

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Komponen kunci dalam pengembangan karakter dan peningkatan kualitas sumber daya manusia adalah pendidikan. Sektor pendidikan harus berubah untuk mengikuti perkembangan teknologi dan arus informasi yang pesat. Ceramah dulunya merupakan tulang punggung pengajaran dan pembelajaran, tetapi hal ini secara bertahap berubah menjadi pengajaran yang lebih interaktif di mana siswa berpartisipasi aktif. Selain memengaruhi cara guru menyampaikan materi pelajaran, pergeseran ini mendorong penggunaan sumber daya pendidikan yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik generasi digital saat ini.

Sektor pendidikan telah mengalami perubahan besar sebagai akibat dari perkembangan dan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi kontemporer. Munculnya Revolusi Industri 4.0 dan era Masyarakat 5.0 menuntut pendekatan kreatif dalam kegiatan pembelajaran. Guru tidak lagi dapat hanya mengandalkan ceramah dan materi pembelajaran konvensional dalam situasi ini. Mereka harus memanfaatkan teknologi digital yang lebih inovatif, menarik, dan sesuai dengan gaya belajar siswa masa kini.

Keefektifan proses pengajaran dan pembelajaran sangat terbantu oleh media pembelajaran.¹ Menurut Yusra, Menurut Yusra, media pendidikan dapat memfasilitasi komunikasi antara pendidik dan peserta didik, membuat konsep

¹ Azzahra Kamila Cahyani Masdar Dkk., "Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Pencapaian Belajar Peserta Didik," *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan* 1, No. 3 (2024): 85.

abstrak menjadi lebih nyata.² Jika digunakan dengan benar, media dapat meningkatkan motivasi siswa dan membantu pemahaman mereka. Namun kenyataannya, masih banyak pendidik yang belum memanfaatkan sumber daya pengajaran berbasis teknologi secara optimal.

Pergeseran paradigma dalam pendidikan menuntut para pendidik untuk mengembangkan proses pembelajaran yang lebih menarik, bermakna, dan relevan. Dalam hal ini, media pembelajaran sangat penting karena memfasilitasi transfer informasi dari pendidik kepada siswa, sehingga memudahkan mereka untuk memahami.³ Penggunaan media yang dirancang dengan baik dapat membantu siswa memahami ide-ide kompleks, memperjelas konsep-konsep abstrak, dan sekaligus meningkatkan antusiasme dan minat mereka dalam belajar. Media pembelajaran sangat penting dalam aspek ini karena memungkinkan guru untuk mengkomunikasikan informasi kepada siswa dengan cara yang memudahkan mereka untuk memahaminya. Penggunaan media yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan semangat dan minat siswa dalam belajar sekaligus membantu mereka memahami ide-ide kompleks dan konsep-konsep abstrak.

Pada kenyataannya, masih banyak sekolah tingkat menengah pertama, termasuk madrasah, yang belum memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal. Proses pembelajaran umumnya masih didominasi oleh penggunaan papan tulis, buku paket, serta lembar kerja siswa sebagai sarana utama dalam penyampaian materi. Selain itu, karena kurangnya fasilitas dan pelatihan dalam

² Habiburrahman Yusra Dkk., "Pemanfaatan Media Gambar dan Video Sebagai Alat Bantu Pembelajaran Di Kelas Rendah Sd," *Inklusi: Jurnal Pendidikan Islam dan Filsafat* 1, No. 2 (2025): 109.

³ Desi Trikesumawati Dkk., "Peran Media Dalam Mendukung Pengembangan Motivasi Belajar Siswa Di Era Modern," *Jurnal Ilmiah Research Student* 2, No. 1 (2025): 39.

penggunaan media berbasis teknologi, guru sering menghadapi kesulitan dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pelajaran mereka. Siswa cepat merasa bosan akibat kurangnya variasi dalam pendidikan mereka, terutama dalam disiplin ilmu seperti Fikih (Hukum Islam), yang sering dianggap menantang dan sangat teoritis.

Fikih memainkan peran penting dalam memengaruhi bagaimana ajaran Islam dipahami dan diterapkan dalam konteks Pendidikan Agama Islam. Namun, materi Fikih sering kali dianggap sulit karena bersifat abstrak dan memerlukan penalaran hukum yang mendalam. Jika pembelajaran disampaikan dengan cara yang monoton tanpa dukungan media yang menarik, maka pemahaman siswa terhadap materi ini menjadi dangkal dan tidak kontekstual.⁴

MTsN 3 Kediri sebagai sekolah negeri di Kabupaten Kediri memiliki komitmen untuk meningkatkan kualitas pendidikan, termasuk pada mata Pelajaran Fikih. Namun Hasil observasi awal memperlihatkan bahwa proses pembelajaran Fikih di sekolah ini belum banyak memanfaatkan media dan teknologi pembelajaran modern. Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan buku teks, sementara siswa kelas VII terlihat pasif dan kurang antusias. Beberapa siswa bahkan menyatakan bahwa mereka merasa jenuh karena materi Fikih sulit dipahami dan tidak dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari.

Guru Fikih di sekolah tersebut sebenarnya menyadari pentingnya inovasi media pembelajaran, namun keterbatasan pengetahuan tentang aplikasi digital menjadi kendala utama. Guru masih menggunakan slide presentasi sederhana

⁴ Ilham Abdurrahman Dkk., "Peran Guru Dalam Meningkatkan Minat dan Pemahaman Siswa Pada Materi Pembelajaran Fiqih Di Mts Sirnamiskin Kota Bandung," *At-Tadris: Journal Of Islamic Education* 4, No. 2 (2025):89.

yang kurang menarik bagi siswa. Situasi ini menunjukkan perlunya sumber belajar yang lebih inovatif dan sesuai dengan kepribadian siswa di era digital.

Oleh karena itu, terdapat kesenjangan antara praktik pembelajaran yang berpusat pada guru dan tuntutan pembelajaran abad ke-21, yang menekankan kreativitas dan kerja tim. Siswa Generasi Z memiliki gaya belajar yang berbeda dari generasi sebelumnya, lebih menyukai pembelajaran visual dan interaktif serta penggunaan teknologi digital.⁵ Namun, pola pembelajaran yang digunakan di madrasah belum sepenuhnya beradaptasi dengan karakteristik belajar siswa masa kini. Kesenjangan ini perlu diisi dengan menciptakan media pembelajaran inovatif yang dapat beradaptasi dengan kemajuan teknologi digital.

Salah satu media digital yang dinilai mampu menjawab tantangan tersebut adalah aplikasi Canva. Canva merupakan platform desain grafis berbasis web yang saat ini telah didukung oleh berbagai fitur kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) seperti *Magic Write* dan *Text to Image*.⁶ Melalui fitur ini, guru dan siswa dapat dengan mudah menciptakan materi visual seperti infografis, poster, hingga presentasi pembelajaran tanpa memerlukan keterampilan desain profesional. Keunggulan Canva terletak pada kesederhanaan penggunaannya, tampilan yang menarik, serta kemampuannya menstimulasi kreativitas pengguna.

Sejumlah penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan Canva sebagai alat pembelajaran dapat meningkatkan antusiasme siswa dan meningkatkan hasil belajar. Salah satunya ditunjukkan dalam penelitian yang dilakukan oleh Iwan Rasyidin menunjukkan peningkatan keterlibatan siswa

⁵ Viona Hernanda Fatikhasari Dkk., "Membangun Minat Belajar Siswa Generasi Z Melalui Inovasi Digital Dalam Materi Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik* 2, No. 3 (2025):10.

⁶ Eldaa Susanti Padinga Dkk., *Panduan Praktis Canva Ai*, Jakarta, (Siega Publisher, 2024):112.

dalam pembelajaran PPKN menggunakan Canva.⁷ Sementara penelitian Hajar menemukan bahwa siswa lebih antusias dalam membuat poster pembelajaran Bahasa Indonesia dengan bantuan Canva.⁸ Meskipun demikian, mayoritas penelitian yang telah dilakukan masih berfokus pada penggunaan Canva dalam pembelajaran mata pelajaran umum, sedangkan kajian mengenai penerapannya pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam, terutama mata pelajaran Fikih, masih relatif terbatas.

Adanya perbedaan dan keterbatasan penelitian tersebut menunjukkan perlunya dilakukan kajian lebih mendalam agar pemanfaatan Canva dalam pembelajaran Fikih dapat diketahui secara lebih jelas dan komprehensif. Meskipun banyak studi menunjukkan bahwa Canva efektif dalam pembelajaran berbasis visual, belum ada bukti yang kuat mengenai bagaimana aplikasi ini dapat digunakan untuk menyampaikan materi yang bernuansa nilai dan hukum seperti Fikih. Pada kenyataannya, ada banyak potensi untuk menjembatani kesenjangan antara pengetahuan teoretis dan praktik keagamaan praktis melalui penggunaan teknologi dalam pendidikan agama.

Urgensi penelitian ini juga di perkuat oleh data yang di keluarkan Kementerian Agama Republik Indonesia 2023 yang mencatat bahwa lebih dari 60% guru PAI di tingkat menengah pertama masih mengandalkan media konvensional dalam pembelajaran.⁹ Angka ini menunjukkan bahwa pemanfaatan

⁷ Rasyidin Iwan, "Pemanfaatan Media Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan," *Sibernetik: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 1, No. 1 (2023): 105.

⁸ Oktaviona Hajar Dkk., "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar," *Journal On Education* 6, No. 1 (2023): 13.

⁹ Nur Anisa Dkk., "Problematisasi Guru Pendidikan Agama Islam (Pai) Dalam Penggunaan Model Technological Pedagogical Content Knowledge (Tpack) Di Smpn 42 Rejang Lebong" (Phd Thesis, Institut Agama Islam Negeri Curup, 2025):37.

media digital di lingkungan madrasah masih sangat terbatas. Dengan semakin meningkatnya akses siswa terhadap perangkat digital, kebutuhan akan media pembelajaran yang kreatif dan relevan menjadi sangat mendesak.

Penggunaan Canva dalam pembelajaran Fikih diharapkan mampu membantu siswa memahami konsep ibadah dalam kondisi darurat secara lebih visual dan konkret. Misalnya, guru dapat menggunakan Canva untuk mendesain ilustrasi gerakan sholat bagi orang sakit, atau membuat bagan perbandingan tata cara sholat bagi musafir. Tampilan visual semacam ini mampu memperjelas pemahaman siswa dan mempermudah proses penanaman nilai-nilai ibadah ke dalam kehidupan sehari-hari.

Ditinjau dari aspek pedagogis, penggunaan Canva juga selaras dengan kebijakan pendidikan nasional yang menekankan pentingnya integrasi teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Program Merdeka Belajar memungkinkan para pendidik untuk menggunakan berbagai media dan sumber belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa mereka.¹⁰ Program Merdeka Belajar memungkinkan para pendidik untuk menggunakan berbagai media dan sumber belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa mereka.

Dari hasil wawancara awal dengan guru Fikih di MTsN 3 Kediri, diketahui bahwa guru memiliki keinginan untuk berinovasi dalam pembelajaran namun terkendala oleh keterbatasan pengetahuan tentang aplikasi desain digital. Guru merasa bahwa Canva dapat menjadi solusi yang mudah dan efisien karena tidak memerlukan keahlian teknis yang kompleks. Situasi ini menunjukkan bahwa ada

¹⁰ Fedik Novibriawan, "Literature Review: E-Learning Sebagai Sumber dan Media Belajar Dalam Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar," *Journal Of Science And Education Research* 2, No. 2 (2023): 31.

peluang besar untuk mengembangkan Canva menjadi alat pembelajaran alternatif yang bermanfaat, menarik, dan sukses untuk digunakan dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

Bagi siswa, penggunaan Canva tidak hanya menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, tetapi juga membantu mengembangkan keterampilan digital yang bermanfaat dalam menghadapi perkembangan teknologi di masa mendatang. Melalui kegiatan merancang poster atau presentasi interaktif, siswa belajar berpikir kreatif, bekerja sama, dan mengomunikasikan ide keagamaan secara visual. Keterampilan ini merupakan bagian dari kompetensi abad ke-21 yang sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan modern.¹¹

Dengan demikian, implementasi Canva dalam pembelajaran Fikih bukan sekadar upaya memperindah tampilan materi, melainkan strategi pedagogis untuk mengubah proses belajar menjadi lebih bermakna dan partisipatif. Melalui pendekatan visual dan kreatif, nilai-nilai ajaran Islam dapat tersampaikan dengan cara yang lebih relevan dengan kehidupan digital siswa.

Berdasarkan paparan tersebut, alasan pemilihan tema penelitian ini didasari oleh kebutuhan nyata akan inovasi pembelajaran agama di madrasah, serta potensi besar Canva dalam menjembatani kesenjangan antara karakteristik siswa generasi digital dengan metode pembelajaran yang masih konvensional. Diharapkan bahwa studi ini akan memberikan kontribusi teoritis terhadap pertumbuhan literatur media pembelajaran pendidikan Islam dan berfungsi sebagai sumber yang bermanfaat bagi para pendidik yang menggunakan teknologi untuk mengajarkan Fikih Islam.

¹¹ Amar Halim, "Signifikansi dan Implementasi Berpikir Kritis Dalam Proyeksi Dunia Pendidikan Abad 21 Pada Tingkat Sekolah Dasar.," *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi* 3, No. 3 (2022):63.

Untuk memperjelas arah pembahasan, penelitian ini difokuskan pada pengkajian pelaksanaan penggunaan aplikasi AI Canva sebagai media pembelajaran Fikih di MTsN 3 Kediri. Selain itu, penelitian ini juga membahas tanggapan siswa serta hasil belajar yang diperoleh setelah penggunaan media tersebut, termasuk berbagai faktor yang mendukung maupun menghambat proses penerapannya.

B. Fokus penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah disebutkan di atas, topik penelitian yang dapat dikembangkan untuk studi ini adalah:

1. Bagaimana implementasi penggunaan aplikasi AI Canva sebagai media pembelajaran Fikih di MTsN 3 Kediri?
2. Bagaimana dampak penggunaan aplikasi AI Canva sebagai media pembelajaran Fikih di MTsN 3 Kediri?
3. Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam pengimplementasian AI Canva sebagai media pembelajaran Fikih di MTsN 3 Kediri?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah disebutkan di atas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan implementasi penggunaan aplikasi AI Canva sebagai media pembelajaran Fikih di MTsN 3 Kediri.
2. Untuk mendeskripsikan dampak penggunaan aplikasi AI Canva sebagai media pembelajaran Fikih di MTsN 3 Kediri

3. Untuk menganalisis faktor pendukung dan penghambat dalam pengimplementasian AI canva sebagai media pembelajaran Fikih di MTsN 3 Kediri.

D. Manfaat Penelitian

Diharapkan bahwa temuan studi ini akan memberikan kontribusi teoritis dan praktis yang penting, terutama dalam pembuatan materi pendidikan Agama Islam yang relevan dengan kemajuan teknologi kontemporer.

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini akan memajukan pengetahuan secara teoritis mengenai pemanfaatan materi pembelajaran berbasis teknologi digital, khususnya di bidang pendidikan Islam. Diharapkan temuan-temuan tersebut akan memperkuat dan melengkapi hipotesis tentang bagaimana menggunakan media digital untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Selain itu, diharapkan penelitian ini akan menawarkan perspektif baru tentang implementasi aplikasi berbasis AI seperti Canva sebagai cara baru dan inovatif untuk mempelajari hukum Islam (Fikih). Diharapkan penelitian ini akan melengkapi materi referensi ilmiah dan memberikan dasar untuk menciptakan pendidikan agama yang lebih relevan dengan kemajuan teknologi kontemporer.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat membantu para pendidik, khususnya mereka yang mengajar yurisprudensi Islam, dalam memahami cara menggunakan program berbasis AI Canva sebagai

sumber daya pendidikan yang menarik, mudah diakses, dan relevan bagi siswa masa kini. Diharapkan penelitian ini akan membantu para pendidik lebih memahami bagaimana Canva dapat digunakan di kelas, memungkinkan aktivitas pembelajaran yang lebih dinamis dan menarik serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan. Selain itu, diharapkan penelitian ini akan memotivasi para pendidik untuk terus mengembangkan dan mengasah keterampilan digital mereka agar dapat menciptakan dan menyampaikan sumber daya pendidikan yang lebih inovatif.

b. Bagi Sekolah

Bagi pihak sekolah, penelitian ini diharapkan mampu menjadi bahan pertimbangan dalam meningkatkan mutu pembelajaran sekaligus kompetensi profesional guru. Penggunaan aplikasi AI Canva dapat diterapkan sebagai salah satu inovasi berbasis teknologi dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, penerapan media tersebut juga sejalan dengan arah kebijakan pendidikan nasional yang menitikberatkan pada penguatan literasi digital serta pembelajaran yang berorientasi pada keterampilan abad ke-21.

c. Bagi Peneliti

Bagi peneliti sendiri, penelitian ini menjadi wahana untuk menambah wawasan, pengalaman, dan keterampilan dalam melaksanakan penelitian lapangan, terutama yang berhubungan dengan penerapan media pembelajaran digital. Melalui penelitian ini, peneliti dapat memperdalam pemahaman mengenai proses implementasi media berbasis teknologi di

sekolah serta mengasah kemampuan dalam menganalisis fenomena pendidikan secara lebih kritis dan komprehensif. Diharapkan pengalaman ini akan menjadi sumber daya yang bermanfaat bagi para cendekiawan yang bekerja di bidang pendidikan di masa mendatang.

d. Bagi Peneliti Lainnya

Para peneliti masa depan yang tertarik pada studi serupa diharapkan dapat memperoleh manfaat dari penelitian ini. Untuk studi masa depan yang membahas pembuatan materi pembelajaran berbasis teknologi, khususnya dalam Pendidikan Agama Islam, temuan ini dapat berfungsi sebagai referensi dan sumber perbandingan. Peneliti lain dapat membandingkan penggunaan Canva dengan media digital lainnya, memperluas cakupan studi, atau menambahkan faktor-faktor baru. Oleh karena itu, studi lebih lanjut diharapkan dapat meningkatkan studi ilmiah tentang inovasi pembelajaran yang relevan dengan tuntutan pendidikan kontemporer.

E. Penelitian Terdahulu

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Penulis	Hasil Pembahasan	Persamaan dan Perbedaan
1.	Iwan,rasyidin(2023), Vol. 1 No. 1. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran	Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran menunjukkan pengaruh yang baik terhadap ketertarikan dan partisipasi siswa selama proses belajar berlangsung.	Persamaan : Sama-sama menggunakan media Canva. Perbedaan: Pada mata Pelajaran yang di teliti.

		media ini mempermudah siswa memahami materi PPKN serta mendukung berkembangnya kreativitas mereka dalam kegiatan pembelajaran. ¹²	
2.	Erwin Rahayu(2023), Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar (JIPD) Bahasa Indonesia: Volume 5, no 2	Canva efektif sebagai media pembelajaran dalam membantu siswa SD memahami materi perpindahan kalor . ¹³	Persamaan: Sama-sama meneliti menggunakan media Canva. Perbedaan: Studi ini melakukan penelitian pengembangan dengan menggunakan pendekatan deskriptif berdasarkan literatur yang relevan.
3.	Raras Yulieta Ratnasari, Dkk(2024), Jurnal Penelitian Multidisiplin, Volume 2 Nomor 2	Media pembelajaran interaktif membuat hasil belajar siswa meningkat secara signifikan dari 56% menjadi 81%. ¹⁴	Persamaan: Keduanya menggunakan media canva Perbedaan: Sementara penelitian ini berfokus pada penggunaan Canva dalam pembelajaran Fikih di MTs, penelitian ini pada hasil belajar siswa SD.
4.	Puspita(2023), Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia, Volume 3, Nomor 2	Canva sangat membantu meningkatkan pembelajaran di	Persamaan: Semuanya pakai canva Perbedaan:

¹² Rasyidin Iwan, "Pemanfaatan Media Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan," *Sibernetik: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 1, No. 1 (2023): 105.

¹³ Tiara Melinda dan Erwin Rahayu Saputra, "Canva Sebagai Media Pembelajarannipa Materi Perpindahan Kalor Di Sekolah Dasar," Pt. 96–101., Sec. 2, *Jipd (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)* 5 (2021):142.

¹⁴ Raras Yulieta Ratnasari Dkk., "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Pbl dan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Siswa Kelas V Sdn 3 Klegen Tahun Ajaran 2023/2024," *Maras : Jurnal Penelitian Multidisiplin* 2, No. 2 (2024): 103.

	menulis dan presentasi.	kelas. Siswa menjadi lebih kreatif dalam menuangkan ide, khususnya dalam kegiatan. ¹⁵	Pembelajaran tematik dilakukan dengan aplikasi Canva.
5.	Winna Nabillah & Ellisa Fitri Tanjung (2023), Jurnal Pendidikan Agama Islam, EDURELIGIA: Vol. 7 No. 2	Melalui pendekatan eksperimen, Canva sebagai media interaktif telah terbukti meningkatkan pemahaman dan partisipasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. ¹⁶	Persamaan: Sama-sama menggunakan Canva pada pembelajaran PAI. Perbedaan: Penelitian penulis adalah studi implementasi pada Fikih, sedangkan penelitian ini adalah eksperimen kuantitatif.
6.	Utami Pratiwi, Mega Nurrizalia, Shomedran (2024), Jurnal Pendidikan Tambusai, Vol. 8 No. 3	Dengan persentase penguasaan fitur lebih dari 80%, Canva memiliki kemampuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membuat media pembelajaran. ¹⁷	Persamaan: Sama menggunakan Canva sebagai media pembelajaran. Perbedaan: Fokus pada mahasiswa, bukan siswa MTs dan bukan mata pelajaran Fikih.
7.	Zainal Abidin (2022), jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra . Volume 6, Edisi	Media digital meningkatkan motivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris. ¹⁸	Persamaan: Membahas penggunaan media digital dalam pembelajaran.

¹⁵ Nisa Puspita, "Efektivitas Pembelajaran Mendalam Dalam penguasaan Kosa Kata Bahasa Indonesia Di Sekolah," *Journal Sultra Elementary School* 6, No. 3 (2025): 118.

¹⁶ Winna Nabillah dan Ellisa Fitri Tanjung, "Canva-Based Interactive Learning Media For Islamic Religious Education Subjects," *Edureligia: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 7, No. 2 (2023): 202.

¹⁷ Utami Pratiwi Dkk., "Pemanfaatan Fitur Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Presentasi Di Mahasiswa Pendidikan Masyarakat Fkip Universitas Sriwijaya," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, No. 3 (2024): 79.

¹⁸ Aly Muhtarom Dkk., "Implementasi Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Multikultural Berbasis Nilai-Nilai Islam: Studi Kasus Di Smk Annuruniyah Sulang," *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman* 15, No. 1 (2025): 25.

			Perbedaan: Menggunakan media lain, tidak spesifik tentang Canva, dan fokus pada bahasa Inggris.
8.	Tiara Oviani (2019), Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar . di Volume 2, Edisi 1	Siswa kelas V di SD Negeri 56, Kota Bengkulu, dapat meningkatkan hasil belajar sains mereka dengan menggunakan media gambar (poster) dalam mata pelajaran tentang peredaran darah manusia. ¹⁹	Persamaan: sama menggunakan media pembelajaran. Perbedaan: Memanfaatkan media grafis untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dan para peneliti akan menggunakan kode AI.
9.	Muhammad Aryono Rangko(2023), Volume 3, no 2, jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar.	Pengembangan media interaktif berbasis Canva termasuk dalam kategori yang sangat bermanfaat dan efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa. ²⁰	Persamaan: menggunakan media Canva secara bersamaan. Perbedaan: Tema 2 dan subtema 1 tidak termasuk dalam penelitian ini.
10.	Yunita Setyo Utami (2020), Jurnal Ilmiah Kependidikan pada Volume 1 Edisi 1	Hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA SD meningkat setelah penggunaan media gambar dapat. ²¹	Persamaan: penggunaan media gambar secara bersamaan. Perbedaan: Fokus penelitian ini adalah di sekolah dasar pada mata pelajaran IPA.

¹⁹ Tara Oviani, "Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Sekolah Dasar Negeri 56 Kota Bengkulu" (Phd Thesis, Iain Bengkulu, 2019):56

²⁰ Aryono Rangko Muhamad, "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Tema 2 Subtema 1 Kelas V Sdn 14 Mataram" (Phd Thesis, Universitas Muhammadiyah Mataram, 2023):67

²¹ Yunita Setyo Utami, "Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ipa," *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 2, No. 1 (2020): 104.

F. Definisi Operasional

Untuk membuat penelitian lebih terfokus dan mencegah interpretasi yang tidak jelas, sejumlah frasa penting yang termasuk dalam judul penelitian perlu didefinisikan secara operasional. Tujuan dari definisi operasional ini adalah untuk memberikan batasan yang jelas pada variabel yang diteliti, sehingga memungkinkan diskusi yang lebih terkonsentrasi tentang konteks penelitian.

1. Aplikasi AI Canva

Dalam studi ini, program Canva yang didukung AI adalah platform desain grafis digital dengan sejumlah kemampuan yang memungkinkan Anda membuat berbagai produk visual, termasuk presentasi, infografis, poster, dan materi pengajaran interaktif. Canva dipilih karena memiliki keunggulan berupa tampilan yang menarik, kemudahan akses, serta fitur berbasis kecerdasan buatan yang mampu membantu guru maupun siswa dalam menghasilkan desain dengan cepat dan kreatif.²² Dalam penelitian ini, Canva digunakan sebagai alat pembelajaran untuk membantu guru dalam menyajikan konten Fikih dengan cara yang lebih menarik, mudah dipahami, dan relevan dengan preferensi belajar siswa dari generasi digital.

2. Media Pembelajaran

Dalam penelitian ini, segala alat atau media yang digunakan guru untuk mempermudah pemahaman materi pelajaran atau pesan bagi siswa disebut sebagai media pembelajaran.²³ Media yang dimaksud bukan hanya alat bantu

²² Prasena Arisyanto Dkk., *Media Grafis Dalam Pendidikan Dasar Pendekatan Berbasis Kasus Untuk Pembuatan Media Pembelajaran* (Cahaya Ghani Recovery, 2025):58.

²³ Najwa Rohima, *Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa*, 2023:74.

tetapi juga bagian penting dari strategi pembelajaran. Dalam konteks ini, Canva berfungsi sebagai media visual interaktif yang diharapkan dapat meningkatkan suasana belajar, meningkatkan perhatian siswa, dan membantu mereka memahami konsep PAI, terutama Fikih yang abstrak menjadi lebih konkret.²⁴

3. Pembelajaran Fikih

Pembelajaran Fikih dalam penelitian ini digambarkan sebagai proses komunikasi yang terjadi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran dengan tujuan memberikan pemahaman praktis tentang hukum Islam kepada siswa.²⁵ Pembelajaran ini tidak hanya membahas konsep, tetapi juga menekankan penerapan prinsip syariat dalam kehidupan sehari-hari.

²⁴ Ghilman Fauzy Rais Dkk., "Analisis Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Pemahaman Peserta Didik Kelas 3 Pada Pembelajaran Ips," *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia* 4, No. 2 (2025): 22.

²⁵ Firman Mdnsir, "Analisis Model-Model Pembelajaran Fikih Yang Aktual Dalam Merespons Isu Sosial Di Sekolah dan Madrasah," *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam* 10, No. 1 (2021): 99.