

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
DIGITAL MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA UNTUK
MENINGKATKAN KOMPETENSI PEDAGOGIK GURU DI
MTS SUBULASSALAM**

SKRIPSI

**OLEH
M MIGHFAR KHOLILI
NIM: 20862081111**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU KEISLAMAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG**

2024

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL
MENGUNAKAN APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN
KOMPETENSI PEDAGOGIK GURU DI MTS SUBULASSALAM**

SKRIPSI

Diajukan kepada

Universitas Islam Raden Rahmat Malang
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
dalam Menyelesaikan Program Sarjana

Oleh

M MIGHFAR KHOLILI

NIM: 20862081111

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU KEISLAMAN

UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG

2024

LEMBAR PERSETUJUAN

PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL
MENGUNAKAN APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN
KOMPETENSI PEDAGOGIK GURU DI MTS SUBULASSALAM

SKRIPSI

M MIGHFAR KHOLILI

NIM: 20862081111

Telah diperiksa dan disetujui

Malang, 20 mei 2024

Dosen Pembimbing



Dr. Siti Muawanatul Hasanah, S.Pd.I., M.Pd

NIDN.2104058501



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
Fakultas Ilmu Keislaman Universitas Islam Raden Rahmat Malang dan
telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Pada hari : Selasa

Tanggal : 28 Mei 2024

Ketua

Dr. Siti Muawanatul Hasanah, S.Pd.I M.Pd
NIDN. 2104058501

Sekretaris

Drs. Hj. Surivah, M.Ag
NIDN. 1909108008

Penguji Utama

Dr. Alif Achadah, S.Pd.I, M.Pd.I
NIDN. 0217068503

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Keislaman

Dr. Saifuddin, S.Ag, M.Pd.
NIDN. 2103017601

Mengetahui,

Ketua Program Studi PAI

Dr. Siti Muawanatul Hasanah, M.Pd
NIDN. 2104058501

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : M Mighfar Kholili

NIM : 20862081111

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Ilmu Keislaman

Judul Skripsi : Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Digital
Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan
Kompetensi Pedagogik Guru di MTS Subulassalam.

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya, dan bukan merupakan plagiasi/falsifikasi/fabrikasi baik sebagian atau seluruhnya.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi saya hasil plagiasi/falsifikasi/fabrikasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Malang, 12 Juni 2024

Yang membuat pernyataan,

Tanda tangan



M Mighfar Kholili
Nim.20862081111

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

MOTTO

*“jika ijazah masih menjadi formalitas dunia akan kehilangan orang-orang
berkualitas”*



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

ABSTRAK

Kholili, Mighfar. 2024. Pembuatan Media pembelajaran Berbasis Digital Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Guru di MTS Subulassalam. Skripsi, Program studi pendidikan agama Islam. Fakultas ilmu keislaman. Universitas Islam Raden Rahmat Malang. Pembimbing: Dr. siti Muawwanatul Hasanah, S.Pd., M.Pd.

Kata kunci: Pembuatan media pembelajaran, media pembelajaran digital, canva for education, kompetensi pedagogik.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh tantangan bagi para pendidik dalam menghadapi perkembangan ilmu dan teknologi di era globalisasi saat ini, untuk bisa meningkatkan kompetensi pedagogik dalam menciptakan suasana belajar yang menarik, inovatif, kreatif, interaktif dan kondusif agar siswa lebih termotivasi dalam belajar.

Fokus penelitian ini adalah: 1) Bagaimanakah konsep dasar pembuatan media pembelajaran berbasis digital menggunakan aplikasi canva di MTS Subulassalam, 2) Bagaimanakah penggunaan media pembelajaran berbasis digital menggunakan aplikasi canva di MTS Subulassalam, 3) Bagaimanakah problematika penggunaan media pembelajaran digital menggunakan aplikasi canva di MTS Subulassalam. Penelitian ini bertujuan untuk 1) untuk mengetahui konsep dasar pembuatan media pembelajaran berbasis digital menggunakan aplikasi canva di MTS Subulassalam, 2) untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran berbasis digital menggunakan aplikasi canva di MTS Subulassalam, 3) untuk mengetahui problematika penggunaan media pembelajaran berbasis digital menggunakan aplikasi canva di MTS Subulassalam.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif. Dengan jenis penelitian studi kasus retrospeksi yaitu penelitian yang memungkinkan adanya tindak lanjut dari kasus tersebut untuk menjadi lebih baik. dalam pengambilan data peneliti menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Pembuatan media pembelajaran di MTS Subulassalam berdasarkan lima kriteria, yaitu: Kesesuaian, tingkat kesulitan, biaya, ketersediaan, kualitas teknis. Dalam penggunaan media pembelajaran digital canva di MTS Subulassalam mampu meningkatkan kemampuan guru dalam mengondisikan kelas, melihat keanekaragaman minat dan bakat siswa, serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Terdapat problematika penggunaan media pembelajaran digital canva di MTS Subulassalam terbagi menjadi dua faktor, faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi: faktor usia dan cenderung lebih suka menggunakan media konvensional. Faktor eksternal meliputi : minimnya fasilitas, peraturan lembaga, minimnya literasi digital, dan keadaan ekonomi siswa.

ABSTRACT

Kholili, Mighfar. 2024. Making Digital-Based Learning Media Using the Canva Application to Improve Teacher Pedagogical Competence at MTS Subulassalam. Thesis, Islamic religious education study program. Faculty of Islamic Sciences. Raden Rahmat Islamic University Malang. Advisor: Dr. siti Muawwanatul Hasanah, S.Pd., M.Pd.

Keywords: Making learning media, digital learning media, Canva for education, Competence Pedagogy.

This research is motivated by the challenges for educators in facing the development of science and technology in the current era of globalization, to be able to improve their pedagogical competence in creating an interesting, innovative, creative, interactive and conducive learning atmosphere so that students are more motivated to learn.

The focus of this research are: 1) How is the basic concept of making digital-based learning media using the Canva application at MTS Subulassalam, 2) How is the use of digital-based learning media using the canva application at MTS subulassalam, 3) How are the problems of using digital learning media using the canva application at MTS subalassalam. This study aims to 1) to find out the basic concept of making digital-based learning media using the canva application at MTS subulassalam, 2) to find out the use of digital-based learning media using the canva application at MTS Subulassalam, 3) to find out the problematics of using digital-based learning media using the canva application at MTS subulassalam.

This research uses a descriptive qualitative approach. With the type of retrospective case study research, namely research that allows follow-up of the case. in collecting data, researchers use observation, interview, and documentation techniques.

Making learning media at MTS Subulassalam is based on five criteria, namely: suitability, level of difficulty, cost, availability, technical quality. Using the Canva digital learning media at MTS Subulassalam can improve the teacher's ability to condition the class, see the diversity of students' interests and talents, and can increase students' learning motivation. There are problems with using Canva digital learning media at MTS Subulassalam, divided into two factors, internal factors and external factors. Internal factors include: age and a tendency to prefer using conventional media. External factors include: lack of facilities, institutional regulations, lack of digital literacy, and students' economic conditions.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Robbil ‘alamiin, segala puji bagi Allah tuhan semesta alam dengan seluruh ke-Mahaan-nya nan Esa, dengan atas ridhonya skripsi yang sederhana ini dapat penulis selesaikan yang insya Allah dengan sebaik-baiknya. Sholawat serta salam semoga tetap ter curahkan ke haribaan baginda Agung Nabi Muhammad Saw yang kita harapkan syafaatnya min yaumina hadza ila yaumil qiyamah amin.

Dengan terselesaikannya skripsi yang berjudul Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Digital Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Guru di MTS Subulassalam ini penulis persembahkan ungkapan terimakasih sedalamnya kepada:

1. Bapak H. Imron Rosyadi Hamid, SE, M.Si. Selaku Rektor UNIRA Malang
2. Bapak Dr. Saifudin S.Ag., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keislaman UNIRA Malang.
3. Ibu Dr. Siti Muawanatul Hasanah, S.Pd., M.Pd. Selaku Kepala Program Studi Pendidikan Agama Islam Raden Rahmat Malang
4. Ibu Dr. Siti Muawanatul Hasanah, S.Pd., M.Pd. Selaku dosen Pembimbing yang telah dengan sepenuh hati meluangkan waktu, tenaga dan ilmunya untuk membimbing, memberikan pengarahan, dukungan serta kritikan yang membangun selama proses penulisan skripsi ini
5. Kepala sekolah MTS SUBULASSALAM bapak Dimiyati Mabruri S.S., M.Pd. .

6. Kedua Orang tua saya Bapak M Qomari dan Ibu Wahidah Nurul Hidayah tercinta serta kakak saya M Bisri Mustofa dan adik saya Laili Aprilia atas do'a dan dukungannya yang sempurna.

Dengan penuh kerendahan hati peneliti memohon maaf seluasnya atas kesalahan dan kekurangan yang terdapat di dalam skripsi ini. Semoga dengan penelitian ini dapat memberikan banyak informasi serta bermanfaat bagi penulis dan pembaca. Amiin.

Malang, 20 Mei 2024

M Mighfar Kholili

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

PERSEMBAHAN

Dengan nama Allah yang maha pengasih dan penyayang.

Dengan rasa syukur dan bahagia ku persembahkan skripsi ini untuk Ayahanda M

Qomari, semoga kenikmatan selalu terlimpah kepada beliau, dan untuk Ibu

Wahidah Nurul Hidayah tercinta terima kasih atas doa-doa-Nya yang senantiasa

memberi keajaiban untuk setiap kehidupan kami, serta untuk Kyai Anas Su'aidi

dan Ibu nyai Sayyidah Maghfuroh, terima kasih atas Ridho dan dukungannya

yang sempurna.

Untuk sahabat-sahabat seperjuangan, senior dan adik-adik ku yang selalu

mendukung dan memotivasi, terima kasih sudah selalu hadir dan menyalurkan

energi positifnya.

Terakhir, skripsi ini saya persembahkan untuk gus maulana ibnu Alwan dan

keluarga kecil saya di dapur pondok pesantren Subulassalam, terima kasih atas

dukungannya dari awal hingga akhir. Semoga Allah senantiasa memberikan

berkah dan ridho-nya untuk kita semua, Amiin ya Robbal alamin.

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
PERSEMBAHAN.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	3
1.1. Latar Belakang Masalah.....	3
1.2. Fokus penelitian	8
1.3. Tujuan Penelitian	8
1.4. Kegunaan Penelitian.....	9
1.5. Ruang Lingkup Penelitian.....	10
1.6. Definisi Istilah.....	10
1.7. Penelitian Terkait	11
1.8. Sistematika Penulisan	16
BAB II KAJIAN PUSTAKA	17
2.1 Konsep Dasar Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva	17
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	17
2.1.2 Jenis Media Pembelajaran.....	22
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran	24
2.1.4 Pemilihan Media Pembelajaran.....	26
2.1.5 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	27
2.1.6 Prosedur Pemilihan Media Pembelajaran	29
2.1.7 Aplikasi Canva.....	30

2.2	Penggunaan Media Pembelajaran digital canva untuk meningkatkan Kompetensi pedagogic guru	32
2.2.1	Penggunaan media pembelajaran digital canva	32
2.3	Problematika Penggunaan Media Pembelajaran Digital Canva di MTS Subulassalam	37
2.3.1	Pengertian problematika.....	37
2.3.2	Faktor internal	38
2.3.3	Faktor eksternal.....	39

BAB III METODE PENELITIAN 41

3.1	Desain Penelitian.....	41
3.2	Kehadiran Peneliti.....	42
3.3	Lokasi Penelitian.....	43
3.4	Sumber Data.....	44
3.5	Prosedur Pengumpulan Data	45
3.6	Analisis Data	48
3.7	Pengecekan Keabsahan Hasil Temuan.....	49
3.8	Tahap-tahap Penelitian.....	50

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... 52

4.1	GAMBARAN OBJEK PENELITIAN.....	52
4.1.1	Sejarah MTS Subulassalam.....	52
4.1.2	Letak geografis.....	53
4.1.3	Profil MTS Subulassalam	54
4.1.4	Visi, Misi dan Tujuan.....	54
4.2	PAPARAN DATA DAN ANALISIS DATA	55
4.2.1	Konsep Dasar Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Digital Menggunakan Aplikasi Canva di MTS Subulassalam.....	55
4.2.2	Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital Menggunakan Aplikasi Canva di MTS Subulassalam.....	59
4.2.3	Problematika Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital Menggunakan Aplikasi canva di MTS Subulassalam.....	62
4.3	PEMBAHASAN	65
4.3.1	Konsep Dasar Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis digital Menggunakan Aplikasi Canva di MTS Subulassalam.....	65

4.3.2 Penggunaan Media Pembelajaran Digital Menggunakan Aplikasi *Canva* Untuk Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Guru di MTS Subulassalam..... 71

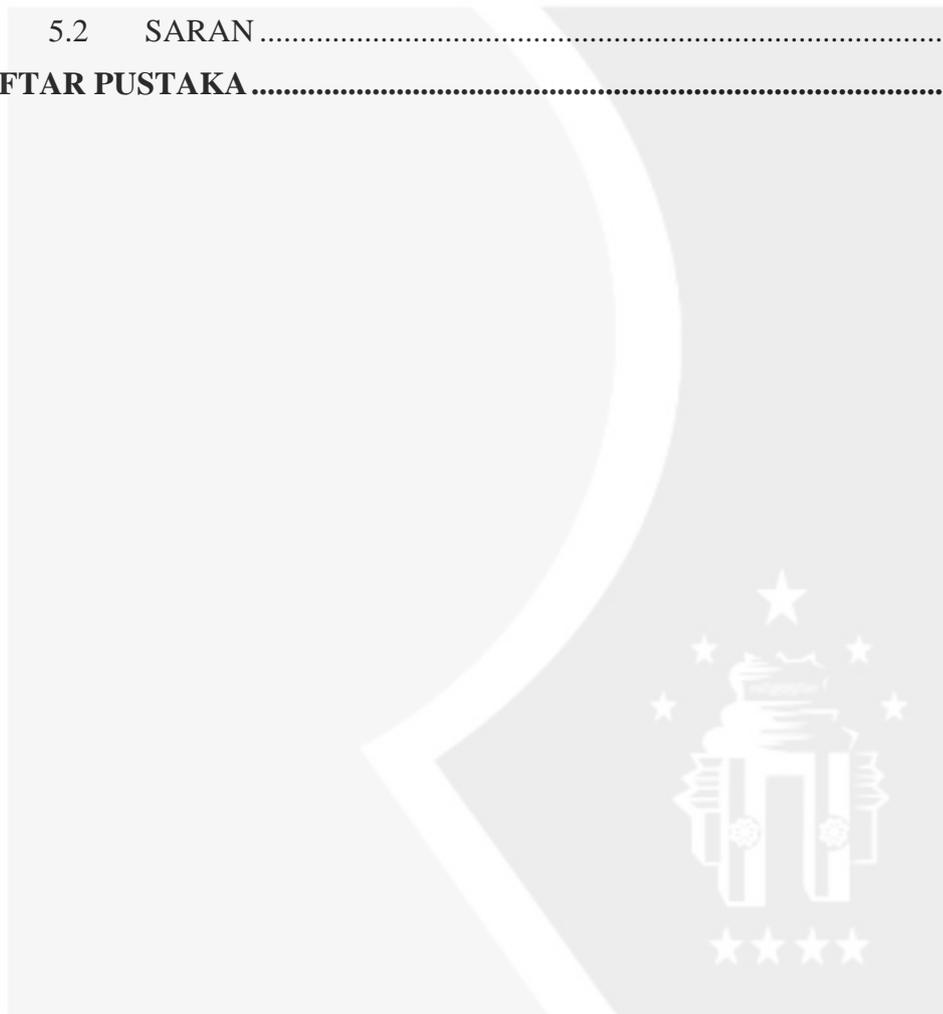
4.3.3 Problematika Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital Menggunakan Aplikasi *Canva* di MTS Subulassalam..... 73

BAB V PENUTUP..... 76

5.1 KESIMPULAN..... 76

5.2 SARAN..... 77

DAFTAR PUSTAKA..... 79



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tabel penelitian terdahulu 10



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen wawancara

Lampiran 2. Hasil dokumentasi

Lampiran 3. Surat izin penelitian



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu fondasi utama dalam pembentukan individu dan masyarakat yang berkualitas. Dalam era globalisasi seperti saat ini, tantangan pendidikan semakin kompleks dan dinamis, memerlukan pendekatan yang inovatif dan efektif. Salah satu elemen kunci dalam proses pendidikan adalah media pembelajaran yang digunakan pada saat proses pembelajaran. Pembelajaran diartikan sebagai suatu proses penyampaian materi oleh seorang guru kepada siswa¹. Pembelajaran merupakan suatu proses interaktif yang melibatkan guru, siswa, dan lingkungan belajar². Pembelajaran yang efektif tidak hanya mencakup transfer pengetahuan, tetapi juga pengembangan keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang dibutuhkan oleh peserta didik untuk menghadapi berbagai perubahan dan tantangan di masa depan. Oleh karena itu dalam sebuah proses pembelajaran dibutuhkan media-media yang dapat membantu guru dalam menyampaikan sebuah materi, membantu guru dalam mengelola kelas dan dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikannya.

MTS Subulassalam merupakan satuan Lembaga Pendidikan menengah pertama yang setara dengan SMP di bawah naungan Lembaga pondok

¹ Dakhi, O. (2022). *Implementasi Model Pembelajaran Cooperative Problem Solving Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Prestasi Belajar*. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 8-15

² Undang-undang dasar nomor. 20 tahun 2003

pesantren Subulassalam, yang mana secara umum sama seperti pondok pesantren lainnya yang cenderung menutup diri dari teknologi dalam proses pembelajarannya, sehingga tenaga pengajar senior kurang berkompeten dalam penggunaan teknologi, oleh karena itu di MTS Subulassalam dalam proses pembelajaran yang dilakukan cenderung lebih sering menggunakan media pembelajaran konvensional, hal tersebut berpengaruh dalam penggunaan metode yang digunakan, sehingga kondisi kelas pada saat pembelajaran berlangsung menjadi kurang kondusif, hal ini memunculkan berbagai macam permasalahan kelas seperti: maraknya kasus *bullying*, bertengkar dengan teman, bergurau, bahkan tidur pada saat pembelajaran berlangsung, hal tersebut dapat menurunkan minat dan motivasi belajar siswa³, sehingga proses pemahaman siswa menjadi terhambat hal tersebut dapat berdampak pada prestasi belajar siswa yang menurun. Akan tetapi tidak semua proses pembelajaran yang dilakukan demikian, terdapat beberapa guru muda yang berkompeten dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran yang lebih modern, inovatif, interaktif dan menarik.

Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai segala bentuk media atau teknologi yang digunakan untuk memfasilitasi dan meningkatkan proses pembelajaran di lingkungan sekolah. Sedangkan menurut Taufik Syastra Media pembelajaran mengacu pada segala sesuatu yang secara fisik dan teknis memberikan kontribusi terhadap proses pembelajaran, sehingga

³ Nurul, Sumianto. 2022 *Analisis Faktor-Faktor yang Menghambat Minat Belajar Dimasa Pandemi Covid-19 pada Siswa SDN 008 Salo*. Hal. 608-614 Vol. 5. No. 1

memungkinkan pendidik lebih mudah menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik dan mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan lebih mudah.⁴ Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, karena dapat memfasilitasi interaksi antara pendidik dan peserta didik, meningkatkan motivasi belajar, dan membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang diajarkan. Dengan kemajuan teknologi dan perubahan paradigma pendidikan, media pembelajaran pun mengalami transformasi. Penerapan teknologi informasi dan komunikasi, pendekatan saintifik, dan konsep pembelajaran aktif menjadi fokus untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran melalui penggunaan berbagai macam media pembelajaran yang berkembang saat ini. Dengan adanya perkembangan teknologi memunculkan berbagai produk digital, berdasarkan sifatnya dibagi menjadi beberapa kelompok yaitu audio, visual, audio visual dan multimedia.⁵ Media audio merupakan media yang digunakan untuk menyalurkan pesan melalui gelombang suara yang hanya bisa diterima oleh indra pendengaran saja. Media visual yaitu media yang digunakan untuk menyampaikan pesan dengan memanfaatkan gambar atau perumpamaan lain sebagai penghantarnya yang hanya bisa diterima oleh indra penglihatan saja. Media audio visual adalah media yang digunakan untuk menyampaikan pesan dengan cara memadukan antara dua media di atas yaitu media audio dan

⁴ Adam. Steffi . (2015). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi bagi Peserta didik Kelas X SMA Ananda Batam*. Dalam CBIS Journal, Volume:III No 2: 79

⁵ Rizqi ilyasa. 2018. *Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi*. Jurnal: Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol XVI, No. 1, h 105

media visual sebagai penghantarnya, dalam kata lain media audio visual yaitu media penyampaian pesan yang dapat diterima oleh dua indra sekaligus yakni indra pendengaran dan indra penglihatan. Media multimedia yakni media yang menggabungkan dari berbagai format media yang berpadu seperti teks, grafik, animasi, dan video untuk membuat sebuah informasi, media ini lebih menekankan pada penggunaan berbagai media digital seperti komputer, *smartphone*, laptop dll dengan memanfaatkan berbagai macam aplikasi multimedia yang tersedia dalam bentuk *software* seperti aplikasi canva yang menyediakan berbagai macam *template* di dalamnya yang memudahkan guru dalam mempersiapkan, mendesain, evaluasi, serta menganalisis pembelajaran agar lebih menarik, interaktif, efektif, dan efisien.

Aplikasi *Canva* adalah perangkat lunak yang diluncurkan pada tahun 2013 yang memiliki kegunaan untuk mendesain dan komunikasi visual *online* dengan berbagai macam *template* di dalamnya yang bertujuan untuk memberdayakan orang di seluruh dunia untuk membuat desain apa pun dan mempublikasikannya di mana saja dengan lebih mudah

Seiring berkembangnya teknologi yang sangat pesat seorang pendidik tidak hanya terpaku dalam model dan media pembelajaran klasikal dan konvensional saja, akan tetapi seorang pendidik juga dituntut untuk senantiasa terbuka dalam menghadapi perkembangan teknologi dengan cara selalu meningkatkan kompetensi-kompetensi yang ada. Kompetensi seorang pendidik meliputi 1. Kompetensi pedagogik 2. Kompetensi sosial 3. Kompetensi kepribadian 4. Kompetensi profesional.

Kompetensi pedagogik memiliki pengertian bahwa seorang pendidik harus memahami peserta didik, menerapkan metode pengajaran dan media pembelajaran yang efektif, dan mengadaptasi strategi pembelajaran sesuai kebutuhan peserta didik serta tuntutan zaman.

Dengan adanya teknologi yang berkembang saat ini pendidik diharapkan untuk bisa mengimplementasikannya dalam kegiatan belajar mengajar, akan tetapi berdasarkan hasil observasi tidak semua pendidik yang ada di MTS Subulassalam memiliki kompetensi yang cukup tentang pembuatan media digital menggunakan aplikasi canva, sehingga beberapa pendidik yang ada di MTS Subulassalam cenderung lebih memilih untuk menggunakan metode ceramah dengan media konvensional, hal tersebut terjadi bukan tanpa alasan, sebagian pendidik yang ada mengungkapkan alasan-alasannya sebagai berikut : 1. Pembuatan media memerlukan persiapan panjang 2. Kurangnya fasilitas yang mendukung seperti proyektor, akses internet, dll, 3. Teknologi membuat peserta didik menjadi malas belajar, 4. Pendidik kurang memiliki kemampuan dalam pembuatan media, 5. Minimnya pengetahuan akan dunia digital.

Dengan berdasarkan pada uraian di atas peneliti merasa tertarik untuk meneliti tentang pembuatan media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan Kompetensi pedagogik pendidik di MTS Subulassalam.

1.2. Fokus penelitian

Dari konteks penelitian di atas maka peneliti akan memfokuskan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimanakah konsep dasar pembuatan media pembelajaran berbasis digital menggunakan aplikasi *canva* ?
2. Bagaimanakah penggunaan media pembelajaran berbasis digital menggunakan aplikasi *canva* untuk meningkatkan Kompetensi pedagogik guru di MTS Subulassalam?
3. Bagaimanakah problematika penggunaan media pembelajaran digital menggunakan aplikasi *canva* di MTS Subulassalam

1.3. Tujuan Penelitian

Dari fokus penelitian di atas maka penelitian ini bertujuan

1. Untuk mengetahui konsep dasar pembuatan media pembelajaran berbasis digital menggunakan aplikasi *canva*.
2. Untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran digital menggunakan aplikasi *canva* untuk meningkatkan Kompetensi pedagogik guru di MTS Subulassalam.
3. Untuk mengetahui bagaimana problematika penggunaan media pembelajaran digital menggunakan aplikasi *canva* di MTS Subulassalam.

1.4. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan secara teoritik

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa menambah pengetahuan, memperluas wawasan, serta dapat digunakan sebagai sumber rujukan dalam mengembangkan dunia pendidikan yang lebih maju. Bagi penelitian lain, penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dan sarana informasi bagi peneliti selanjutnya, khususnya bagi penelitian yang membahas tentang media pembelajaran berbasis *canva*

2. Kegunaan secara Praktik Lapangan:

- a. Bagi sekolah: hasil penelitian ini diharapkan dapat membuka wawasan pendidik mengenai media pembelajaran berbasis digital serta dapat menjadi sumber rujukan bagi MTS Subulassalam dalam mengembangkan pembuatan media pembelajaran digital yang lebih interaktif
- b. Bagi almamater dapat dijadikan sebagai pedoman keilmuan sebagai bahan masukan dan melengkapi sekaligus mengevaluasi pada saat pemecahan masalah dalam penelitian
- c. Bagi penulis: penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai pembuatan media pembelajaran berbasis digital menggunakan aplikasi *canva* untuk meningkatkan kompetensi pedagogik pendidik. Selain itu penelitian ini bertujuan untuk memenuhi salah satu tugas akhir untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan

(S.Pd) Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Keislaman Raden Rahmat Malang.

1.5. Ruang Lingkup Penelitian

Sesuai dengan konteks penelitian di atas, maka peneliti akan fokus untuk membahas tentang pembuatan media pembelajaran berbasis digital menggunakan aplikasi *canva* untuk meningkatkan Kompetensi pedagogik pendidik di MTS Subulassalam dengan sumber data yang diperoleh dari buku, jurnal, tesis, maupun sumber data yang diperoleh di lapangan yang sesuai dengan konteks penelitian.

1.6. Definisi Istilah

1. Media pembelajaran adalah media pembelajaran mengacu pada segala sesuatu yang secara fisik dan teknis memberikan kontribusi terhadap proses pembelajaran, sehingga memungkinkan pendidik lebih mudah menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik dan mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan lebih mudah.⁶
2. Aplikasi *Canva* adalah perangkat lunak yang diluncurkan pada tahun 2013 yang memiliki kegunaan untuk mendesain dan komunikasi visual *online* dengan misi memberdayakan orang di seluruh dunia untuk membuat desain apa pun dan mempublikasikannya di mana saja.⁷

⁶ Dakhi, O. (2022). *Implementasi Model Pembelajaran Cooperative Problem Solving Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Prestasi Belajar*. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 8-15

⁷<https://www.canva.com/> diakses tanggal 25 November 2023

3. Kompetensi pedagogik adalah kemampuan pendidik dalam mengelola pembelajaran peserta didik, meliputi pemahaman peserta didik, perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran, dan pengembangan peserta didik untuk mewujudkan keanekaragaman potensi.⁸

Secara umum penelitian ini bermaksud untuk mengeksplorasi bagaimana pembuatan media pembelajaran berbasis digital menggunakan aplikasi *canva* untuk meningkatkan kompetensi pedagogik pendidik di MTS Subulassalam.

1.7. Penelitian Terkait

Adapun penelitian terkait mengenai media pembelajaran berbasis digital menggunakan aplikasi *canva* untuk meningkatkan kompetensi pedagogik guru sebagai berikut.

	Tipe, Nama, Tahun	Judul	Hasil
1	Jurnal. Garis Pelangi, Jurnal Sasindo Unpam, Vol 8, No 2, Desember 2020	Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA	Aplikasi <i>canva</i> dapat membantu memudahkan pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran yang berbasis teknologi, kreativitas, ketrampilan. Akan tetapi untuk manfaat yang lainnya perlu adanya

⁸ UUD 1945 pasal 28 ayat (3) butir (a)

	Tipe, Nama, Tahun	Judul	Hasil
			penelitian lebih lanjut.
2	Jurnal, F N Miftahul Janah, H Nuroso, Mudzanatun, E Isnuryanto	Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar	Penggunaan aplikasi canva dalam pembelajaran dinilai sangat layak karena dapat meningkatkan persentase hasil belajar peserta didik dengan bukti pada siklus awal 10 peserta didik dengan ketuntasan 59% setelah penggunaan canva dalam pembelajaran terdapat 16 peserta didik mencapai 84% ketuntasan
3	Jurnal, Nurhayati, Machdalena Vianty, Medio Lailatin Nisphi Dian Eka Sari, Vol. 6, No. 1 Februari 2022, Hal. 171-180	Pelatihan dan Pendampingan Desain dan Produksi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi <i>Canva for Education</i>	Sejak pandemi covid 19 pendidik harus piawai mengaplikasikan digital, akan tetapi banyak

	Tipe, Nama, Tahun	Judul	Hasil
		bagi Pendidik Bahasa di Kota Palembang	pendidik sekolah di kota Palembang belum dapat menggunakan aplikasi <i>canva for education</i> , masih perlu adanya pendampingan dan pelatihan. Setelah adanya pelatihan dan pendampingan pendidik sekolah di Palembang mengalami kenaikan pengetahuan tentang cara pembuatan media digital.
4	Jurnal, Rahmat Rizal , Endang Surahman , Herni Yuniarti Suhendi, Vol. 7, No. 5, Oktober 2023, Hal. 4616-4627	Pelatihan Media dan Alat Evaluasi Pembelajaran Digital Untuk Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Pendidik Dalam Mempersiapkan Kurikulum Merdeka	Pelatihan pembuatan media pembelajaran digital menggunakan <i>canva</i> dan <i>quiziz</i> yang dilakukan mencapai keberhasilan dengan bukti angket 92 % pemahaman dan 96 % kepuasan peserta pelatihan

	Tipe, Nama, Tahun	Judul	Hasil
5	Jurnal, Sri Wiyanah, Koryna Aviory, Christina Eva Nuryani, 3703J-Abdi Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Vol.2, No.1, Juni 2022	Pelatihan Aplikasi Canva Bagi Pendidik Dalam Mengembangkan Materi Pembelajaran di SMPN 1 KASIHAN Yogyakarta	Pelatihan menunjukkan bahwa pelatihan canva bermanfaat bagi pendidik untuk meningkatkan profesionalisme pendidik dalam mempersiapkan dan melaksanakan pembelajaran.
6	Skripsi, Muhamad aryono rangko, Universitas Muhammadiyah Mataram Tahun 2022	Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Tema 2 Subtema 1 Kelas V SDN 14 Mataram	Media pembelajaran berbasis canva berhasil meningkatkan minat belajar siswa, dibuktikan dengan nilai hasil validasi ahli 93,5. Nilai data angket sebesar 95, dan nilai post test dan pretest sebesar 90
7	Skripsi, Bunaiyah, Universitas Muhammadiyah Mataram Tahun 2022	Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Video dengan Aplikasi Canva Pada Materi Gelombang Bunyi	Media canva berhasil meningkatkan pemahaman siswa dengan bukti nilai rata-rata kelas sebesar 0,73 dan berdasarkan hasil analisis ahli media memperoleh nilai sebesar 90%, ahli materi sebesar 82% dan

	Tipe, Nama, Tahun	Judul	Hasil
			hasil respon peserta didik sebesar 92,20%.
8	Journal, Merrisa Monoarfa, Abdul Haling. Universitas Negeri Makassar	Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru	Penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran canva lebih memudahkan guru dalam merancang, mendesain, mengelola kelas, serta dalam melaksanakan Evaluasi

Perbedaan dan persamaan penelitian yang terkait tersebut yakni sama-sama membahas tentang penggunaan aplikasi canva dalam dunia Pendidikan sebagai alat, media, fasilitas, yang dapat digunakan untuk membantu pendidik dalam mempersiapkan, merancang, membuat, dan melaksanakan pembelajaran yang lebih menarik, lebih interaktif, serta lebih efisien pengaplikasiannya dalam dunia Pendidikan. Adapun yang membedakan dengan penelitian ini yaitu mengenai tempat penelitian, dan fokus penelitiannya yang lebih spesifik membahas tentang pembuatan media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan Kompetensi pedagogik guru di MTs SubulasSalam.

1.8. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam menjelaskan, membahas, dan menelaah pokok-pokok masalah yang dikaji, maka berikut adalah susunan sistematika penulisannya:

Bab I pendahuluan, berisi tentang konteks penelitian, fokus penelitian, kegunaan penelitian, ruang lingkup penelitian, definisi istilah, penelitian terkait dan sistematika penulisan

Bab II kajian Pustaka, meliputi pembahasan teori tentang media pembelajaran digital, kegunaan aplikasi canva untuk pendidikan dan pendidik, Kompetensi pedagogi pendidik, serta pembuatan media pembelajaran berbasis digital menggunakan aplikasi canva untuk meningkatkan Kompetensi pedagogik pendidik.

Bab III Metode Penelitian, meliputi desain penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber data, prosedur pengumpulan data, analisis data, pengecekan keabsahan dari proses penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, meliputi gambaran objek penelitian, paparan data, dan analisis data, dan pembahasan.

Bab V Penutup, Meliputi kesimpulan dan saran dan diakhiri dengan Daftar Pustaka, lampiran-lampiran dan Riwayat hidup.