

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan pesat teknologi digital telah membawa dunia pendidikan ke era baru, di mana kemampuan guru sebagai fasilitator kreatif sangat dibutuhkan. Guru tidak lagi sekadar menyampaikan materi, melainkan juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik, inovatif, dan kolaboratif, sesuai dengan tuntutan Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0. Salah satu media yang berkembang pesat dalam mendukung hal ini adalah Canva, sebuah platform desain grafis berbasis web yang menjanjikan kepraktisan dan fleksibilitas tinggi.

Canva menyediakan berbagai *template* siap pakai dan elemen visual interaktif yang sangat membantu guru dalam menyusun materi ajar yang menarik dan mudah dipahami. Fitur ini memungkinkan guru menyesuaikan konten sesuai kebutuhan materi dengan cepat dan estetis.¹

Bahwa penggunaan Canva sejalan dengan ranah konstruktivisme dan pembelajaran multimedia, di mana siswa membangun makna secara aktif melalui desain visual. Fitur kolaboratif di Canva—for example “*collaborative workspace*”—menjadi media efektif untuk proyek bersama, meski secara daring.²

Dukungan terhadap aspek kolaboratif ini juga ditekankan dalam Pemanfaatan Canva untuk Pembelajaran Inovatif dan Kreatif di Sekolah Dasar yang memaparkan bahwa Canva memfasilitasi kerjasama dalam tim antar siswa, mendorong interaksi yang lebih dinamis dan partisipatif.³ Dalam aspek adab atau karakter, materi pembelajaran seringkali dianggap kering dan monoton karena pendekatannya yang teoritis dan ceramah semata. Agar lebih berkesan dan mudah dipahami, dibutuhkan pendekatan visual dan interaktif.

Canva dapat dimanfaatkan dalam konteks pembelajaran adab untuk menyampaikan pesan moral dan nilai Islami secara lebih *impactful* dan melekat di ingatan siswa melalui visualisasi nilai. Sehingga peran aplikasi Canva dalam meningkatkan literasi visual santri

¹ Fitrianingrum, Kurniahtunnisa, dan Agustina, Canva untuk Guru, *Membuat Media Pembelajaran yang Menarik dan Inovatif*, Depublish Yogyakarta, 2024: h.45,

² Sabudu, D, Inovasi Pembelajaran dengan Aplikasi Canva: *Teori dan Praktik Lebih lanjut*, Bandung: Alfabeta, 2024: h.22–28.

³ Putra, L. D., & Filianti, S., *Pemanfaatan Canva for Education Sebagai Media Pembelajaran Kreatif dan Kolaboratif untuk Pembelajaran Jarak Jauh*. Jakarta: Literasi Nusantara. 2024.

pada era digital saat ini akan meningkat.⁴ Berdasarkan penguraian tersebut, dapat ditarik beberapa poin penting bahwa; Canva mempermudah guru dalam membuat media ajar kreatif dan cepat, Aplikasi ini sejalan dengan teori pendidikan modern, seperti konstruktivisme dan multimedia, Fitur kolaboratif memungkinkan pembelajaran berbasis proyek yang interaktif, Canva dapat digunakan untuk menjembatani penyampaian materi adab secara lebih visual, menarik, dan berkesan serta Penggunaan media visual seperti Canva memperkuat literasi visual siswa.

Dengan latar belakang ini, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui lebih dalam bagaimana pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran kreatif, inovatif, dan kolaboratif khususnya pada mata pelajaran Adab di kelas X 'Ulya Ma'had Daarussunnah Jambi. Semoga hasil penelitian ini dapat menjadi pijakan strategis bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan relevan di era digital.

Pembelajaran adab di Ma'had Daarussunnah Kelas X Ulya merupakan bagian integral dari pendidikan karakter Islami yang berorientasi pada pembentukan akhlak dan kepribadian santri sesuai dengan nilai-nilai Islam berdasarkan Al-Qur'an dan Sunnah. Fokus utama dari pembelajaran ini adalah internalisasi nilai-nilai adab terhadap Allah, Rasul-Nya, ilmu, guru, orang tua, dan sesama, sebagai fondasi utama dalam kehidupan santri dan calon Da'i.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal dengan guru dan santri, diketahui bahwa pembelajaran adab di Ma'had Daarussunnah kelas X Ulya didominasi oleh guru atau ustadz menyampaikan materi secara langsung kepada santri dalam bentuk penyampaian satu arah, terutama saat menjelaskan prinsip-prinsip adab terhadap Allah, Rasul-Nya, guru, orang tua, dan sesama. Sehingga sangat jarang menggunakan bentuk media pembelajaran yang menarik bagi santri.

Dalam konteks pendidikan modern yang mengedepankan pembelajaran bermakna, media pembelajaran memegang peran penting dalam menguatkan pesan dan makna dari materi yang disampaikan. Salah satu media yang potensial dan relevan dengan karakter generasi digital saat ini adalah media Canva. Canva adalah platform desain grafis yang memungkinkan guru membuat media ajar yang menarik secara visual, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media yang visual dan menarik secara signifikan dapat meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi, memperkuat retensi memori, dan

⁴ Hasibuan, S. M., & Hasibuan, L. A, *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran di Era Digital*, Medan: EduTech Press., 2024: h. 8–10

mendorong pemahaman konsep secara lebih mendalam.⁵ Senada dengan itu, bahwa Penggunaan media digital seperti Canva memungkinkan guru menciptakan suasana belajar yang kreatif, menyenangkan, dan tidak monoton, sehingga siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.⁶

Dengan memanfaatkan media Canva, guru dapat mengubah konten adab yang selama ini disampaikan secara verbal menjadi lebih visual dan kontekstual. Nilai-nilai seperti tawadhu', hormat kepada guru, tanggung jawab, atau adab dalam menuntut ilmu dapat divisualisasikan melalui infografik, poster edukatif, atau slide interaktif, yang kemudian dipresentasikan secara menarik kepada siswa.

Media Canva juga membuka peluang bagi santri untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar, misalnya dengan membuat desain presentasi nilai adab versi mereka sendiri, yang akan menumbuhkan kreativitas sekaligus memperkuat internalisasi nilai tersebut. Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk mengkaji efektivitas penggunaan media Canva dalam pembelajaran adab, sebagai alternatif penguatan dari metode ceramah. Diharapkan melalui media ini, pembelajaran adab dapat menjadi lebih bermakna, menarik, dan aplikatif bagi santri.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran kreatif, inovatif, dan kolaboratif dalam pembelajaran adab di kelas X 'Ulya Ma'had Daarussunnah Jambi?
2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran adab?
3. Bagaimana dampak penggunaan aplikasi Canva terhadap motivasi dan keterlibatan santri dalam proses pembelajaran adab?

⁵ (Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. *Instructional Media and the New Technologies of Instruction*, Merrill, 2002)

⁶ Munir, *Pembelajaran Digital*, Bandung: Alfabeta, 2017, hlm. 88

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan manfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan kolaboratif dalam pembelajaran adab di kelas X ‘Ulya Ma’had Daarussunnah Jambi.
2. Untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung dan menghambat penggunaan aplikasi Canva dalam proses pembelajaran adab di kelas X ‘Ulya Ma’had Daarussunnah Jambi.
3. Untuk menganalisis dampak penggunaan aplikasi Canva terhadap motivasi dan keterlibatan santri dalam proses pembelajaran adab

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran abad 21, khususnya dalam penerapan media digital seperti Canva dalam pendidikan karakter Islami. Penelitian ini juga dapat menjadi rujukan bagi studi-studi selanjutnya yang mengkaji integrasi teknologi dan nilai-nilai keislaman dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru, memberikan inspirasi dan alternatif media pembelajaran yang inovatif, mudah digunakan, dan efektif untuk menyampaikan materi adab secara menarik serta komunikatif, sehingga dapat meningkatkan semangat dan kualitas mengajar.
- b. Bagi Siswa, membuka ruang kreativitas dan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar, serta membantu menginternalisasi nilai-nilai adab secara lebih mendalam melalui media visual yang menyenangkan dan aplikatif.
- c. Bagi Lembaga Pendidikan, menjadi referensi dalam merancang kebijakan pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi, tanpa meninggalkan misi utama dalam menanamkan nilai-nilai moral dan religius dalam pendidikan.

- d. Bagi Peneliti Selanjutnya, menjadi bahan pijakan awal untuk mengembangkan penelitian yang lebih luas terkait efektivitas media pembelajaran digital dalam konteks pendidikan Islam di berbagai jenjang dan materi pelajaran.

1.5. Kajian Relevan

Berikut adalah kajian relevan yang mendukung penggunaan media Canva dalam pembelajaran, terdiri dari satu skripsi dan dua jurnal ilmiah:

1. Skripsi: Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 5 Purbalingga.

Penelitian oleh Anggy Dwi Nur Safitri (2023) di UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri meneliti penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Negeri 5 Purbalingga.

Dengan pendekatan kualitatif, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva membantu guru dalam menyampaikan materi PAI secara menarik melalui media seperti poster dan presentasi, meningkatkan kreativitas siswa, memudahkan pemahaman materi, serta meningkatkan motivasi belajar siswa.

Canva dianggap sebagai alat desain yang tepat untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan mudah diakses.

2. Jurnal: Pengaruh Penggunaan Canva dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar

Penelitian oleh Firani Ngabalin, Lisy Salamor, dan Nathalia Yohana Johannes (2024) dalam jurnal Kognisi menggunakan metode kuasi-eksperimen untuk mengkaji pengaruh penggunaan Canva terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Al-Fatah 1 Ambon dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode konvensional. Canva dinilai mampu meningkatkan keterlibatan siswa melalui visualisasi yang menarik, sehingga menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif.

3. Jurnal: Penggunaan Media Interaktif Canva dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Kelas VII SMP Negeri 4 Samarinda

Penelitian oleh Ferdy Pratama Putra, Rizqi Dwi Ariana, Muh. Amir Masruhim, dan Sitti Najmiah (2024) dalam Jurnal Inovasi Refleksi Profesi Guru meneliti penggunaan media interaktif Canva dalam pembelajaran matematika di kelas VII SMP Negeri 4 Samarinda. Dengan menggunakan angket dan observasi, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva meningkatkan motivasi belajar siswa, dengan rata-rata penilaian motivasi sebesar 76% (kategori baik) dan respon positif siswa sebesar 87,8% (kategori sangat baik). Media pembelajaran interaktif Canva pada materi persamaan linier satu variabel dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif.

Persamaan dan Perbedaan Ketiga Kajian

1. Persamaan

- 1) Topik Utama: Ketiganya sama-sama membahas pemanfaatan media Canva sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.
- 2) Fokus pada Efektivitas: Semua kajian meneliti dampak positif penggunaan Canva, baik terhadap pemahaman, motivasi, maupun hasil belajar siswa.
- 3) Dampak Positif: Ketiga penelitian menyimpulkan bahwa Canva meningkatkan partisipasi dan antusiasme siswa/santri dalam proses belajar karena tampilannya yang menarik dan mudah digunakan.
- 4) Pendekatan Kontekstual: Semuanya menggunakan pendekatan kontekstual sesuai dengan latar pendidikan masing-masing (PAI, IPS, dan Matematika).

2. Perbedaan

Aspek	Skripsi (Anggy Dwi Nur Safitri, 2023)	Skripsi (Anggy Dwi Nur Safitri, 2023)	Skripsi (Anggy Dwi Nur Safitri, 2023)	Skripsi (Anggy Dwi Nur Safitri, 2023)
Mata Pelajaran	Pendidikan Agama Islam (PAI)	Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	Matematika	Pendidikan Agama Islam (PAI)
Tingkat	SMP	SD	SMP	SMP

Pendidikan				
Jenis Penelitian	Kualitatif Deskriptif	Kualitatif Deskriptif	Kualitatif Deskriptif	Kualitatif Deskriptif
Fokus Efektifitas	Kreativitas Dan Pemahaman Santri	Kreativitas Dan Pemahaman Santri	Kreativitas Dan Pemahaman Santri	Kreativitas Dan Pemahaman Santri
Instrumen Penelitian	Observasi, Wawancara, Dokumentasi	Tes Hasil Belajar	Angket Motivasi Dan Observasi	Observasi, Wawancara, Dokumentasi

Ketiga studi di atas menunjukkan bahwa penggunaan media Canva dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan keterlibatan siswa. Canva sebagai alat desain grafis yang mudah digunakan memungkinkan guru untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran di berbagai mata pelajaran, termasuk Pendidikan Agama Islam, Ilmu Pengetahuan Sosial, dan Matematika. Sehingga dapat disimpulkan dengan analisis bahwa;

1. Persamaan utama:

Canva terbukti menjadi media pembelajaran yang efektif, menarik, dan fleksibel dalam berbagai mata pelajaran.

2. Perbedaan utama:

Terletak pada tujuan pengukuran efektivitas (nilai, motivasi, atau pemahaman), bidang studi, serta pendekatan metodologis yang digunakan.

1.6. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori dan literatur dalam bidang pendidikan Islam, khususnya dalam konteks media pembelajaran digital dan penguatan nilai-nilai adab di lembaga pendidikan berbasis Pesantren atau Ma'had. Dinatar manfaat yang akan di dapatkan dari penelitian ini adalah;

1) Pengembangan Teori Pembelajaran Abad 21

Penelitian ini memperkuat teori pembelajaran abad 21 yang menekankan pentingnya penggunaan teknologi dan media visual dalam proses belajar untuk meningkatkan keterlibatan dan kreativitas peserta didik. Canva sebagai media digital visual mendukung pembelajaran yang lebih menarik dan kontekstual.⁷

2) Kontribusi terhadap Teori Konstruktivisme.

Dalam pendekatan konstruktivistik, siswa membangun sendiri pemahamannya melalui keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Canva memberikan ruang kepada siswa untuk menyusun dan memvisualisasikan materi adab secara mandiri dan kreatif.⁸

3) Penguatan Pendidikan Karakter melalui Media Visual

Media Canva dapat membantu menanamkan nilai-nilai adab secara lebih efektif melalui visualisasi nilai karakter seperti sopan santun, tawadhu', dan hormat pada guru. Ini memperkaya pendekatan dalam pendidikan akhlak.⁹

4) Kontribusi terhadap Literasi Media dalam Pendidikan Islam

Penelitian ini menambah wacana tentang pentingnya literasi media digital dalam pembelajaran Adab, sekaligus menjawab tantangan kurangnya penggunaan teknologi di lembaga-lembaga pendidikan Islam tradisional.¹⁰

2. Praktis

Manfaat penelitian secara praktis diantaranya memberikan rekomendasi kepada beberapa elemen yang saling keterkaitan, baik manfaat bagi Ma'had/Lembaga, Bagi Guru/Ustadz yang lain, serta bagi Santri/siswa itu sendiri.

3. Manfaat bagi Lembaga/Ma'had;

- 1) Peningkatan kualitas pembelajaran adab yang sebelumnya dominan dengan ceramah, kini didukung media digital yang visual dan interaktif seperti Canva.
- 2) Memberi gambaran kebaruan model pembelajaran, yang bisa diadopsi oleh mata pelajaran lain, sejalan dengan penguatan transformasi digital di pesantren.
- 3) Menjadi dasar bagi kebijakan pengembangan metode pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan Ma'had secara bertahap dan sistematis.

⁷ Wahyudin, D., Desain Pembelajaran Digital Abad 21. Deepublish, 2021.

⁸ Suparno, P., Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan. Kanisius. 2001.

⁹ Zubaedi, Desain Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan. Kencana, 2011.

¹⁰ Raharjo, T. J., Literasi Media Digital dalam Pendidikan Islam. Jurnal Tadrib Vol. 3 No. 1. 2017.

4. Manfaat bagi Guru/Ustadz ;

- 1) Alternatif metode pengajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan, memudahkan guru dalam menjelaskan nilai-nilai adab dengan tampilan visual yang menarik.
- 2) Meningkatkan kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi digital dalam pembelajaran adab sesuai dengan tuntutan pendidikan era 5.0.
- 3) Memberikan refleksi pedagogik terhadap efektivitas metode ceramah yang sebelumnya dominan, sehingga guru lebih fleksibel dan adaptif.

5. Manfaat bagi Santri/Siswa;

- 1) Meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan aktif santri melalui tampilan visual, warna, dan desain Canva yang menarik serta mudah dipahami.
- 2) Membantu santri dalam memvisualisasikan nilai-nilai adab ke dalam bentuk poster, infografik, atau media kampanye yang bernilai edukatif.
- 3) Mendorong kemampuan berpikir kritis dan kreatif, sekaligus membangun rasa tanggung jawab dan cinta terhadap nilai-nilai akhlakul karimah.

1.7. Metode Penelitian

Adapun metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif , penelitian kualitatif adalah pendekatan ilmiah yang bertujuan memahami fenomena dalam konteks alami, menggali makna, pengalaman, dan interaksi sosial secara mendalam. Pendekatan ini digunakan untuk memahami apa yang dialami subjek penelitian secara holistik, dengan cara penyajian data berupa kata, narasi, dan deskripsi, bukan angka statistik.¹¹

Ciri khas penelitian kualitatif: fleksibel, berorientasi pada proses, dan menekankan peran peneliti sebagai instrumen utama dalam pengumpulan data, seperti wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan studi dokumen.¹²

Metode kualitatif memiliki ciri; utama—naratif, fenomenologi, grounded theory, etnografi, dan studi kasus. Mereka menegaskan bahwa metode kualitatif bersifat interpretatif dan filosofis, di mana desain penelitian dipilih sesuai dengan tujuan memahami pengalaman subjek.¹³

¹¹ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, 2014 , hlm. 2–8.

¹² Ibid, hlm:8-14

¹³ John W. Creswell & Cheryl N. Poth, *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches*, 2017 edisi ke-4, hlm. 199.

Selain itu, bahwa metode ini juga menekankan triangulasi, yaitu penggunaan berbagai sumber dan teknik untuk menjaga keandalan dan validitas data, serta reflexivity dari peneliti — kesadaran terhadap posisi dan pengaruh peneliti dalam proses penelitian.¹⁴

Dari sudut antropologi, dinyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah sebuah kerajinan yang memerlukan keterampilan partisipatif dan observasi panjang (participant observation) untuk menangkap makna budaya dan struktur sosial di lapangan.¹⁵

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- a. Observasi, yaitu memperhatikan secara cermat objek yang diteliti secara langsung ataupun tidak langsung untuk memperoleh data yang kongkrit dikumpulkan dalam penelitian.¹⁶
- b. Wawancara, merupakan salah satu metode pengumpulan data yang sering digunakan dalam penelitian kualitatif. Penggunaan teknik wawancara memerlukan diskusi atau pertukaran komunikasi antara pewawancara dan narasumber dengan tujuan untuk mengumpulkan informasi dari narasumber, baik dengan menggunakan metode wawancara baku maupun tidak baku¹⁷. Kepala sekolah merupakan salah satu informan utama dan orang yang paling bertanggung jawab di lokasi penelitian, oleh karena itu mereka dipilih sebagai informan. Guru mata pelajaran adab juga merupakan informan untuk memperoleh informasi mendalam tentang implementasi metode dan media pembelajaran.
- c. Dokumentasi, yaitu setumpuk informasi yang dikumpulkan secara langsung dari lokasi penelitian. Foto dan dokumen resmi merupakan dua bentuk dokumentasi yang digunakan oleh para peneliti untuk memperoleh data-data terkait struktur pembelajaran, RPP, media pembelajaran, dan hasil karya santri.¹⁸
- d. Definisi operasional, definisi ini diperlukan agar penelitian ini memiliki kejelasan konsep dan batasan yang terukur, maka istilah-istilah utama dalam judul didefinisikan secara operasional sebagai berikut:
 1. Pemanfaatan Aplikasi Canva, Yang dimaksud dengan pemanfaatan aplikasi Canva dalam penelitian ini adalah proses penggunaan dan pengintegrasian platform

¹⁴ Norman K. Denzin & Yvonna S. Lincoln, *The SAGE Handbook of Qualitative Research*, 2011, hlm: 10–15.

¹⁵ H. Russell Bernard, *Research Methods in Cultural Anthropology*, 6th ed., 2011: hlm. 25–30.

¹⁶ Djam'an Satori, Aan komariah, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm. 105.

¹⁷ Yan Zhang & Barbara M. Wildemuth — *Unstructured Interviews (PDF)*, pages.ischool.utexas.edu 2009, hlm:1–3.

¹⁸ Nana Sudjana & Ibrahim, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2001, hlm:102-104.

desain grafis berbasis web (Canva) oleh guru dalam merancang dan menyampaikan materi pelajaran Adab secara visual, kreatif, dan interaktif.

Hal ini mencakup kegiatan guru dalam membuat media presentasi, poster nilai-nilai adab, video pembelajaran, serta mengajak siswa berpartisipasi dalam proyek desain menggunakan Canva.

2. Media Pembelajaran Aktif, Inovatif, dan Kolaboratif

- a) Aktif, mengacu pada keterlibatan langsung santri dalam proses pembelajaran, seperti membuat desain, menjelaskan hasil desain, berdiskusi kelompok, atau mempresentasikan hasil tugas yang dibuat dengan canva.
- b) Inovatif, menggambarkan pendekatan pembelajaran yang kreatif dan berbeda dari metode konvensional. Penggunaan Canva memungkinkan materi adab disampaikan melalui visualisasi yang menarik dan tidak monoton.
- c) Kolaboratif, kerja sama antara guru dan santri, serta antar santri, dalam merancang atau menilai materi pembelajaran berbasis proyek menggunakan canva, baik secara daring maupun luring.

3. Pembelajaran Adab, pembelajaran adab dalam konteks ini adalah proses pendidikan yang bertujuan membentuk karakter, etika, dan perilaku Islami siswa dalam kehidupan sehari-hari. Materi yang diajarkan meliputi adab terhadap Allah, Rasulullah, orang tua, guru, sesama manusia, serta dalam kehidupan sosial, berdasarkan sumber ajaran Islam (Al-Qur'an dan Hadis).

4. Kelas X 'Ulya Ma'had Daarussunnah Jambi, yang dimaksud adalah sekelompok santri tingkat menengah atas (setara SMA) yang sedang menempuh pendidikan pada kelas X (sepuluh) di Ma'had Daarussunnah Jambi.

Fokus penelitian dibatasi pada siswa-siswi kelas ini karena mereka telah mulai terlibat dengan media digital dalam kegiatan belajar.

e. Analisis Data

Analisis data merupakan tahap selanjutnya setelah data terkumpul dari hasil pengumpulan data, yang diawali dengan observasi, wawancara, dan pencatatan. Penyempitan dan pembatasan hasil merupakan tujuan analisis data agar menghasilkan data yang lebih terstruktur, teratur, dan relevan. Tahapan yang akan dilakukan adalah;

1. Reduksi Data, merangkum, memilih, dan memfokuskan data mentah dari lapangan menjadi informasi yang bermakna dan relevan.

2. Interpretasi data meliputi identifikasi dan klasifikasi data, yang memerlukan pengorganisasian dan pengklasifikasian data untuk menghasilkan kesimpulan.
3. Penyajian Data, menyusun data ke dalam bentuk naratif atau visual (tabel/gambar) untuk melihat pola dan hubungan antar temuan.
4. Penarikan Kesimpulan, menyimpulkan temuan-temuan utama berdasarkan analisis dan melakukan verifikasi data dengan cross-check antar sumber (triangulasi).