningkatkan minat siswa dalam mempelajari isi hukum warisan.

3. Penelitian oleh Azka Arif Rohman (2024) berjudul *“Implementasi Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantuan Media Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Siswa Kelas X di SMA Negeri 5 Jember”*

Abstrak :

Rata-rata minat belajar siswa ialah 57,92% pada Siklus I serta 79,18% pada Siklus II, yang memperlihatkan peningkatan sebesar 21,26%. Setiap

ukuran minat belajar, termasuk minat, fokus, rasa ingin tahu, kebutuhan akan pelajaran, serta perasaan senang pada belajar, meningkat dengan cara signifikan. Hal ini memperlihatkan bahwasannya pendekatan *Project Based Learning* berhasil dalam menumbuhkan lingkungan belajar yang lebih menarik serta menyenangkan, yang berhasil meningkatkan minat siswa dalam mempelajari isi hukum warisan. 2) 1) Bagaimana siswa kelas X di SMA Negeri 5 Jember memakai paradigma pembelajaran *Project Based Learning* dengan media Canva guna membantu Pendidikan Agama Islam serta Pendidikan Karakter? 2) Bagaimana siswa kelas X di SMA Negeri 5 Jember mengevaluasi pendekatan pembelajaran *Project Based Learning* dengan bantuan media Canva di bidang Pendidikan Agama Islam serta Pendidikan Karakter?

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mendeskripsikan perencanaan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan bantuan media Canva pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam serta Pembentukan Karakter untuk siswa kelas X di SMA Negeri 5 Jember; 2) mendeskripsikan implementasi model pembelajaran *Project Based Learning* dengan bantuan media Canva pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam serta Pembentukan Karakter untuk siswa kelas X di SMA

Negeri 5 Jember; serta 3) mendeskripsikan evaluasi model pembelajaran Project Based Learning dengan bantuan media Canva pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam serta Pembentukan Karakter untuk siswa kelas X di SMA Negeri 5 Jember. Tujuan penelitian ini ialah: 2) menjelaskan bagaimana siswa kelas X di SMA Negeri 5 Jember diajarkan Pendidikan Agama Islam serta Pembentukan Karakter memakai metodologi pembelajaran Project Based Learning dengan bantuan media Canva; 3) menguraikan penilaian model pembelajaran Project Based Learning untuk siswa kelas X di SMA Negeri 5 Jember pada bidang Pendidikan Agama Islam serta Pembentukan Karakter dengan bantuan media *Canva*.

Metode pengumpulan data meliputi: 1) observasi, 2) wawancara, serta 3) dokumentasi. Analisis data memakai model Miles serta Huberman, yang terdiri dari kondensasi data, presentasi data, serta penarikan kesimpulan. Validitas data diuji memakai triangulasi teknis, triangulasi sumber, serta pengecekan anggota. Metodologi yang dipakai ialah pendekatan kualitatif dengan tipe penelitian deskriptif. Pengambilan sampel bertujuan dipakai guna menentukan subjek penelitian. Subjek penelitian dipilih melalui penggunaan pengambilan sampel bertujuan. Tiga metode dipakai

guna mengumpulkan data: 1) observasi; 2) wawancara; serta 3) dokumentasi. Paradigma Miles serta Huberman, yang mencakup kondensasi data, presentasi data, serta penarikan kesimpulan, dipakai pada analisis data. Triangulasi teknis, triangulasi sumber, serta pengecekan anggota dipakai guna menilai validitas data.

Hasil dari penelitian ini menunjukan bahwasannya :

1) pada tahap perencanaan mempersiapkan perangkat pembelajaran antara lain atp, Cp, Prota, Prosem, serta Modul Ajar. 2) pada tahap pelaksanaan ini sudah selaras dengan langkah-langkah *Project Based Learning* antara lain pemberian pertanyaan pemantik, mendesain kegiatan pembelajaran, monitoring mempresentasikan hasil proyek, serta refleksi serta evaluasi. 3) pada kegiatan evaluasi memakai penilaian proyek.

4. Penelitian oleh Nurul Hikmah (2024) berjudul *“Implementasi Media Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Kreativitas Berpikir Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas VIII di SMP Kharisma Bangsa Tangerang Selatan”*

Abstrak :

Penelitian ini memakai penelitian tindakan kelas (CAR) dengan model Kemmis & Taggart guna mengatasi

masalah yang muncul di kelas. Tujuan penelitian ini ialah: (1) menentukan serta mendeskripsikan implementasi media interaktif berbasis aplikasi Canva pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII SMP Kharisma Bangsa Tangerang Selatan; serta (2) menentukan serta mendeskripsikan peningkatan pemikiran kreatif siswa sesudah implementasi media interaktif berbasis aplikasi Canva. Penelitian ini memakai paradigma Kemmis & Taggart bersamaan dengan penelitian tindakan kelas (CAR). CAR dipakai pada upaya guna mengatasi masalah yang muncul di kelas. Perencanaan, pelaksanaan, observasi, serta refleksi ialah empat fase dari pendekatan ini. Penerapan media interaktif, seperti fitur infografis Canva, guna meningkatkan pemikiran kreatif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) ialah fokus utama dari keempat tahapan ini, yang diulang serta dilaksanakan dengan memakai prosedur yang sama.

Temuan studi ini memperlihatkan bahwasannya penggunaan media interaktif berbasis Canva dengan fitur infografis meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir orisinal. Siklus yang sudah diterapkan memperlihatkan kemajuan ini. Pada siklus I hasil tes kreativitas berpikir peserta didik pada aspek *fluency* (kelancaran) sebesar 75%, aspek *flexibility* (keluwesan)

71%, aspek *originality* (keaslian) 85%, aspek *elaboration* (penguraian) 79%, serta aspek *Redefinition* (perumusan kembali) 73%. Pada siklus II mengalami peningkatan persentase yang signifikan yakni aspek *fluency* (kelancaran) 77%, aspek *flexibility* (keluwesan) 84%, aspek *originality* (keaslian) 83%, aspek *elaboration* (penguraian) 86%, serta aspek *redefinition* (perumusan kembali) 80%. Sesudah memakai fitur infografis Canva, 20 siswa, ataupun 91% dari total siswa, menyelesaikan program peningkatan keterampilan berpikir kreatif dengan skor di atas 80 pada Siklus II, sedangkan 2 siswa, ataupun 9%, gagal menyelesaikan program tersebut. Pada Siklus I, 14 siswa memperoleh skor di atas 80 (64%), serta 8 siswa memperoleh skor di bawah 80 (36%). Skor rata-rata ialah 19,14.

5. Penelitian oleh Muhammad A'dzomu Darojatan Indallah (2025) berjudul "*Implementasi Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Materi Adab Membaca Al-Qur'an Dan Berdoa Kelas 7 MTsN Kota Batu*"

Abstrak :

Zaman era digital penggunaan media interaktif pada pembelajaran menjadi salah satu hal yang penting guna meningkatkan pemahaman peserta didik. Aplikasi *Canva* menyajikan inovasi terbaru dalam menyajikan materi

pembelajaran agar lebih menarik serta mudah dipahami. Namun, pada penerapannya, MTsN Kota Batu masih mempunyai kendala seperti keterbatasan akses internet, penyesuaian desain dengan materi pembelajaran, serta waktu pembelajaran yang terbatas. Oleh sebab itu, penelitian ini hadir guna mengkaji tahapan, proses, serta kendala serta solusi pada implementasi aplikasi *Canva* guna menjadi inovasi pada pembelajaran. Penelitian ini bertujuan guna memahami tiga aspek, yakni tahapan, proses, serta kendala serta solusi pada implementasi aplikasi *Canva* pada pembelajaran Akidah Akhlak pada materi Adab Membaca Al-Qur'an serta Berdoa di kelas 7 MTsN Kota Batu. Studi ini memakai metodologi kualitatif serta desain penelitian lapangan, mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, serta dokumentasi.

Hasil analisis data didasarkan pada Triangulasi sumber maupun metode dengan melaksanakan reduksi display serta verifikasi data. Penelitian ini memperlihatkan bahwasannya (1) tahapan implementasi penggunaan aplikasi *Canva* pada pembelajaran melibatkan beberapa langkah sistematis, seperti a) pelatihan *Canva* untuk guru, b) penetapan tujuan pembelajaran, c) pembuatan akun *Canva*, d) penyusunan bahan ajar interaktif. (2) Proses implementasi meliputi a)

pemberian panduan awal kepada peserta didik, b) eksplorasi fitur-fitur aplikasi *Canva*, c) tahap export desain, d) evaluasi kreativitas serta refleksi. (3) Adapun kendala yang dihadapi pada penggunaan aplikasi *Canva* pada pembelajaran meliputi a) keterbatasan akses internet, b) kesulitan dalam menyesuaikan desain dengan materi pembelajaran, c) keterbatasan waktu pembelajaran. Solusi yang diterapkan mencakup a) penggunaan *hotspot* dengan batasan perangkat serta menyiapkan materi ataupun *template* sebelum kelas dimulai, b) pemberian contoh desain yang selaras dengan materi, c) fleksibilitas pada penyelesaian tugas diluar jam pelajaran. Alat *Canva* membuat pembelajaran Aqidah Akhlak (Akidah Islam) lebih artistik serta interaktif, yang meningkatkan pemahaman serta keterlibatan siswa.

Penelitian yang menjadi dasar studi ini dibandingkan pada tabel berikut:

Tabel 1. Penelitian Sebelumnya yang Relevan

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Pemanfaatan aplikasi <i>Canva</i> pada pembuatan media pembelajaran di RA Miftah Assaadah	Sama-sama membahas pemanfaatan aplikasi <i>Canva</i> sebagai media pembelajaran.	Meskipun penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti ini menekankan

			kan implemen- tasi berbasis proyek guna meningkatkan hasil belajar di tingkat MA, fokusnya ialah pada pengembangan media pembelaj- aran di RA (pendidikan anak usia dini).
2	Penerapan Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> dalam meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih di MAN 2 Lebak	Sama-sama memakai model <i>Project Based Learning</i> guna meningkatkan kualitas pembelajaran.	Sementara studi peneliti menyoro- ti hasil pembelaj- aran dengan penggun- aan aplikasi Canva di MAN 2 Bengkul- u, studi ini

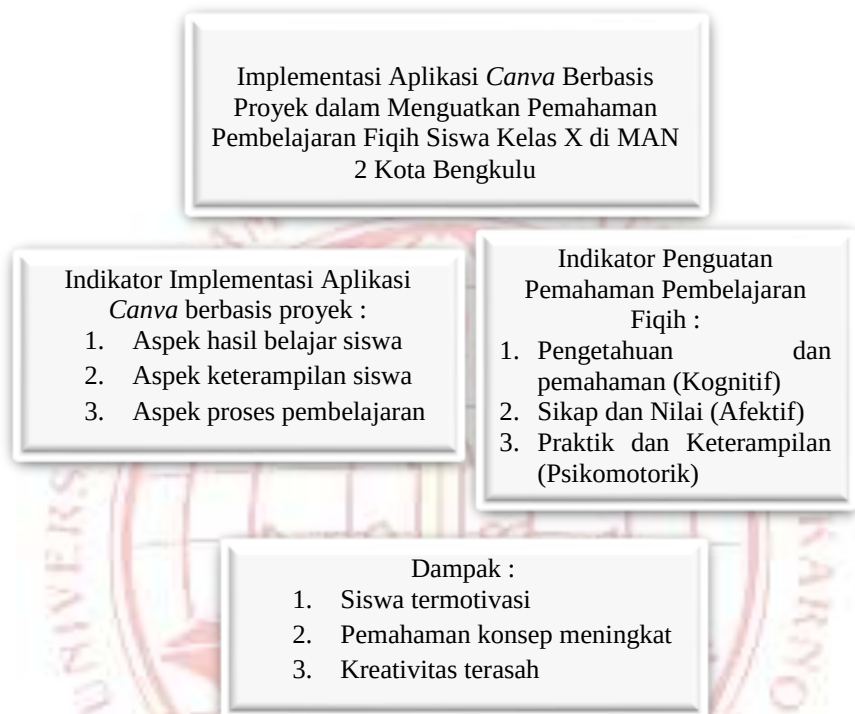
			berfokus pada minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih
3	Implementasi Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> Berbantuan Media <i>Canva</i> Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam serta Budi Pekerti Siswa Kelas X di SMA Negeri 5 Jember	Sama-sama memakai <i>Canva</i> pada kerangka <i>Project Based Learning</i> serta mengaitkan dengan PAI.	Penelitian dilaksanakan pada siswa SMA Negeri 5 Jember kelas X, sedangkan penelitian dilaksanakan pada MAN 2 Bengkulu dengan fokus pada peningkatan hasil belajar.
4	Implementasi Media Interaktif Berbasis Aplikasi <i>Canva</i> dalam meningkatkan Kreativitas Berpikir Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam serta Budi Pekerti Kelas VIII	Sama-sama memakai <i>Canva</i> sebagai media pembelajaran interaktif.	Sementara studi peneliti tersebut berfokus pada hasil

	di SMP Kharisma Bangsa Tangerang Selatan		pembelajaran mahasiswa S2 memakai metode berbasis proyek, studi ini berfokus pada pemikiran kreatif siswa SMP.
5	Implementasi Penggunaan Aplikasi <i>Canva</i> pada Pembelajaran Akidah Akhlak Materi Adab Membaca Al-Qur'an serta Berdoa Kelas 7 MTSN Kota Batu	Sama-sama meneliti penggunaan aplikasi <i>Canva</i> pada pembelajaran PAI.	Materi serta jenjang berbeda: penelitian ini fokus pada Akidah Akhlak di MTs, sedangkan penelitian ini di MAN 2 Bengkulu dengan model berbasis proyek.

C. Kerangka Berpikir

Realitas di lapangan memperlihatkan bahwasannya banyak siswa masih kurang antusias serta kesulitan memahami materi sebab pembelajaran cenderung monoton serta berpusat pada guru. Kondisi ini memengaruhi pemahaman siswa kepada materi. Oleh sebab itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang bisa mengaktifkan siswa, meningkatkan motivasi, serta mengoptimalkan hasil belajar selaras dengan tuntutan kurikulum abad ke-21. Salah satu solusi potensial ialah implementasi aplikasi Canva berbasis proyek. Sebab pembelajaran biasanya berulang serta berpusat pada guru, realitas di lapangan memperlihatkan bahwasannya banyak siswa masih kurang motivasi serta kesulitan memahami topik. Pemahaman siswa kepada materi pelajaran terpengaruh oleh kondisi ini. Guna memenuhi kebutuhan kurikulum abad ke-21, diperlukan metode pembelajaran yang bisa memaksimalkan hasil belajar, meningkatkan motivasi, serta melibatkan siswa. Alat Canva berbasis proyek ialah salah satu solusi potensial. Pendekatan ini sangat menekankan partisipasi aktif siswa pada perencanaan, pembuatan, serta presentasi hasil akhir proyek mereka. Metode ini mengajarkan siswa cara berpikir kritis, bekerja sama, serta menerapkan pengetahuan mereka pada situasi praktis, di samping menyajikan pengetahuan. Hal ini bisa meningkatkan pemahaman siswa serta meningkatkan kualitas proses.

Dengan demikian, kerangka berpikir penelitian ini bisa dilihat pada gambar bagan dibawah ini:



Gambar 1. Bagan Kerangka Berpikir