

**ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA CANVA PADA
PENUGASAN MATA PELAJARAN IPS KELAS 8
DI SMP PESANTREN NURUL FALAH DAMPIT**

SKRIPSI

OLEH:

LUSIVER BAWIKO

NIM. 21842071001



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG**

2025



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PERSETUJUAN

ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN CANVA
DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
PADA PELAJARAN IPS DI SMP PESANTREN NURUL
FALAH DAMPIT

SKRIPSI

OLEH :

LUSIVER BAWIKO

NIM.21842071001

Telah di periksa dan disetujui untuk di uji

Malang, 28 Juni 2025

Dosen Pembimbing



(Dr. Hamidi Rasvid, S.Pd M.Pd.)

NIDN. 0721068801

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN

SOSIAL

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS RADEN RAHMAT MALANG

2025

iii

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

iii

HALAMAN PENGESAHAN

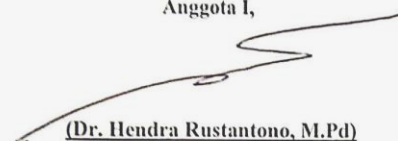
HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan dewan penguji skripsi Universitas Islam Raden Rahmat Kapanjen Malang dan telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Pada hari : Rabu

Tanggal : 2 Juli 2025

Anggota I,


(Dr. Hendra Rustantono, M.Pd)
NIDN. 0725128303

Anggota II,


(Lailatul Rofiah, M.Pd)
NIDN. 0714119101

Ketua Penguji,


(Dr. Hamidi Rasvid, S.Pd M.Pd.)
NIDN. 0721068801

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang



(Dr. Hamidi Rasvid, S.Pd M.Pd.)
NIDN. 0721068801

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Lusiver Bawiko

NIM : 21842071001

Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan proposal skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Malang, 28 Juni 2025

Yang membuat pernyataan



Lusiver Bawiko

NIM. 2184201001

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, karena kasih dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran IPS Di SMP Pesantren Nurul Falah Dampit”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Raden Rahmat Malang. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis mengalami kesulitan dan penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Maka, dalam kesempatan ini pula penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Rektor Universitas Islam Raden Rahmat Bapak Dr. H. Imron Rosyadi Hamid, SE. M.Si.
2. Bapak Dr. Hamidi Rasyid, M.Pd. selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang, beserta seluruh civitas akademik.
3. Ibu Lailatul Rofiah, M.Pd. selaku Kepala Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.
4. Bapak Dr. Hamidi Rasyid, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang senantiasa sabar dalam membimbing, mengarahkan, serta memberikan nasehat sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Seluruh dosen pengampu mata kuliah pada Program Studi Pendidikan IPS yang telah berbagi ilmu dan pengalamannya kepada penulis, hingga sampai pada titik ini.
6. Seluruh civitas akademika SMP Pesantren Nurul Falah Dampit, yang telah memberikan kesempatan, dan bantuan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di Lembaga Pendidikan SMP Pesantren Nurul Falah Dampit.

7. Kedua orang tua penulis, Bapak Sutrisno Nasikin dan Ibu Anik Sri Wahyuni, yang telah memberikan segalanya bagi penulis selama hidup, terutama dalam memenuhi kebutuhan Pendidikan penulis selama ini.
8. Kedua Kakak saya, Ririn Anggraini dan Kavy Wanatul Ma'wa, yang telah memberikan banyak dukungan kepada adiknya dalam berbagai bentuk, baik materil maupun moril.
9. Seluruh saudara dan keluarga yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah memberikan banyak dukungan untuk penulis
10. Seseorang yang sangat istimewa bagi penulis, Iin Inayatul Fariyah, S.Pd, sosok yang berperan menjadi *Support System*, mentor dan menjadi motivasi serta tujuan hidup bagi penulis.
11. Teman-teman seperjuangan dari Program Studi Pendidikan IPS angkatan 2021 yang telah kebersamai penulis selama perkuliahan.
12. Teman-teman “tongkrongan” di kampung, yang telah mendukung setiap langkah penulis selama ini.
13. “Rea”, sosok yang selalu menemani perjalanan penulis kemanapun dalam kondisi apapun, baik suka maupun duka.

Penulis sangat berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi berbagai pihak. Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih.

Malang, 28 Juni 2025

Penulis,

LUSIVER BAWIKO

NIM.21842071001

ABSTRAK

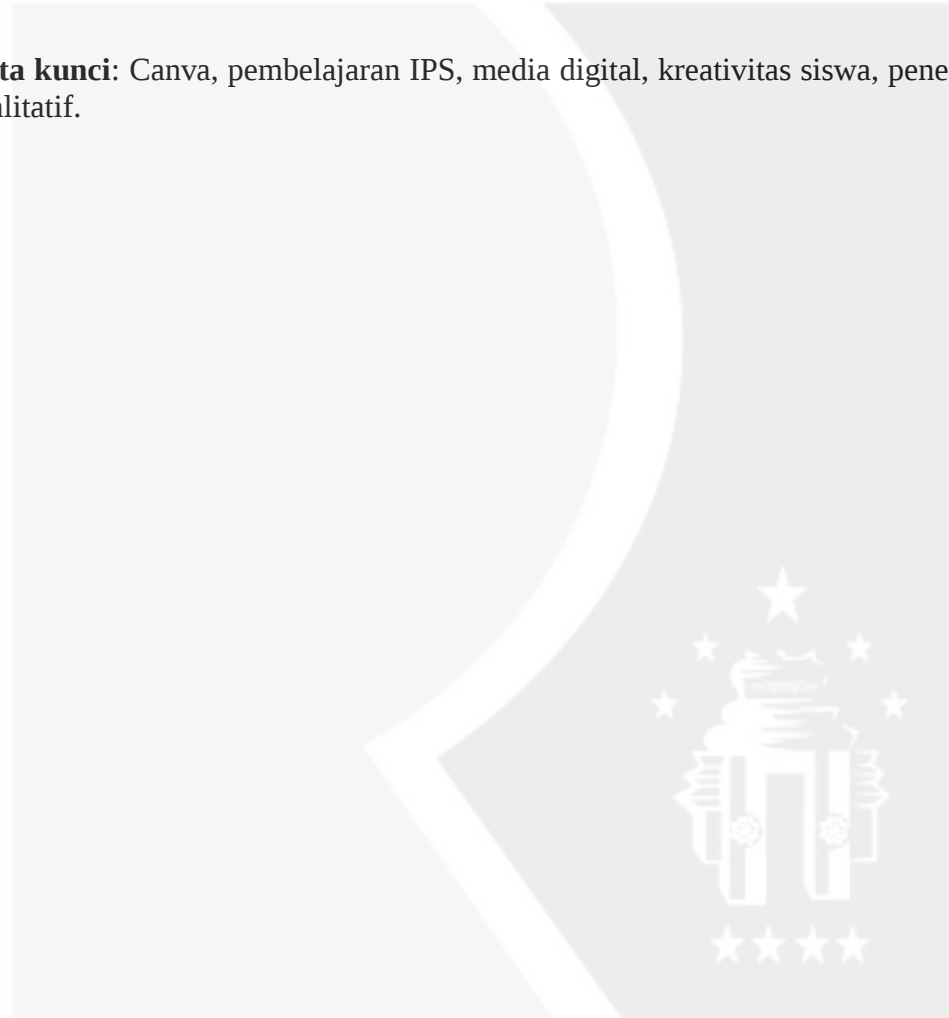
Perkembangan teknologi digital pada era kontemporer telah memberikan dampak yang sangat signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam sektor pendidikan. Transformasi digital ini tidak hanya mengubah cara informasi disampaikan, tetapi juga mempengaruhi metode pembelajaran dan interaksi antara guru dengan siswa. Salah satu dampak nyata dari perkembangan tersebut adalah semakin luasnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis visual yang interaktif dan menarik. Canva muncul sebagai salah satu platform desain grafis digital yang banyak dimanfaatkan oleh guru maupun siswa dalam proses pembelajaran. Canva menyediakan berbagai fitur yang memungkinkan pengguna untuk dengan mudah merancang dan membuat materi visual seperti infografis, poster, mind map, dan presentasi interaktif yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan Canva sebagai media penugasan dalam pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan kreativitas siswa. Pemanfaatan platform ini menjadi salah satu indikator keberhasilan integrasi teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran yang adaptif dan inovatif di era abad ke-21.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media Canva dalam penugasan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas VIII di SMP Pesantren Nurul Falah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Subjek penelitian terdiri dari guru IPS dan siswa kelas VIII yang terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran menggunakan Canva.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam penugasan IPS memberikan dampak positif terhadap kreativitas siswa, meningkatkan hasil belajar, serta memperkaya variasi bentuk tugas yang diberikan oleh guru. Salah satu dampak yang paling menonjol adalah meningkatnya kreativitas siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Melalui fitur-fitur desain yang interaktif dan fleksibel, siswa didorong untuk mengekspresikan pemahamannya terhadap materi dalam bentuk visual yang menarik dan informatif.

Secara umum, media Canva terbukti menjadi sarana yang efektif dalam menunjang proses pembelajaran IPS yang lebih interaktif dan menarik di lingkungan sekolah berbasis pesantren. Dengan demikian, integrasi Canva dalam penugasan IPS merupakan salah satu strategi yang efektif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih dinamis, partisipatif, dan berorientasi pada pengembangan kompetensi siswa secara menyeluruh.

Kata kunci: Canva, pembelajaran IPS, media digital, kreativitas siswa, penelitian kualitatif.



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

ABSTRACT

The development of digital technology in the contemporary era has had a significant impact on various aspects of human life, including the field of education. This digital transformation has not only changed the way information is delivered but also influenced teaching methods and the interaction between teachers and students. One evident effect of this development is the increasing utilization of visually-based learning media that are interactive and engaging. Canva has emerged as one of the digital graphic design platforms widely used by both teachers and students in the learning process. It offers a variety of features that allow users to easily design and create visual materials such as infographics, posters, mind maps, and interactive presentations tailored to educational needs. Therefore, the use of Canva as an assignment medium in learning is expected to enhance student creativity. The utilization of this platform serves as an indicator of the successful integration of digital technology in adaptive and innovative 21st-century learning practices.

This study aims to analyze the use of Canva as a learning medium for assignments in the Social Studies (IPS) subject for Grade VIII students at SMP Pesantren Nurul Falah. The research employs a descriptive qualitative approach, with data collection techniques consisting of observation, in-depth interviews, and documentation. The research subjects include the Social Studies teacher and Grade VIII students who are directly involved in the learning process using Canva.

The results indicate that the use of Canva in Social Studies assignments has a positive impact on students' creativity, improves learning outcomes, and enriches the variety of tasks assigned by the teacher. One of the most prominent outcomes is the enhancement of students' creativity in completing assignments. Through Canva's interactive and flexible design features, students are encouraged to express their understanding of the material in visually appealing and informative formats.

Overall, Canva has proven to be an effective tool in supporting a more interactive and engaging Social Studies learning process within the pesantren-

based school environment. Thus, the integration of Canva in Social Studies assignments represents an effective strategy for fostering dynamic, participatory learning that emphasizes the comprehensive development of students' competencies.

Keywords: Canva, Social Studies learning, digital media, student creativity, qualitative research.



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian	7
F. Definisi Istilah	8
BAB II	10
KAJIAN PUSTAKA	10
A. Tinjauan Teori.....	10
B. Penelitian Terkait	20
C. Kerangka Berfikir	23
BAB III.....	27

METODE PENELITIAN	27
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	27
B. Kehadiran Peneliti	28
C. Lokasi Penelitian	28
D. Sumber Data	28
E. Teknik Pengumpulan Data	29
F. Pengecekan Keabsahan Data	30
G. Teknik Analisis Data	31
H. Tahap-Tahap Penelitian	33
BAB IV	35
PAPARAN DATA	35
A. Paparan data	35
B. Temuan Penelitian	43
BAB V PEMBAHASAN	48
A. Perencanaan Penggunaan Media Canva Pada Penugasan Mata Pelajaran IPS Kelas 8 Di Smp Pesantren Nurul Falah.	48
B. Pelaksanaan Penggunaan Media Canva Pada Penugasan Mata Pelajaran IPS Kelas 8 Di Smp Pesantren Nurul Falah.	49
C. Evaluasi Penggunaan Media Canva Pada Penugasan Mata Pelajaran IPS Kelas 8 Di Smp Pesantren Nurul Falah.	51
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	54
A. Kesimpulan	54
B. Implikasi	55
C. Saran	56
DAFTAR PUSTAKA.....	58

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Keterbatasan Penelitian	8
Tabel 2. 1 Penelitian Terkait	20



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	23
Gambar 3. 1 Teknik Analisis Data	32



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR LAMPIRAN

lampiran 1 Surat Izin Penelitian	60
lampiran 2 Instrumen Observasi.....	61
lampiran 3 Hasil Observasi	65
lampiran 4 Pedoman dan Instrumen wawancara	70
lampiran 5 Transkrip Wawancara.....	76
lampiran 6 Capaian Pembelajaran.....	103
lampiran 7 Alur Tujuan Pembelajaran.....	111
lampiran 8 Modul Ajar.....	118
lampiran 9 Dokumentasi Sekolah.....	138
lampiran 10 Dokumentasi Wawancara	140
lampiran 11 Dokumentasi Pembelajaran Menggunakan Media Canva	145
lampiran 12 Hasil Karya Siswa Dengan Canva.....	147
lampiran 13 Pelaksanaan asesmen sumatif.....	152
lampiran 14 Lembar penilaian tugas kelompok.....	153
lampiran 15 Bukti Konsultasi Dan Bimbingan.....	154
lampiran 16 Riwayat Hidup	156

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sebuah sistem yang terdiri dari banyak unsur penyusun, antara lain yaitu, kurikulum, pendidik, peserta didik, materi, metode, hingga media. Menurut Desi Pristiwanti, dkk (2022) “Definisi Pendidikan dalam arti luas adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung sepanjang hayat dalam segala lingkungan dan situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap individu. Bahwa pendidikan berlangsung selama sepanjang hayat (*long life education*). Sementara itu pengertian pendidikan dalam artian Sempit, Pendidikan merupakan upaya hasil yang diusahakan di lembaga terhadap peserta didik yang di serahkan padanya untuk memiliki kompetensi yang baik serta kesadaran penuh terhadap hubungan dan permasalahan sosial siswa.”

Menurut KBBI, Pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Kata Pendidikan berasal dari kata “didik” yang kemudian mendapatkan imbuhan “pe” dan akhiran “an”, sehingga kata ini memiliki makna sebuah metode, cara maupun tindakan membimbing. Dapat pula didefinisikan sebagai cara merubah etika serta perilaku individu atau sosial.

Indonesia merupakan negara berkembang yang sedang berusaha memajukan setiap sektor penunjang kehidupan termasuk dalam bidang pendidikan. Indonesia berupaya menghadirkan kehidupan yang layak bagi seluruh masyarakat. Pemerintah Republik Indonesia telah menyusun undang-undang mengenai pendidikan sebagaimana tercantum pada UU. No. 20 tahun 2003 yang berbunyi:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif

mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan adalah segala bentuk pengalaman-pengalaman belajar yang terprogram dalam bentuk pendidikan formal, pendidikan nonformal, dan pendidikan informal sebagaimana yang tertuang pada UU No.20 Tahun 2003 pasal 13 (1) yang berbunyi:

Jalur Pendidikan terdiri atas Pendidikan formal, nonformal, dan informal yang dapat saling melengkapi dan memperkaya.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan usaha atau cara dalam merubah perilaku, etika, untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan. Pendidikan juga terbagi menjadi tiga kategori, yakni formal, nonformal, dan informal.

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar pada kehidupan manusia. Manusia kini telah hidup pada era digital, dimana setiap lini kehidupan ditunjang dengan berbagai teknologi untuk mempermudah kehidupan manusia. Terlepas dari dampak buruk yang ditimbulkan oleh berbagai macam teknologi digital yang dihadirkan, teknologi digital juga sangat banyak membawa manfaat bagi kehidupan manusia. Dalam bidang Pendidikan, teknologi digital sering kali digunakan dalam proses pembelajaran, salah satunya sebagai media pembelajaran.

Definisi media menurut Kozma, Belle & Williams (1991) "*Media can be defined by its technology, symbol systems and processing capabilities. The obvious characteristic of a medium is its technology, the mechanical and electronic aspects that determine its function, and to some extent, its shape and other physical features*".(Media dapat didefinisikan dari teknologinya, sistem simbol dan kemampuan memprosesnya. Yang paling menonjol sifat-sifat dari medium adalah teknologinya, aspek mekanikal dan elektrikalnya yang menentukan fungsinya, dan dalam hal tertentu menyangkut bentuk dan tampilan fisik lainnya.

Media pembelajaran sendiri memiliki beberapa pengertian. Menurut Newby, Stepich, Lehman, dan Russel (2000:10) “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa pesan untuk pencapaian tujuan pembelajaran. Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk mempermudah komunikasi, dan meningkatkan hasil belajar”

Gagne, dan Reiser (1983:49) menyatakan bahwa “media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran. Sedangkan menurut *National Education Association* (1969) media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras”.

Inovasi teknologi juga mempengaruhi media pembelajaran yang digunakan. Saat ini media pembelajaran tidak terbatas pada perangkat keras yang digunakan oleh pendidik, namun juga dapat menggunakan perangkat lunak yang disediakan oleh banyak pengembang. Dalam pembelajaran IPS ditingkat SMP materi yang dibahas cukup luas dan terkadang dianggap abstrak oleh siswa. Sangat penting untuk menyampaikan suatu materi berdasarkan kondisi nyata di lapangan, karena IPS adalah mata pelajaran yang dinamis. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat mempermudah guru dalam menyampaikan informasi yang terkait materi kepada siswa.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat menjadi sorotan utama bagi guru, selain untuk mempermudah penyampaian materi, penggunaan media yang tepat dan efisien dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pelajaran yang sedang berlangsung, terutamanya pada mata pelajaran IPS. Mata pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat pada semua jenjang pendidikan. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial.

Mata pelajaran IPS memiliki karakteristik antara lain, IPS merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan dan agama. Kompetensi Dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi materi atau topik (tema/subtema) tertentu. Kompetensi Dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner. Kompetensi Dasar dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi berbagai dan pengelolaan lingkungan, struktur, proses dan masalah sosial serta perjuangan hidup agar upaya-upaya *survive* seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan dan jaminan keamanan. Kompetensi Dasar IPS menggunakan tiga dimensi dalam mengkaji dan memahami fenomena sosial serta kehidupan manusia secara keseluruhan.

SMP Pesantren Nurul Falah merupakan salah satu sekolah swasta terakreditasi A dibawah naungan Yayasan Nurul Falah Dampit. Sekolah ini menghadirkan konsep “sekolah sak mondok e” atau “sekolah sekalian dengan pondok pesantrennya” dimana pihak yayasan membuat peraturan yang mewajibkan setiap siswa yang mendaftar tinggal di pondok pesantren yang disediakan oleh pihak yayasan. Hal ini menjadikan siswa memiliki akses yang terbatas pada dunia luar, yang secara tidak langsung turut menghambat proses pembelajaran IPS di sekolah. Peristiwa ini bisa terjadi karena IPS pada dasarnya mempelajari pola perilaku masyarakat, dengan tertutupnya akses ke dunia luar maka sulit untuk menunjukkan atau menyampaikan materi pembelajaran yang sesuai dengan kondisi di masyarakat. Teknologi juga memungkinkan pembelajaran lebih interaktif dan kontekstual. Dengan adanya sumber daya seperti simulasi, peta interaktif, atau diskusi daring, siswa bisa lebih mudah memahami pola-pola sosial, ekonomi, budaya, dan politik yang sedang terjadi di masyarakat, meskipun mereka tidak dapat keluar dan mengalami langsung.

Media pembelajaran berbasis digital dapat menjadi jembatan yang menghubungkan teori dengan kenyataan, meskipun akses fisik terbatas. Salah satu platform yang saat ini banyak digunakan adalah Canva, Canva sendiri merupakan sebuah perusahaan multinasional dari Australia yang menyediakan platform desain grafis dengan berbagai alat dan fitur. Fitur yang disediakan platform ini sangat membantu guru dalam menyiapkan media pembelajaran, antara lain untuk keperluan presentasi, dan membuat poster. Maulia (2023:84) Menyatakan Canva merupakan program design online yang menyediakan berbagai alat editing untuk membuat berbagai desain grafis, seperti poster, flyer, infografik, banner, kartu undangan, presentasi, sampul Facebook, dan yang lainnya, termasuk menjadi alat dalam mengedit foto karena terdapat *photo editor*, *photo filters*, *photo frame*, *stickers*, *icon*, dan *desain grids*, mudah dipahami meskipun masih pemula.

Dalam konteks ini, media pembelajaran berbasis teknologi digital, seperti Canva, dapat mempermudah guru dalam memberikan tugas kepada siswa. Dengan kemampuannya untuk membuat desain visual yang beragam seperti infografis, poster, atau slide presentasi Canva dapat menambah variasi tugas IPS dengan cara yang lebih mudah dan diminati oleh siswa. Misalnya, dalam mempelajari peta dunia atau peristiwa sejarah, Canva memungkinkan pengajaran melalui gambar, grafik, dan ilustrasi yang mendalam, menghubungkan siswa dengan dunia luar secara visual.

Pentingnya penggunaan media pembelajaran berbasis Teknologi dalam pembelajaran dan perlunya rumusan yang jelas tentang pemanfaatannya dalam proses pembelajaran agar betul-betul memberikan peran dalam pencapaian tujuan Pendidikan (Aji Silmi and Hamid, 2023 : 52). Penggunaan media berbasis teknologi digital, seperti Canva, memungkinkan guru untuk memecah informasi yang rumit menjadi elemen-elemen yang lebih mudah dicerna. Hal ini sangat penting dalam pendidikan saat ini, di mana siswa sudah terbiasa dengan teknologi dan visual. Media seperti Canva memberikan guru alat yang efektif untuk merancang materi yang sesuai dengan berbagai gaya belajar siswa, baik yang lebih visual,

auditori, maupun kinestetik. Dengan menggunakan teknologi digital ini, proses pembelajaran menjadi lebih dinamis, relevan, dan mudah dipahami, khususnya dalam menjelaskan topik-topik yang sangat kompleks dalam IPS.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, fokus penelitian ini adalah "Bagaimana penggunaan media canva pada penugasan mata pelajaran IPS kelas 8 Di SMP Pesantren Nurul Falah ". fokus penelitian tersebut kemudian dijabarkan menjadi tiga sub fokus sebagai berikut :

1. Bagaimana perencanaan penggunaan media canva pada penugasan mta pelajaran IPS kelas 8 di SMP Pesantren Nurul Falah?
2. Bagaimana pelaksanaan penggunaan media canva pada penugasan mta pelajaran IPS kelas 8 di SMP Pesantren Nurul Falah?
3. Bagaimana evaluasi penggunaan media canva pada penugasan mta pelajaran IPS kelas 8 di SMP Pesantren Nurul Falah?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana perencanaan penggunaan media canva pada penugasan mta pelajaran IPS kelas 8 di SMP Pesantren Nurul Falah.
2. Untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan penggunaan media canva pada penugasan mta pelajaran IPS kelas 8 di SMP Pesantren Nurul Falah.
3. Untuk mengetahui bagaimana evaluasi penggunaan media canva pada penugasan mta pelajaran IPS kelas 8 di SMP Pesantren Nurul Falah.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan dalam bidang pembelajaran, khususnya mengenai penugasan menggunakan Canva pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Hasil penelitian ini dapat memberikan bukti yang mendukung pentingnya penggunaan Canva sebagai cara yang efektif untuk membantu siswa memahami materi, serta mengasah kreativitas siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini bisa menjadi rujukan yang lebih kongkrit apabila nantinya peneliti berkecimpung dalam dunia pendidikan, khususnya dalam menyiapkan media pembelajaran yang menarik bagi siswa, dan diharapkan mampu menjadi skripsi yang berkualitas sehingga mampu meluluskan peneliti dengan nilai yang memuaskan.

b. Bagi Pendidik

Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan penembangan dalam meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya dalam menyediakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa.

c. Bagi Masyarakat

Diharapkan hasil penelitian ini bisa menjadi referensi untuk melihat kualitas pendidikan yang tersedia, dan bisa mengenalkan peran media pembelajaran dalam menunjang aktifitas pembelajaran di sekolah.

d. Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dan bisa dikembangkan menjadi lebih sempurna.

E. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

1. Asumsi Penelitian

- a. Penelitian ini mengasumsikan bahwa kondisi pembelajaran IPS di SMP Pesantren Nurul Falah relevan untuk diteliti dalam kaitannya dengan Penggunaan media Canva.
- b. Penelitian ini mengasumsikan bahwa guru IPS di SMP Pesantren Nurul Falah telah mengintegrasikan media Canva secara efektif dalam pemberian tugas, sehingga mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.
- c. Penelitian ini mengasumsikan bahwa penggunaan media Canva dalam penugasan mata pelajaran IPS kelas 8 di SMP Pesantren Nurul Falah dapat meningkatkan keterlibatan dan kreativitas siswa dalam menyelesaikan tugas.

2. Keterbatasan Penelitian

Guna membatasi penelitian agar tidak meluas dan tetap fokus pada ranah yang seharusnya, maka peneliti perlu memberikan batasan-batasan berupa fokus dan ruang lingkup penelitian, sebagai berikut :

Tabel 1. 1 Keterbatasan Penelitian

Fokus Penelitian	Lingkungan Penelitian
Analisis penggunaan media Canva pada tugas mata pelajaran IPS di Kelas 8.	- Penelitian dilakukan hanya di kelas 8 SMP Pesantren Nurul Falah. - Peneliti hanya menganalisis penugasan pada mata pelajaran IPS. - Peneliti hanya mengamati dan menganalisis penggunaan media Canva dalam penugasan yang diberikan oleh guru mata pelajaran.

F. Definisi Istilah

Definisi istilah digunakan untuk menghindari perbedaan pengertian terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, sehingga hal yang dimaksudkan menjadi jelas. Definisi istilah dalam hal ini adalah sebagai berikut:

- Canva adalah Canva merupakan program design online yang menyediakan berbagai alat editing untuk membuat berbagai desain grafis, seperti poster, flyer, infografik, banner, kartu undangan, presentasi, sampul *Facebook*, dan yang lainnya, termasuk menjadi alat dalam mengedit foto karena terdapat *photo editor*, *photo filters*, *photo frame*, *stickers*, *icon*, dan *desain grids* (Maulia, 2023).
- Infografis merupakan visualisasi data, gagasan, informasi atau pengetahuan melalui bagan, grafis, jadwal dan lainnya agar data, gagasan, informasi atau pengetahuan dapat disajikan lebih dari sekedar teks dan memiliki dampak

visual yang cukup kuat dan lebih menarik (Bühler, Schlaich and Sinner, 2017).

3. Perencanaan pembelajaran adalah proses pengambilan keputusan hasil berpikir secara rasional tentang sasaran dan tujuan pembelajaran tertentu, yakni perubahan perilaku serta rangkaian kegiatan yang harus dilaksanakan sebagai upaya pencapaian tujuan tersebut dengan memanfaatkan segala potensi dan sumber belajar yang ada (Zaini Miftach, 2018)
4. Implementasi pembelajaran merupakan serangkaian usaha yang dilakukan oleh guru guna mendorong terjadinya proses belajar pada siswa. Secara tidak langsung, pembelajaran mencakup aktivitas dalam memilih, menentukan, serta mengembangkan metode yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Wita Marheni *et al.*, 2024).
5. Evaluasi pembelajaran merupakan proses sistematis, berkelanjutan, dan menyeluruh dalam rangka pengendalian, penjaminan, dan penetapan kualitas suatu program pembelajaran (Anizar and Saldin, 2023)