

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Istilah pembelajaran merujuk pada suatu tahapan kegiatan saling berkesinambungan yang dirancang secara sadar dan terstruktur dengan tujuan menciptakan kondisi yang dapat merangsang individu mampu belajar secara optimal. Untuk mewujudkan tujuan pembelajaran yang telah dirancang, proses pembelajaran difokuskan pada dua kegiatan pokok yaitu usaha untuk mengubah tingkah laku dan tindakan penyampaian ilmu pengetahuan melalui kegiatan pembelajaran¹. Pembelajaran sering kali disamakan dengan pengajaran, namun pada hakikatnya berbeda. Pembelajaran (*learning*) meliputi seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran siswa yang berlangsung di dalam maupun di luar kelas. Pembelajaran lebih memfokuskan pada kegiatan belajar siswa secara optimal yang mencakup elemen intelektual, emosional, dan sosial. Adapun pengajaran (*instructional*) lebih cenderung formal dan hanya terbatas pada lingkup guru dengan siswa di kelas, sekolah atau madrasah². Pengajaran lebih memfokuskan pada kegiatan memberikan pengetahuan dari guru ke siswa yang kadang kala berlangsung sepihak. Dengan demikian cakupan ruang lingkup pembelajaran lebih luas daripada pengajaran.

Pendidikan Agama Islam (PAI) menjadi bagian dari rumpun pendidikan agama dan menjadi satu di antara mata pelajaran yang perlu dipelajari pada setiap strata pendidikan. Pendidikan agama secara mutlak masuk menjadi bagian kurikulum pendidikan dasar, menengah dan pendidikan tinggi. Lebih jauh pendidikan agama memiliki tujuan dalam pembentukan siswa menjadi insan yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa disertai berakhlak mulia³. Pendidikan Agama Islam (PAI) di Indonesia mencakup

¹ Heri Gunawan, *Pendidikan Islam Kajian Teoritis dan Pemikiran Tokoh* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014), 116-117.

² Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), 12-13.

³ Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 37

berbagai disiplin ilmu yang dirancang untuk membangun aspek spiritual, intelektual, dan moral peserta didik sesuai dengan ajaran Islam. Rumpun mata pelajaran ini mencakup Aqidah Akhlak, Fiqih, Quran Hadis, Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), dan Bahasa Arab. Setiap mata pelajaran dalam rumpun PAI memiliki fokus dan tujuan pembelajaran yang spesifik, yang secara keseluruhan bertujuan untuk menciptakan peserta didik yang memiliki keimanan kuat, berakhlak m sehari-hari⁴.

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) menjadi satu di antara disiplin ilmu yang masuk ke dalam rumpun mata Pelajaran PAI. Dengan tujuan untuk mengantarkan pemahaman terhadap peserta didik perihal perkembangan sejarah, kebudayaan, dan peradaban Islam dari masa Rasulullah SAW hingga zaman modern. Dalam kurikulum yang berlaku, SKI dirancang untuk menumbuhkan nilai-nilai moral, spiritual, dan tingkah laku yang dapat dijadikan pedoman hidup sehari-hari, sehingga siswa mampu mengambil hikmah dari peristiwa-peristiwa masa lalu, tidak semata memahami fakta sejarah saja⁵.

Materi dalam pembelajaran SKI mencakup berbagai tema, seperti perjalanan dakwah Nabi Muhammad SAW, kejayaan Islam di era Khulafaur Rasyidin, perkembangan ilmu pengetahuan di zaman Abbasiyah, hingga kontribusi Islam dalam membentuk peradaban dunia. Selain itu, pembelajaran SKI juga menyoroti perjuangan para ulama, tokoh, dan cendekiawan Islam yang berperan penting dalam menyebarkan agama dan ilmu pengetahuan. Melalui pemahaman ini, siswa diharapkan mampu mengapresiasi warisan sejarah Islam dan mengaplikasikannya dalam kehidupan kontemporer⁶.

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) acap kali dianggap kurang menarik oleh siswa karena karakteristik materinya yang didominasi oleh narasi historis. Cerita-cerita panjang tentang peristiwa masa lalu terkadang sulit untuk divisualisasikan, sehingga siswa merasa kesulitan untuk memahami relevansi

⁴ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Kurikulum Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti* (Jakarta: Kemenag RI, 2022), 12.

⁵ Kemenag RI, *Kurikulum Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*, 45.

⁶ Abdul Mujib dan Jusuf Mudzakkir, *Sejarah Kebudayaan Islam: Sebuah Kajian Tematik* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2019), 120.

materi dengan kehidupan mereka saat ini. Ini dapat mengakibatkan siswa menjadi pasif, kurang antusias, atau bahkan kehilangan minat selama proses pembelajaran berlangsung⁷.

Selain itu, pembelajaran SKI yang acap kali monoton juga disebabkan oleh terbatasnya variasi media dan metode yang digunakan dalam menyampaikan materi. Tanpa penggunaan media yang interaktif, siswa hanya mengandalkan kemampuan mendengar dan mencatat, yang cenderung membuat mereka kurang memahami esensi materi tersebut. Hal tersebut menjadikan keterlibatan siswa pada proses pembelajaran terbilang rendah, karena terbatas pada narasi sejarah tanpa dukungan visual atau aktivitas interaktif yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa pada pembelajaran.

Didukung dengan hasil wawancara bersama guru mata pelajaran terkait, menunjukkan bahwa tantangan utama dalam pembelajaran SKI adalah menjaga keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, terutama karena materi pembelajaran SKI didominasi materi yang bersifat naratif dan mengandung banyak peristiwa sejarah. Guru menyatakan, “*Siswa sering merasa bosan karena materi sejarah dianggap terlalu panjang dan kurang relevan dengan kehidupan mereka. Kami membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik agar membuat siswa lebih aktif dan tertarik*”⁸. Selain itu, beberapa siswa juga memberikan tanggapan mengenai proses pembelajaran. Salah satu siswa mengatakan, “*Saya sering merasa kesulitan dalam mengingat materi sejarah karena hanya mendengarkan cerita, apalagi jika berkaitan dengan rentetan peristiwa disertai rentang waktu dengan tahun-tahun yang berkaitan*”⁹.

Mendasar pada fenomena tersebut, diperlukan inovasi-inovasi dalam pembelajaran agar menghasilkan pembelajaran SKI yang menarik sehingga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Kolaborasi

⁷ Daryanto, *Media Pembelajaran: Peran dan Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran Modern* (Yogyakarta: Gava Media, 2018), 45.

⁸ Wawancara dengan Moh. Wildan Syatibi (Guru Mata Pelajaran SKI), Sumedang, 6 November 2024

⁹ Wawancara dengan Wina Salis (Siswa Kelas X), Sumedang, 7 November 2024

pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi menjadi satu di antara inovasi pembelajaran yang dapat menciptakan pengalaman yang efektif dan menarik. Inovasi teknologi menawarkan akses yang lebih luas terhadap sumber belajar. Melalui platform digital, siswa dapat mengakses buku elektronik, video pembelajaran, dan sumber lain yang relevan tanpa batasan waktu dan lokasi. Selain itu, inovasi teknologi menjadikan media pembelajaran lebih variatif dan interaktif. Lebih jauh, penggunaan teknologi dalam pendidikan memacu siswa untuk lebih mandiri dalam belajar, karena mereka dapat mencari informasi, mengerjakan tugas, dan mempelajari materi secara aktif dengan bantuan perangkat digital¹⁰.

Teknologi pendidikan telah memberikan solusi inovatif untuk menghadapi tantangan pembelajaran yang cenderung monoton. Seperti penerapan *Canva* dan *Zep Quiz* yang telah diaplikasikan dalam beberapa sesi pembelajaran SKI pada materi tertentu di kelas X di MAS Al Falaahiyah. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa cenderung lebih antusias ketika mengikuti pembelajaran, ditunjukkan dengan siswa lebih aktif bertanya dan berdiskusi saat menggunakan media interaktif tersebut. Penggunaan *Canva* mengubah materi pembelajaran yang bersifat naratif menjadi visualisasi yang lebih menarik, seperti infografis, poster, dan presentasi interaktif. Adapun dalam proses pembelajaran SKI, *Canva* digunakan oleh Guru sebagai media dalam menyampaikan materi dengan menggunakan fitur presentasi interaktif. Sedangkan *Canva*, digunakan oleh siswa untuk mengubah konsep materi yang sudah disampaikan oleh guru ke dalam poster ataupun infografis yang lebih menarik. Hal ini bertujuan agar mendorong dan memotivasi siswa dalam menangkap materi dan memahaminya secara mendalam.

Adapun *Zep Quiz*, digunakan oleh guru sebagai alat evaluasi pembelajaran SKI pada materi yang telah disampaikan dan dipahami sebelumnya berbasis *kuis*. Dalam pelaksanaannya, siswa diminta untuk mengunjungi *Link Zep Quiz* yang sebelumnya sudah di *setting* oleh guru. Pada laman *Zep Quiz* terdapat

¹⁰ Daryanto, *Media Pembelajaran*, 45.

elemen-elemen *kuis*, seperti skor, peringkat, dan penghargaan virtual. Guru menggunakan *fitur map Freestyle*, hal ini bertujuan agar siswa dapat secara bebas memilih soal yang lebih dahulu ingin dijawab. Sedangkan pemilihan tema *School Playground*, bertujuan agar suasana dalam laman web seperti di kelas. Penggunaan *Zep Quiz* ternyata dapat memberikan motivasi tambahan bagi siswa dalam menghadirkan evaluasi pembelajaran yang menyenangkan. Pendekatan juga melatih keterampilan kognitif mereka dalam menyelesaikan soal dengan cepat dan tepat, tidak hanya meningkatkan keterlibatan emosional siswa saja.

Maka dari itu, kombinasi *Canva* dan *Zep Quiz* menciptakan pengalaman pembelajaran yang holistik, di mana siswa berpartisipasi secara aktif tidak hanya menjadi penerima materi saja. *Canva* memudahkan siswa dalam memahami materi dengan jelas melalui desain visual, sementara *Zep Quiz* menawarkan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan pemahamannya melalui kuis interaktif. Teknologi ini mendorong keterlibatan siswa dari segi kognitif, emosional, dan perilaku, sebagaimana dijelaskan sebelumnya. Lebih jauh, penerapan teknologi pendidikan yang tepat dapat menjawab tantangan pembelajaran SKI yang cenderung naratif dan meningkatkan kualitas keterlibatan siswa.

Mendasar pada fakta tersebut, peneliti berminat memfokuskan penelitian dengan judul “*Pengaruh Penggunaan Canva dan Zep Quiz sebagai Media Pembelajaran Interaktif terhadap Keterlibatan Siswa (Student Engagement) pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) (Penelitian di Kelas X MAS Al Falaahiyah Sumedang)*”.

B. Rumusan Masalah

Mendasar pada paparan latar belakang masalah di atas, penelitian ini perumusan masalah diajukan melalui sejumlah pertanyaan:

1. Bagaimana penggunaan *Canva* sebagai media pembelajaran interaktif pada pembelajaran SKI di MAS Al Falaahiyah Sumedang?
2. Bagaimana penggunaan *Zep Quiz* sebagai media pembelajaran interaktif pada pembelajaran SKI di MAS Al Falaahiyah Sumedang?

3. Bagaimana keterlibatan siswa pada pembelajaran SKI di MAS Al Falaahiyah Sumedang?
4. Sejauh mana pengaruh *Canva* sebagai media pembelajaran interaktif terhadap keterlibatan siswa pada pembelajaran SKI di MAS Al Falaahiyah Sumedang?
5. Sejauh mana pengaruh *Zep Quiz* sebagai media pembelajaran interaktif terhadap keterlibatan siswa pada pembelajaran SKI di MAS Al Falaahiyah Sumedang?
6. Sejauh mana pengaruh *Canva* dan *Zep Quiz* sebagai media pembelajaran interaktif terhadap keterlibatan siswa pada pembelajaran SKI di MAS Al Falaahiyah Sumedang?

C. Tujuan Penelitian

Mendasar pada rumusan masalah tersebut, dapat dirumuskan tujuan penelitian yaitu:

1. Untuk mengidentifikasi penggunaan *Canva* sebagai media pembelajaran interaktif pada pembelajaran SKI di MAS Al Falaahiyah Sumedang
2. Untuk mengidentifikasi penggunaan *Zep Quiz* sebagai media pembelajaran interaktif pada pembelajaran SKI di MAS Al Falaahiyah Sumedang
3. Untuk mengidentifikasi keterlibatan siswa pada pembelajaran SKI di MAS Al Falaahiyah Sumedang
4. Untuk menganalisis pengaruh *Canva* sebagai media pembelajaran interaktif terhadap keterlibatan siswa pada pembelajaran SKI di MAS Al Falaahiyah Sumedang.
5. Untuk menganalisis pengaruh *Zep Quiz* sebagai media pembelajaran interaktif terhadap keterlibatan siswa pada pembelajaran SKI di MAS Al Falaahiyah Sumedang.
6. Untuk menganalisis pengaruh *Canva* dan *Zep Quiz* sebagai media pembelajaran interaktif terhadap keterlibatan siswa pada pembelajaran SKI di MAS Al Falaahiyah Sumedang.

D. Manfaat Penelitian

Diharapkan hasil penelitian ini bisa memberikan sumbangsih dalam pengembangan teori sekaligus penerapannya di lapangan, serta menimbulkan efek yang positif, baik dalam pengembangan teori maupun penerapannya di lapangan.

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini semoga bisa menambah referensi demi pengembangan kajian literatur di ranah media pembelajaran, terkhusus dalam konteks media pembelajaran melalui penggunaan aplikasi dalam pembelajaran SKI. Dengan menyoroti penggunaan *Canva* dan *Zep Quiz*, penelitian ini menambah wawasan terkait bagaimana teknologi desain grafis dapat dimaksimalkan sebagai media pembelajaran yang efektif. Selain itu, penelitian juga menyuguhkan perspektif baru tentang hubungan antara keterlibatan siswa dan keberhasilan implementasi teknologi dalam pendidikan.

Penelitian ini juga menjadi dasar untuk pengembangan model atau kerangka kerja yang dapat digunakan dalam studi-studi selanjutnya terkait keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan fokus pada konteks pendidikan agama Islam di madrasah, penelitian ini menawarkan pendekatan yang spesifik dan relevan bagi pengembangan kurikulum atau program pelatihan yang berbasis teknologi, terutama di lingkungan pendidikan yang memiliki karakteristik unik seperti madrasah.

2. Manfaat Praktis

Dari sisi praktik, kajian ini diharapkan menghasilkan temuan yang dapat diterapkan secara langsung bagi:

a. Bagi peneliti

Kajian ini menjadi media pembelajaran dalam mengembangkan pengetahuan dan wawasan dalam bidang yang diteliti serta mengintegrasikan dengan keterampilan yang dimiliki.

b. Bagi pendidik

Kajian ini bisa dijadikan salah satu bahan referensi ataupun gambaran tambahan dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif dan digital menggunakan *Canva* dan *Zep Quiz* untuk meningkatkan interaktivitas pembelajaran dan keterlibatan siswa.

c. Bagi lembaga pendidikan

Kajian ini bisa menghasilkan terobosan ilmu bermanfaat dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital yang kemudian dapat menjadi rancangan program bagi madrasah dalam menyusun program-program pelatihan teknologi yang lebih efektif dan relevan sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

d. Bagi penelitian selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadikan referensi lanjutan guna mengembangkan keilmuan mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital atau bahasan terkait lainnya. Penelitian ini juga membuka peluang untuk dapat dijadikan kajian lanjutan dengan dikembangkan lebih mendalam dan lebih luas.

E. Kerangka Berpikir

Media pembelajaran interaktif dapat didefinisikan sebagai perangkat atau alat yang dimanfaatkan dalam penyampaian materi pembelajaran secara dinamis, melibatkan interaksi antara pengguna (siswa) dengan konten serta antara siswa dengan pengajar. Media disusun untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif serta meningkatkan daya tarik, sehingga menjadi partisipatif dalam proses pembelajaran, bukan semata sebagai pendengar pasif saja. Karakteristik utama media pembelajaran interaktif meliputi kemampuan untuk memberikan umpan balik langsung,

penggunaan unsur multimedia seperti teks, audio, video, dan animasi, serta fleksibilitas agar menyesuaikan kebutuhan pembelajaran individu¹¹.

Dalam era abad ke-21 yang ditandai oleh kemajuan teknologi, penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi sangat penting. Media ini membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan abad ke-21, mencakup berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan literasi teknologi. Kemudian media pembelajaran interaktif juga mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung, sehingga siswa mampu menyerap materi secara optimal dengan aktivitas yang lebih menarik dan relevan sesuai kebutuhan zaman¹². Sebagai contoh, aplikasi seperti *Canva* dan *Zep Quiz* bisa menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui interaksi langsung dengan materi pembelajaran,.

Media interaktif memiliki keunggulan dalam meningkatkan keterlibatan (*engagement*) siswa, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan perilaku. Dengan memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif, motivasi belajar siswa meningkat karena penyajian materi dengan visualisasi yang menarik dan interaktif. Adanya fitur umpan balik langsung yang diberikan oleh media tersebut dapat membantu siswa mengetahui dan memahami kekeliruan mereka dan memperbaikinya secara *real-time*. Hal ini menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan media interaktif mempunyai tingkat penyimpanan informasi yang lebih tinggi dibanding dengan pembelajaran tanpa penggunaan media¹³.

Canva merupakan platform desain grafis yang dikonsept untuk mendukung kebutuhan pembelajaran melalui berbagai fitur kreatif. *Canva* menawarkan berbagai *template* siap pakai untuk membuat presentasi, poster, infografik, dan video pembelajaran. Fitur unggulannya meliputi elemen visual yang menarik seperti gambar, ikon, font, dan animasi yang dapat digunakan tanpa

¹¹ Mayer, R. E., *Multimedia Learning: Principles and Applications*, (New York: Cambridge University Press, 2009), 47-50.

¹² Trilling, B., & Fadel, C., *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*, (San Francisco: Jossey-Bass, 2019), 56-58.

¹³ Mayer, R. E., *Multimedia Learning: Principles and Applications*, 62-63.

memerlukan keterampilan desain tingkat lanjut. Dalam pembelajaran, *Canva* mempermudah guru untuk menyusun bahan ajar yang bersifat komunikatif dan menyenangkan bagi siswa, sehingga peserta didik ketika memahami konsep yang sedang disampaikan dapat menjadi lebih mudah¹⁴.

Zep Quiz adalah platform yang dibuat khusus untuk kuis, dengan keunggulan yang memungkinkan penggunaannya membuat peta kuis dengan cepat dan mudah. Pada platform ini, pengguna dapat menciptakan kuis dalam bentuk pilihan ganda, isian singkat, atau benar salah¹⁵. *Zep Quiz* dapat digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran yang interaktif. Melalui penggunaan platform ini siswa akan diajak jalan-jalan secara virtual dengan peta yang sudah dipilih sebelumnya untuk menemukan soal-soal yang dievaluasikan.

Keterlibatan siswa (*student engagement*) dalam pembelajaran didefinisikan sebagai sejauh mana siswa terlibat aktif dalam aktivitas pembelajaran yang dikonsept oleh guru. Menurut Fredricks, Blumenfeld, dan Paris, keterlibatan siswa merupakan konsep multidimensi yang melibatkan tiga aspek utama: perilaku, emosional, dan kognitif¹⁶. Sementara itu, menurut Reeve dan Tseng, keterlibatan siswa adalah proses aktif di mana siswa berkontribusi secara sukarela terhadap pembelajaran mereka, termasuk dalam berpartisipasi, memperhatikan, dan menunjukkan antusiasme selama proses pembelajaran¹⁷. Di Indonesia, keterlibatan siswa juga sering dikaitkan dengan motivasi belajar. Menurut Sardiman, keterlibatan siswa adalah bentuk aktivitas belajar yang ditandai dengan adanya perhatian, motivasi, dan partisipasi siswa secara aktif dalam pembelajaran. Dimensi keterlibatan ini mencakup aspek

¹⁴ Canva, *Tentang Canva untuk Pendidikan*, <https://www.canva.com/edu/> (diakses tanggal 15 Januari 2025 pukul 22.05).

¹⁵ Zep Quiz, *Tentang Zep Quiz*, <https://www.https://quiz.zep.us/en> (diakses tanggal 15 Maret 2025 pukul 21.55).

¹⁶ Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School engagement: Potential of the concept, state of the evidence. *Review of Educational Research*, 74(1), 59-109.

¹⁷ Reeve, J., & Tseng, C. M. (2011). Agency as a fourth aspect of students' engagement during learning activities. *Contemporary Educational Psychology*, 36(4), 257-267.

fisik (aktif secara tindakan), mental (memahami materi), dan emosional (tertarik terhadap pembelajaran)¹⁸.

Keterlibatan siswa (*student engagement*) dalam pembelajaran merujuk pada keterlibatan aktif siswa ditinjau secara mental, emosional, maupun fisik ketika proses pembelajaran. Menurut Fredricks, et all partisipasi siswa mencakup tiga elemen utama:

- 1) Keterlibatan kognitif, yaitu keterlibatan siswa dalam berpikir kritis, memecahkan masalah, dan memahami materi secara mendalam;
- 2) Keterlibatan emosional, yang mencakup perasaan positif seperti antusiasme, minat, dan rasa kepuasan saat belajar;
- 3) Keterlibatan perilaku, yang terlihat dari partisipasi siswa dalam aktivitas belajar, seperti mengikuti diskusi, mengerjakan tugas, dan berinteraksi dengan guru maupun teman sebaya¹⁹.

Terdapat dua penyebab yang memengaruhi keterlibatan siswa, faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi motivasi intrinsik, rasa percaya diri, dan minat terhadap materi yang dipelajari. Sementara itu, faktor eksternal mencakup kualitas pengajaran, relevansi materi, metode pembelajaran, serta penggunaan media yang menarik. Hal ini menunjukkan bahwa lingkungan belajar yang interaktif, disokong oleh media pembelajaran yang inovatif, bisa meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan²⁰. Selain itu, relasi yang positif antara guru dan siswa juga berperan sentral dalam mewujudkan keterlibatan emosional yang mendukung proses belajar.

Canva dalam penelitian ini digunakan sebagai media penyampaian materi SKI dalam bentuk infografis, poster, dan presentasi visual yang menarik. Berdasarkan teori media pembelajaran interaktif yang dikemukakan oleh Mayer, kombinasi antara teks, gambar, dan komponen interaktif yang dapat menjadikan pemahaman siswa meningkat. Dalam konteks penelitian ini,

¹⁸ Sardiman, A. M. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers, hlm. 98-100.

¹⁹ Rahmat, A. (2019). Dimensi engagement siswa dalam pembelajaran abad 21. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 26(1), 45-51.

²⁰ Dewi, S. P., & Kusuma, R. (2020). Faktor-faktor yang memengaruhi *engagement* siswa pada pembelajaran daring. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 12(2), 112-118

penggunaan *Canva* diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan kognitif siswa, karena penyajian materi dalam bentuk visual lebih mudah dipahami dan menarik perhatian mereka. Selain itu, teori keterlibatan siswa yang dikembangkan oleh Fredricks menjelaskan bahwa aspek keterlibatan kognitif dapat ditingkatkan melalui strategi pembelajaran yang menstimulasi pemahaman dan daya pikir kritis siswa. Dengan demikian, penerapan *Canva* dalam pembelajaran SKI diharapkan dapat menjadikan siswa untuk lebih aktif dalam berdiskusi, mengajukan pertanyaan, dan memahami konsep sejarah Islam secara lebih mendalam.

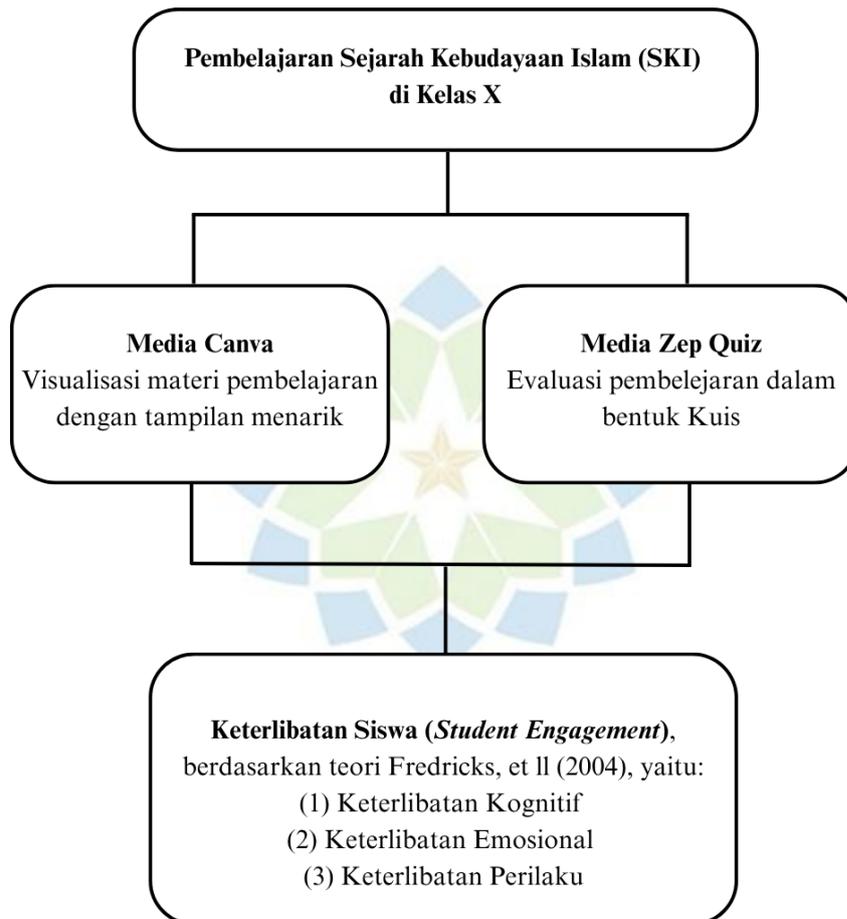
Selain *Canva*, *Zep Quiz* diterapkan dalam penelitian ini sebagai media evaluasi pembelajaran berbasis kuis. Dalam konteks penelitian ini, *Zep Quiz* digunakan sebagai alat evaluasi yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam kuis interaktif, di mana mereka dapat menjawab pertanyaan secara langsung dan mendapatkan umpan balik atas jawaban mereka. Sejalan dengan teori keterlibatan siswa yang mengasumsikan bahwa aspek keterlibatan afektif dan perilaku dapat ditingkatkan melalui metode pembelajaran yang menarik dan interaktif. Dengan adanya fitur leaderboard dalam *Zep Quiz*, siswa juga terdorong untuk lebih berpartisipasi secara aktif, meningkatkan motivasi belajar, dan proses pembelajaran menjadi lebih menggembirakan.

Kombinasi penggunaan *Canva* dan *Zep Quiz* dalam kajian ini bertujuan untuk menghadirkan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Penggunaan *Canva* sebagai media penyampaian materi dan *Zep Quiz* sebagai alat evaluasi, diharapkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran SKI dapat meningkat secara komprehensif, mencakup aspek kognitif, afektif, dan perilaku. Secara keseluruhan, penelitian ini berupaya membuktikan bahwa penerapan *Canva* dan *Zep Quiz* sebagai media pembelajaran interaktif dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami sejarah kebudayaan Islam.

Dengan cara ini, media pembelajaran interaktif bisa meningkatkan partisipasi peserta didik pada dimensi kognitif, emosional, maupun perilaku.

Berdasarkan uraian di atas, kerangka pemikiran pada kajian ini diilustrasikan dengan:

Gambar 1.1
Kerangka Berpikir



F. Hipotesis

Hipotesis dapat dipahami sebagai pernyataan sementara yang harus diuji kebenarannya melalui penelitian (Musthafa & Hermawan, 2018: 124). Diasumsikan sementara, sebab pernyataan yang disuguhkan baru berdasarkan pada teori yang relevan, belum berdasarkan terhadap fakta-fakta empiris yang

diperoleh. Sehingga hipotesis bisa disebut dengan pernyataan teoritis mengenai rumusan masalah, belum didasarkan pada data empiris²¹.

Pada kajian ini, masalah yang diteliti melibatkan variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas mencakup dua variabel x yaitu penggunaan *Canva* dan penggunaan *Zep Quiz*. Sedangkan variabel terikat yaitu variabel y adalah keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Maka hipotesis dalam kajian ini dirumuskan: “*Terdapat pengaruh penggunaan Canva dan Zep Quiz sebagai media pembelajaran interaktif terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran SKI.*”

G. Hasil Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Terdapat sejumlah kajian terdahulu yang mempunyai relevansi dengan topik tesis ini. Kajian tentang penggunaan *Canva* dan *Zep Quiz* sebagai media pembelajaran interaktif dalam terhadap keterlibatan siswa pada pembelajaran SKI bukan penelitian baru, telah banyak peneliti sebelumnya yang melakukan kajian-kajian terhadap variabel tersebut. Pengkajian penelitian terdahulu dimaksudkan untuk menegaskan ketidakterulangan antara penelitian yang akan dilakukan dengan studi-studi terdahulu berdasarkan fokus kajiannya, hal ini untuk menghindari praktik plagiarisme dan duplikasi, serta mengidentifikasi dan menguraikan kontribusi kebaruan yang ditawarkan dari hasil-hasil penelitian terdahulu.

1. Reki Tri Andriani²², Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup. Dengan judul penelitian “*Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui Pemanfaatan Aplikasi Canva berbasis Artificial Intelligent pada Siswa Kelas IV di MIN 03 Kepahiang*”. Penelitian ini membahas spesifikasi bahan ajar media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan pemanfaatan aplikasi Canva berbasis

²¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2019), 99-100.

²² Reki Tri Andriani, *Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui Pemanfaatan Aplikasi Canva berbasis Artificial Intelligent pada Siswa Kelas IV di MIN 03 Kepahiang* (Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup: Tesis, 2024).

AI kelas IV di MIN 03 Kepahiang dan mengkaji efektifitas media pembelajaran pada pembelajaran SKI dengan memanfaatkan aplikasi Canva berbasis AI kelas IV di MIN 03 Kepahiang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan yang tampak terhadap kemampuan memahami materi berdasarkan analisis statistik pada materi hijrah sahabat Rasulullah ke Habsyah.

2. Adriyani Sihite²³, Universitas Medan Area. Dengan judul penelitian "*Hubungan Keterampilan Sosial dan Makna Hidup dengan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran di SMA Negeri 8 Medan*". Penelitian ini membahas korelasi keterampilan sosial dan makna hidup terhadap partisipasi siswa pada siswa SMA N 8 Medan. Mendasar hasil analisis data diperoleh bahwa terdapat korelasi yang substansial antara keterampilan sosial dan makna hidup dengan partisipasi siswa di mana $R_{xy} = 0,790$ dengan $p = 0.000 < 0.050$, maka dari itu hipotesis yang diajukan diterima.
3. Ifan Fadila (2024)²⁴, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Dengan judul penelitian: "*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad (Divisi Tim Siswa Berprestasi) Dengan Media Canva Dan Quizizz Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X SMKS Nurul Huda Pringsewu*". Penelitian ini bertujuan menganalisis dampak penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD melalui media Canva serta Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X SMKS Nurul Huda Pringsewu. Hasil penelitian menyebutkan adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD, media *Canva* dan *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas X SMKS Nurul Huda Pringsewu berdasarkan analisis statistik.

²³ Adriyani Sihite, *Hubungan Keterampilan Sosial dan Makna Hidup dengan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran di SMA Negeri 8 Medan* (Universitas Medan Area: Tesis, 2022).

²⁴ Ifan Fadila, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad (Divisi Tim Siswa Berprestasi) Dengan Media Canva Dan Quizizz Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X SMKS Nurul Huda Pringsewu*, (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung: Tesis, 2024).

4. Wasis Purwo Wibowo²⁵, Universitas Airlangga. Dengan judul penelitian: “*Pengaruh Kecerdasan Emosional dan Dukungan Keluarga dengan Mediator Konsep Diri terhadap Student Engagement Siswa Madrasah Aliyah*”. Kajian ini menganalisis dampak kecerdasan emosional dan dukungan keluarga dengan mediator konsep diri terhadap keterlibatan siswa Madrasah Aliyah. Diperoleh hasil bahwa pengaruh kecerdasan emosi dan dukungan keluarga terhadap keterlibatan siswa bersifat langsung (*direct effect*), bukan bersifat tidak langsung melalui mediasi konsep diri. Dengan demikian, konsep diri tidak dapat menjadi mediator antara kecerdasan emosional dan dukungan keluarga terhadap keterlibatan siswa, akan tetapi ketiga variabel –konsep diri, kecerdasan emosional, dan dukungan keluarga– berpengaruh secara simultan terhadap keterlibatan siswa.

Berdasarkan pembahasan tersebut, disimpulkan sejumlah aspek kebaruan dalam kajian ini. Dalam beberapa tahun terakhir, penggunaan teknologi dalam pembelajaran telah menjadi fokus utama dalam penelitian pendidikan, termasuk dalam mata pelajaran SKI. Sejumlah kajian telah dilakukan guna mengeksplorasi efektivitas media digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Misalnya, kajian yang diteliti oleh Reki Tri Andriani²⁶ menyoroti pengembangan media pembelajaran SKI berbasis *Artificial Intelligence* (AI) melalui *Canva* pada siswa sekolah dasar dan menemukan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan pemahaman materi. Sementara itu, Ifan Fadila²⁷ meneliti penggunaan *Canva* dan *Quizizz* dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD pada mata pelajaran PAI, memperoleh hasil adanya peningkatan hasil belajar siswa. Namun, kedua kajian tersebut lebih menekankan pada hasil belajar, bukan pada keterlibatan siswa (*student engagement*), yang menjadi faktor penting dalam efektivitas pembelajaran jangka panjang.

²⁵ Wasis Purwo Wibowo, *Pengaruh Kecerdasan Emosional dan Dukungan Keluarga dengan Mediator Konsep Diri terhadap Student Engagement Siswa Madrasah Aliyah*, (Universitas Airlangga: Tesis, 2019).

²⁶ Andriani, *Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, Tesis.

²⁷ Fadila, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad (Divisi Tim Siswa Berprestasi)*, Tesis.

Di sisi lain, keterlibatan siswa dalam pembelajaran telah dikaji dalam beberapa penelitian dengan pendekatan yang berbeda. Adriyani Sihite²⁸ meneliti keterlibatan siswa dalam pembelajaran dengan menyoroti faktor keterampilan sosial dan makna hidup, sementara Wasis Purwo Wibowo²⁹ mengkaji pengaruh kecerdasan emosional dan dukungan keluarga dengan mediator konsep diri terhadap keterlibatan siswa di madrasah. Kedua penelitian ini tidak berfokus pada penggunaan media pembelajaran digital, melainkan lebih kepada faktor psikologis dan sosial yang mempengaruhi keterlibatan siswa. Dengan demikian, masih terdapat kesenjangan penelitian (*research gap*) dalam kajian yang secara khusus meneliti pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran SKI, khususnya dengan memanfaatkan kombinasi *Canva* dan *Zep Quiz* sebagai media pembelajaran interaktif.

Sebagai upaya mengisi kesenjangan penelitian tersebut, penelitian ini menghadirkan novelty dalam beberapa aspek. Pertama, penelitian ini mengombinasikan *Canva* dan *Zep Quiz* sebagai media pembelajaran interaktif, sesuatu yang belum banyak diteliti dalam satu kajian. *Canva* digunakan untuk visualisasi materi SKI, sementara *Zep Quiz* dimanfaatkan sebagai alat evaluasi interaktif yang mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Kedua, penelitian ini menitikberatkan pada keterlibatan siswa (*student engagement*) dalam pembelajaran SKI, berbeda dari penelitian sebelumnya yang lebih banyak berfokus pada peningkatan hasil belajar. Ketiga, penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Aliyah Swasta (MAS) Al Falaahiyah, di mana integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu aspek utama dalam meningkatkan pengalaman belajar siswa.

²⁸ Sihite, *Hubungan Keterampilan Sosial dan Makna Hidup dengan Keterlibatan Siswa*, Tesis.

²⁹ Wibowo, *Pengaruh Kecerdasan Emosional dan Dukungan Keluarga*, Tesis.