

BAB II

LANDASAN TEORI

1.1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat, sarana, atau teknologi yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik, dengan tujuan mempermudah proses belajar, memperjelas materi, dan meningkatkan efektivitas serta efisiensi kegiatan pembelajaran.

Unsur-unsur penting dalam pengertian media pembelajaran diantaranya; alat bantu dalam proses belajar mengajar (bisa berupa gambar, video, audio, grafik, aplikasi digital, dll), yang tujuannya adalah menyampaikan pesan atau materi dari guru kepada siswa., meningkatkan pemahaman dan daya tarik siswa terhadap materi, membangkitkan motivasi dan partisipasi dalam pembelajaran, serta membantu tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta minat dan perhatian siswa dalam belajar, menekankan pada fungsi media dalam merangsang keterlibatan siswa secara menyeluruh.¹

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, dan minat belajar peserta didik, definisi ini adalah fungsi media sebagai penyalur pesan pembelajaran.²

Media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Definisi ini menonjolkan media sebagai alat bantu untuk mencapai efisiensi dalam pembelajaran.³

¹ 1. Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, Rajawali Pers, 2019, hlm: 20

² Arief S. Sadiman dkk. Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya, Penerbit: Rajawali Pers, Tahun: 2011, hlm: 7

³ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, Media Pengajaran, Sinar Baru Algensindo, 2002, hlm: 2

Media visual dapat meningkatkan proses belajar siswa dengan memperbaiki persepsi dan memori terhadap informasi yang disampaikan. Lebih spesifik pada media visual dan pengaruhnya terhadap memori.⁴

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, media pembelajaran secara umum dipahami sebagai segala bentuk alat, sarana, atau teknologi yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran, merangsang minat belajar, serta mendukung pemahaman siswa secara visual, auditori, atau kinestetik.

1.2. Aplikasi Canva sebagai Media Digital

Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis digital yang memberikan kemudahan kepada guru dalam membuat materi pembelajaran yang menarik secara visual. Guru dapat menciptakan poster, infografis, presentasi, dan berbagai desain edukatif lainnya secara cepat dan praktis.⁵

Maka dalam hal ini Canva sangat membantu guru menampilkan materi yang kompleks menjadi lebih sederhana dan menarik secara visual sehingga memudahkan siswa memahami konten pelajaran.

Canva memperkaya pendekatan pembelajaran karena memungkinkan siswa ikut terlibat membuat desain sebagai bentuk pemahaman materi. Canva termasuk salah satu media digital yang interaktif dan fleksibel digunakan dalam berbagai pendekatan pembelajaran, baik individual maupun kolaboratif. Media ini sangat cocok untuk menyampaikan pesan moral, nilai-nilai karakter, serta konten tematik.⁶

Canva tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana pengembangan keterampilan soft-skill seperti kolaborasi dan kreativitas. Aplikasi Canva berperan sebagai media pembelajaran digital yang mendorong pembelajaran berbasis proyek (project-based learning). Canva memungkinkan peserta didik berpikir kreatif sekaligus membentuk keterampilan digital abad ke-21.⁷

⁴ Levie & Lentz, dalam buku Sadiman, A.S, Media Pendidikan., dkk., 2011, hlm: 9.

⁵ Risa Hastari, Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Pembelajaran Digital, Deepublish, 2021, hlm 35,

⁶ Dewi Susanti, Desain Media Digital Interaktif untuk Pendidikan, Alfabeta, 2022, Hlm: 112.

⁷ Sri Wahyuni, Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital, IRDH Press, 2021, hlm: 55.

Canva mendorong pembelajaran yang menyentuh aspek afektif siswa melalui visualisasi nilai-nilai moral. Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran karakter dan akhlak sangat efektif karena siswa lebih tertarik mempelajari nilai-nilai etika melalui desain visual yang mereka buat sendiri.⁸

Visualisasi konten dalam Canva memperkuat daya simpan informasi dan menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Canva merupakan media berbasis teknologi yang cocok digunakan dalam pendidikan karakter dan nilai. Penyampaian konten dalam bentuk visual mampu memperkuat pesan pembelajaran dan lebih mudah diingat oleh siswa.⁹

Maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi Canva dapat digunakan sebagai media digital telah diakui oleh banyak pakar sebagai alat bantu pembelajaran yang Visual, interaktif, dan fleksibel. Juga mendorong keterlibatan siswa secara aktif, cocok digunakan dalam pendekatan pembelajaran kolaboratif dan berbasis proyek, serta efektif untuk menyampaikan nilai-nilai etika, adab, dan karakter.

Adapun pemanfaatan aplikasi canva dalam sebuah pembelajaran diperlukan faktor pendukung yang kompatible dan sesuai kebutuhan yang ada, syarat minimal pendukung yang dipersiapkan seorang guru dalam pemanfaatan aplikasi canva adalah;

1.3. Pembelajaran Aktif (*Active Learning*)

Pembelajaran aktif (*active learning*) adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan pada keaktifan peserta didik dalam proses belajar, baik secara fisik, mental, maupun emosional, melalui berbagai kegiatan seperti diskusi, pemecahan masalah, simulasi, eksperimen, dan lain-lain.

Diantara pendapat para tokoh menyebutkan; "*Active learning is instructional activities involving students in doing things and thinking about what they are doing*".¹⁰

⁸ Lia Yuliana, Media Pembelajaran Inovatif Berbasis ICT dalam Pendidikan Karakter, Remaja Rosdakarya, 2021, hlm: 109

⁹ Hartati, Sri, Integrasi Nilai Karakter dalam Media Pembelajaran Berbasis Digital, LPPM Unesa, 2020, hlm: 78

¹⁰ Bonwell dan Eison, *Active Learning: Creating Excitement in the Classroom*, ASHE-ERIC Higher Education Report No.1, The George Washington University, Tahun: 1991, hlm:2.

Pembelajaran aktif adalah metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif dengan menggali dan memproses sendiri informasi yang diterima.¹¹

Diantara karakteristik pembelajaran aktif adalah:¹² siswa aktif secara fisik dan mental dalam proses belajar, guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing, siswa dilibatkan dalam kegiatan seperti diskusi, eksperimen, simulasi, kerja kelompok, dan mendorong berpikir kritis dan reflektif.

Penerapan strategi pembelajaran aktif bisa dilakukan dalam bentuk; Think-Pair-Share, Role Play (Bermain Peran), Gallery Walk, Debat, Problem-Based Learning (PBL), Jigsaw, Mind Mapping.

Manfaat pembelajaran aktif adalah; meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. mendorong kemandirian belajar, menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah, dan menyediakan pengalaman belajar yang bermakna.

1.4. Pembelajaran Inovatif

Secara umum, pembelajaran inovatif adalah proses belajar-mengajar yang dirancang secara kreatif dan dinamis oleh guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menantang, interaktif, dan mampu mendorong siswa untuk berpikir kritis dan aktif.

Pembelajaran inovatif adalah pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan berpikir siswa secara aktif, kreatif, kritis, dan mandiri melalui berbagai pendekatan yang menyenangkan.¹³

Pembelajaran inovatif adalah suatu pembelajaran yang dirancang untuk mengaktifkan peserta didik agar mampu mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dan mengonstruksi pengetahuan melalui berbagai model pembelajaran.¹⁴

Pendapat lain juga menyebutkan bahwa pembelajaran inovatif adalah pendekatan sistematis dalam proses belajar yang menekankan pada keaktifan peserta didik dan pengembangan potensi secara maksimal, berbasis ilmiah dan teknologi.¹⁵

¹¹ Zaini, Munthe & Aryani Strategi Pembelajaran Aktif, 2008, hlm:3.

¹² Silberman, Mel, *Active Learning: 101 Strategies to Teach Any Subject*. Allyn and Bacon, 1996. Hlm: 5–100

¹³ Sanjaya, Wina, *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Kencana Prenada Media Group, 2006, hlm. 126

¹⁴ Trianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*, Prestasi Pustaka, 2009, hlm:17

¹⁵ Hosnan, M. (2014), *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*, Ghalia Indonesia, 2014, hlm. 41.

Begitu juga pakar lain menyebutkan bahwa pembelajaran inovatif itu adalah “*Innovative learning involves diverse teaching models designed to help students acquire deep understanding and active participation through various cognitive and social processes.*”¹⁶

Pembelajaran inovatif juga di artikan sebagai bentuk pendekatan yang memungkinkan guru dan siswa melakukan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, aktif, dan mengembangkan kreativitas serta kolaborasi.¹⁷

Karakteristik pembelajaran inovatif antara lain; menekankan keaktifan siswa, menggunakan teknologi dan media modern, mengintegrasikan kolaborasi dan pemecahan masalah, memberi ruang untuk eksplorasi dan eksperimen, menekankan proses, bukan hanya hasil.

Berdasarkan teori pembelajaran inovatif, siswa mampu meningkatkan motivasi dan partisipasinya, mengembangkan *soft-skill* seperti; berpikir kritis, komunikasi, dan kerjasama, meningkatkan pemahaman konseptual dan hasil belajar, mengadaptasi kebutuhan abad ke-21 dan teknologi.

1.5. Pembelajaran Kolaboratif

Kata “kolaboratif” berasal dari kata dasar “kolaborasi” yang berarti; kerja sama antara dua pihak atau lebih dalam suatu pekerjaan atau usaha. Maka, pembelajaran kolaboratif secara bahasa dapat dimaknai sebagai proses belajar yang dilakukan dengan kerja sama antar peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹⁸

Pembelajaran kolaboratif memungkinkan siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk saling membantu mencapai tujuan akademik bersama, memperkuat keterampilan sosial, dan membangun pemahaman melalui interaksi.¹⁹

Pada pembelajaran kolaboratif dibutuhkan lima(5) elemen yang mendukung dan berperan penting. Lima elemen penting pembelajaran kolaboratif: saling

¹⁶ Joyce, Bruce & Weil, Marsha (2000), *Models of Teaching* (6th Edition), Allyn and Bacon, 2000, hlm: 10.

¹⁷ Lie, Anita, [] Buku: *Joyful Learning: Menumbuhkan Kreativitas dan Kecerdasan dalam Pembelajaran*, Grasindo, 2008, hlm. 45–50

¹⁸ Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)

¹⁹ Slavin, Robert E., *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*, Allyn and Bacon; 1995, hlm:2–10

ketergantungan positif, tanggung jawab individu, interaksi promotif, keterampilan sosial, dan evaluasi kelompok.²⁰

Collaborative learning membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan bekerja dalam tim melalui diskusi, proyek kelompok, dan pemecahan masalah secara bersama.²¹

Pembelajaran kolaboratif juga merupakan bagian dari pembelajaran inovatif yang mendorong siswa aktif, kritis, dan kreatif melalui kerja kelompok.²²

Dan sebagian diantara tokoh juga menyebutkan bahwa pembelajaran kolaboratif diposisikan sebagai strategi pembelajaran berbasis konstruktivisme yang menekankan interaksi sosial dalam membentuk pengetahuan.²³

1.6. Konsep Adab dalam Pendidikan Islam

Adab mencakup perilaku, etika, dan tata krama sesuai ajaran Islam. Al-Qur'an dan Hadis menekankan pentingnya adab sebagai pondasi kehidupan. Adab dalam Islam merujuk kepada tata krama, etika, dan perilaku yang sesuai dengan ajaran Islam. Kata "adab" berasal dari bahasa Arab yang berarti kesopanan, akhlak, atau norma-norma yang mengatur hubungan manusia dengan Allah, sesama manusia, dan lingkungannya.

Adab dalam Islam merupakan pembentukan karakter dan moralitas luhur berdasarkan Al-Qur'an dan Sunnah.²⁴

Diantara ulama ada yang menyebutkan bahwa Seorang penuntut ilmu hendaknya menghiasi dirinya dengan adab sebelum menekuni ilmu.²⁵

Para ulama mendefinisikan adab sebagai manifestasi dari akhlak yang luhur dan implementasi nilai-nilai keislaman dalam kehidupan sehari-hari (Al-Ghazali, 2010).

²⁰ Johnson, David W., Johnson, Roger T., & Holubec, Edythe J. Cooperation in the Classroom, Interaction Book Company, 1993, hlm: 5–12

²¹ Arends, Richard I., Learning to Teach (Edisi ke-7), McGraw-Hill, 2008, hlm:350–360.

²² Trianto, Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif, Kencana, 2009, hlm:62–70.

²³ Huda, Miftahul., Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis, Pustaka Pelajar, 2013, hlm:135–145.

²⁴ Djamarah, Syaiful Bahri. Pendidikan Islam. Jakarta: Rineka Cipta, 2011, hlm. 69.

²⁵ Ibn Jama'ah. Tazkirah al-Sami' wa al-Mutakallim fi Adab al-'Alim wa al-Muta'allim. Kairo: Dar al-Hadits, 2005, hlm. 13.

Beberapa ayat yang berkaitan dengan adab antara lain:

1. QS. Al-Hujurat (49:11-12) yang menekankan pentingnya menjaga lisan dan tidak mencela orang lain. Allah berfirman:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا يَسْخَرُ قَوْمٌ مِّن قَوْمٍ عَسَىٰ أَن يَكُونُوا خَيْرًا مِّنْهُمْ وَلَا نِسَاءٌ مِّن نِّسَاءٍ عَسَىٰ أَن يَكُنَّ خَيْرًا مِّنْهُنَّ ۚ وَلَا تَلْمِزُوا أَنفُسَكُمْ وَلَا تَنَابَزُوا بِاللُّغَابِ ۗ بِئْسَ الْأَسْمُ الْفُسُوقُ بَعْدَ الْإِيمَانِ ۚ وَمَن لَّمْ يَتُبْ فَأُولَٰئِكَ هُمُ الظَّالِمُونَ

"Wahai orang-orang yang beriman, Janganlah suatu kaum mengolok-olok kaum yang lain (karena) boleh jadi mereka (yang diperolok-olokkan) lebih baik dari mereka (yang mengolok-olok), dan jangan pula perempuan-perempuan (mengolok-olok) perempuan lain, (karena) boleh jadi perempuan (yang diperolok-olokkan) lebih baik dari perempuan (yang mengolok-olok). Janganlah kamu mencela dirimu sendiri dan janganlah saling memanggil dengan gelar-gelar yang buruk. Seburuk-buruk nama adalah (nama) kefasikan setelah beriman. Dan barang siapa yang tidak bertobat, maka mereka itulah orang-orang yang zalim."

Syaikh Abdurrahman As-Sa'di²⁶ dalam tafsirnya menjelaskan bahwa; larangan meremehkan dan mengolok-olok orang lain. Syaikh As-Sa'di menjelaskan bahwa Allah melarang orang-orang beriman untuk mengolok-olok dan merendahkan orang lain. Sebab, bisa jadi orang yang diremehkan justru lebih mulia di sisi Allah. Ini berlaku baik bagi laki-laki maupun perempuan. Mengolok-olok orang lain termasuk dalam bentuk kesombongan dan kezaliman, yang dapat menyebabkan perpecahan dan kebencian di tengah masyarakat Muslim.

Syaikh melanjutkan bahwa larangan mencela dan memanggil dengan julukan buruk. Bahwa mencela sesama muslim sama dengan mencela diri sendiri, karena umat Islam adalah satu tubuh. Allah juga melarang memberikan julukan buruk kepada orang lain, seperti memanggil seseorang dengan nama yang mengandung hinaan atau menyinggung masa lalunya. Sebagai contoh, seseorang yang dulunya melakukan dosa lalu bertaubat tidak boleh dipanggil dengan nama yang mengingatkan pada masa lalunya, seperti "si pemabuk" atau "si pendosa."

Kemudian beliau melanjutkan bahwa seburuk-buruk nama adalah kefasikan setelah keimanan. Allah menyebutkan bahwa memanggil dengan julukan buruk setelah

²⁶ Tafsir al-karim ar-Rahman fi Tafsir Kalam al-Mannan, Syaikh Abdurrahman As-Sa'di

seseorang beriman adalah bentuk kefasikan. Artinya, perbuatan ini termasuk dalam dosa besar, karena bertentangan dengan akhlak Islam. Syaikh juga menambahkan dalam penjelasan tafsirnya yaitu ancaman bagi yang tidak bertaubat. Syaikh As-Sa'di menutup tafsir ayat ini dengan menjelaskan bahwa barang siapa yang tidak bertobat dari perbuatan ini, maka ia termasuk orang-orang zalim. Zalim di sini berarti menzalimi dirinya sendiri dengan berbuat dosa dan menzalimi orang lain dengan perkataan buruk. Allah memberikan kesempatan bagi orang yang bertobat, karena Dia Maha Pengampun dan Maha Penyayang.

2. QS. Al-Isra' (17:23-24) yang mengajarkan adab terhadap kedua orang tua. Allah berfirman;

وَقَضَىٰ رَبُّكَ أَلَّا تَعْبُدُوا إِلَّا إِيَّاهُ وَبِالْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا ۖ إِمَّا يَنْتَعِنَ عِنْدَكَ الْأَكْبَرُ أَحَدُهُمَا أَوْ كِلَاهُمَا فَلَا تَقُلْ لَهُمَا أُفٍّ وَلَا تَنْهَرْهُمَا وَقُلْ لَهُمَا قَوْلًا كَرِيمًا

"Dan Tuhanmu telah memerintahkan agar kamu jangan menyembah selain Dia dan hendaklah berbuat baik kepada kedua orang tua. Jika salah seorang di antara keduanya atau kedua-duanya sampai berusia lanjut dalam pemeliharaanmu, maka janganlah sekali-kali engkau mengatakan kepada mereka perkataan 'ah' dan janganlah engkau membentak mereka, tetapi ucapkanlah kepada mereka perkataan yang baik."

وَأَخْفِضْ لَهُمَا جَنَاحَ الذَّلَّةِ مِنَ الرَّحْمَةِ وَقُلْ رَبِّ ارْحَمْهُمَا كَمَا رَبَّيْتَنِي صَغِيرًا

"Dan rendahkanlah dirimu terhadap mereka berdua dengan penuh kasih sayang dan ucapkanlah, 'Wahai Tuhanku! Sayangilah mereka sebagaimana mereka telah mendidik aku pada waktu kecil.'"

Pada ayat di atas, Syaikh Abdurrahman As-Sa'di menafsirkan,²⁷ bahwa Allah mewajibkan perintah bertauhid dan berbakti kepada orang tua. Syaikh As-Sa'di menjelaskan bahwa ayat ini mengandung dua perintah utama dalam Islam; *pertama* adalah Tauhid, Allah memerintahkan untuk menyembah-Nya saja dan tidak mempersekutukan-Nya dengan sesuatu pun. Ini adalah hak Allah yang paling besar atas hamba-Nya. Adapun yang *kedua*, berbakti kepada kedua orang tua: Setelah hak Allah, hak terbesar dalam Islam adalah hak orang tua.

²⁷ ibid

Karena merekalah yang membesarkan, merawat, dan mendidik anak-anaknya dengan penuh kasih sayang. Maka dalam hal ini ada perintah terhadap larangan berlaku kasar terhadap Orangtua. Ketika orang tua telah mencapai usia lanjut, mereka menjadi lebih lemah dan membutuhkan perhatian lebih. Allah melarang anak-anak berkata kasar kepada mereka, bahkan mengucapkan kata 'ah' (uff) pun tidak boleh. "Jangan membentak mereka".

Syaikh As-Sa'di menegaskan bahwa membentak berarti mengangkat suara dengan nada kasar atau memperlihatkan sikap yang tidak hormat. Ini adalah bentuk kedurhakaan yang dilarang. "Ucapkanlah kepada mereka perkataan yang baik" Allah memerintahkan agar berbicara kepada orang tua dengan kata-kata lembut, penuh penghormatan, dan kasih sayang, sehingga hati mereka merasa tenang dan bahagia. Poin berikutnya dalam ayat di atas adalah sikap rendah hati dan mendoakan orangtua. Allah memerintahkan anak-anak untuk merendahkan diri kepada orang tua dengan kasih sayang, sebagaimana seorang burung merendahkan sayapnya untuk melindungi anak-anaknya. Ini adalah perumpamaan bagaimana seorang anak harus berper-

3. Dalam hadis, nabi Muhammad صلى الله عليه وسلم mencontohkan berbagai aspek adab, seperti adab berbicara, adab makan dan minum, serta adab terhadap tetangga dan tamu, dan lain-lain. berikut diantara adab-adab yang dituntunkan baginda Nabi صلى الله عليه وسلم :
 - a. Adab berbicara baik atau diam;
مَنْ كَانَ يُؤْمِنُ بِاللَّهِ وَالْيَوْمِ الْآخِرِ فَلْيَقُلْ خَيْرًا أَوْ لِيَصْمُتْ
"Barangsiapa yang beriman kepada Allah dan hari akhir, maka hendaklah ia berkata yang baik atau diam."²⁸
 - b. Adab terhadap orang tua;
رِضَا اللَّهِ فِي رِضَا الْوَالِدِ، وَسَخَطُ اللَّهِ فِي سَخَطِ الْوَالِدِ
"Ridha Allah tergantung pada ridha orang tua, dan murka Allah tergantung pada murka orang tua."²⁹
 - c. Adab meminta izin masuk;
الْإِسْتِذْنَانُ ثَلَاثٌ، فَإِنْ أُذِنَ لَكَ، وَإِلَّا فَارْجِعْ

²⁸ Al-Bukhari (no. 6018) dan Muslim (no. 47).

²⁹ At-Tirmidzi (no. 1899), dinyatakan hasan shahih oleh al-Albani.

“Meminta izin itu (cukup) tiga kali. Jika diizinkan maka masuklah, jika tidak maka kembalilah.”³⁰

d. Adab makan dan minum;

يَا غُلَامُ، سَمِّ اللَّهَ، وَكُنْ بِيَمِينِكَ، وَكُنْ مِمَّا يَلِيكَ

“Wahai anak muda, sebutlah nama Allah (basmalah), makanlah dengan tangan kananmu, dan makanlah dari yang dekat denganmu.”³¹

e. Adab menyampaikan salam;

يُسَلِّمُ الرَّكَّابُ عَلَى الْمَاشِي، وَالْمَاشِي عَلَى الْقَاعِدِ، وَالْقَلِيلُ عَلَى الْكَثِيرِ

“Orang yang berkendara memberi salam kepada yang berjalan, yang berjalan kepada yang duduk, dan yang sedikit kepada yang banyak.”³²

4. Adab dalam perspektif ulama salaf

Adab dalam Islam mencakup berbagai aspek kehidupan, antara lain:

- 1) Adab terhadap Allah, seperti ikhlas dalam ibadah dan berdoa dengan penuh ketundukan.
- 2) Adab terhadap sesama manusia, seperti berkata baik, bersikap santun, dan menghormati hak orang lain.
- 3) Adab dalam menuntut ilmu, seperti menghormati guru, bersikap rendah hati, dan mengamalkan ilmu yang diperoleh.

Para ulama klasik dan kontemporer banyak membahas konsep adab. Beberapa di antaranya:

- 1) Al-Ghazali dalam Ihya' Ulumuddin menekankan bahwa adab merupakan bagian dari akhlak dan harus diamalkan dalam setiap aspek kehidupan.
- 2) Ibn Muflih dalam Al-Adab Asy-Syar'iyah membahas pentingnya adab dalam interaksi sosial dan ibadah.
- 3) Ibn Qayyim Al-Jauziyyah dalam Madarij As-Salikin menyatakan bahwa adab adalah jalan menuju kesempurnaan iman dan akhlak yang mulia.
- 4) Imam Malik berkata, “*Pelajarilah adab sebelum ilmu.*” Ini menunjukkan betapa pentingnya adab sebagai fondasi dalam menuntut ilmu.

³⁰ Al-Bukhari (no. 6245) dan Muslim (no. 2153).

³¹ Al-Bukhari (no. 5376), Muslim (no. 2022).

³² Al-Bukhari (no. 6231), Muslim (no. 2160).

- 5) Imam Syafi'i menyatakan bahwa adab adalah bagian utama dari ilmu, karena ilmu yang tidak disertai adab akan sulit bermanfaat.

Manfaat mempelajari adab dalam Islam

- 1) Mendapatkan ridha Allah: Adab yang baik adalah bentuk ketakwaan yang mendekatkan diri kepada Allah.
- 2) Meneladani akhlak Rasulullah ﷺ : Nabi Muhammad ﷺ adalah suri teladan terbaik dalam beradab.
- 3) Meningkatkan hubungan sosial: Adab yang baik menciptakan keharmonisan dalam bermasyarakat.
- 4) Menjaga kehormatan diri: Orang yang beradab akan dihormati dan dihargai oleh sesama.
- 5) Mempermudah dalam menuntut ilmu: Seseorang yang beradab akan lebih mudah mendapatkan ilmu yang bermanfaat.

1.7. Relevansi canva dalam pembelajaran adab

Canva adalah sebuah platform desain grafis berbasis web yang memungkinkan penggunanya untuk membuat berbagai bentuk konten visual, seperti presentasi, infografis, poster, video, dan media pembelajaran, dengan cara yang mudah dan menarik tanpa perlu keahlian desain tingkat tinggi.³³

Canva adalah platform desain grafis berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai konten visual seperti presentasi, infografis, poster, dan video dengan mudah. Dalam konteks pendidikan, Canva digunakan sebagai alat bantu untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.³⁴

Canva, sebagai aplikasi desain grafis digital, terbukti menjadi media pembelajaran yang visual, interaktif, dan fleksibel. Dengan Canva, guru dapat menyampaikan materi adab secara lebih menarik, sedangkan siswa dapat menuangkan pemahaman adab melalui desain yang kreatif.

³³ Yusuf, M. I., *Desain Pembelajaran Berbasis Digital: Teori dan Praktik*. Jakarta: Prenada Media, 2021.

³⁴ Suranto, A. W., & Mulyaningsih, S, "Pemanfaatan Canva dalam Pembuatan Media Pembelajaran di Era Digital." *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 88–95, 2020.

Pembelajaran adab melibatkan konsep-konsep abstrak seperti sopan santun, menghormati orang tua, adab berbicara, dan adab menuntut ilmu. Canva memungkinkan siswa untuk memvisualisasikan nilai-nilai tersebut dalam bentuk poster, infografik, video pendek, dan slide edukatif. Contoh Konkret: Siswa diminta membuat poster digital bertema “Adab terhadap Guru”. Dengan Canva, mereka bisa menggunakan ikon salam, ilustrasi siswa bersikap sopan, dan kutipan hadits secara menarik.

Media canva juga akan menumbuhkan kreativitas dan kepedulian moral, menurut teori multiple intelligences (Howard Gardner), kecerdasan visual-spasial dan interpersonal dapat diasah melalui kegiatan kreatif. Penggunaan Canva dalam tugas proyek adab dapat merangsang kreativitas, sekaligus memperdalam pemahaman nilai moral. Diantaranya dengan membuat slide presentasi adab menuntut ilmu, lengkap dengan dalil, contoh perilaku sehari-hari, dan visualisasi situasi di sekolah atau pesantren.

Canva menyediakan fitur berbagi desain secara daring. Siswa dapat bekerja sama dalam kelompok untuk membuat satu proyek bersama, memperkuat nilai kolaborasi, tanggung jawab, dan adab dalam berkomunikasi. Dengan cara satu kelompok siswa membuat infografik adab makan dalam Islam. Setiap anggota bertugas mencari dalil, membuat ilustrasi, dan merancang layoutnya.

Canva membuat proses belajar lebih menyenangkan dan personal, terutama untuk generasi Z yang terbiasa dengan teknologi. Hal ini sesuai dengan pendekatan student-centered learning. Siswa membuat desain kartu ucapan bertema adab harian Islami yang bisa diposting ke media sosial mereka.³⁵

Apalikasi canva dimasa sekarang ini menjadi salah satu media yang banyak telah dimanfaatkan untuk penyampaian materi. Hal ini dikarenakan syaratspesifikasi desktop atau laptop yang digunakan bisa memenuhi standar minimal.

Syarat Minimal Spesifikasi Komputer/Laptop untuk Canva;

1. Sistem Operasi (OS); Windows 10 atau lebih tinggi, macOS 10.13 (High Sierra) atau lebih tinggi.
2. Prosesor (CPU), minimal Intel Core i3 generasi ke-4 atau setara AMD, disarankan Intel Core i5 ke atas untuk performa yang lebih stabil.

³⁵ Azhar Arsyad – Media Pembelajaran, 2011, hlm:31–40.

3. RAM (Memori), minimal 4 GB RAM. Disarankan 8 GB RAM agar lebih lancar saat mengedit desain kompleks.³⁶
4. Penyimpanan (Storage), minimal ruang kosong 2 GB (untuk cache browser dan download). Disarankan SSD untuk loading lebih cepat.
5. Kartu Grafis (GPU), Integrated Graphics (seperti Intel HD Graphics) sudah cukup. Tidak wajib dedicated GPU, tapi akan membantu dalam performa visual.³⁷
6. Browser yang Didukung, Google Chrome (versi terbaru).
7. Koneksi Internet, minimal kecepatan 2 Mbps. Disarankan koneksi stabil untuk menghindari lag saat mengedit atau upload file besar.
8. Resolusi Layar, minimal 1366 x 768 pixels. Disarankan 1920 x 1080 (Full HD) untuk kenyamanan desain.³⁸

Dengan demikian bisa disimpulkan, bahwa penggunaan canva dalam pembelajaran Adab memiliki relevansi tinggi karena: meningkatkan pemahaman konsep secara visual, menumbuhkan kolaborasi, rasa tanggung jawab, dan sikap positif, dan meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa.

Kelebihan canva sebagai media pembelajaran:

- 1) antarmuka user-friendly: mudah digunakan oleh semua kalangan, termasuk yang tidak memiliki latar belakang desain.
- 2) fitur lengkap: menyediakan berbagai elemen desain seperti gambar, ikon, font, dan template yang beragam.
- 3) integrasi dengan platform lain: dapat diintegrasikan dengan google classroom, microsoft teams, dan platform pembelajaran lainnya.
- 4) versi gratis untuk pendidikan: canva for education menyediakan akses gratis ke fitur premium bagi pendidik dan siswa.

Dengan informasi dari berbagai sumber referensi yang ada maka dapat dipahami dan dirasakan oleh guru, siswa dan berbagai user tentang manfaat penggunaan canva dalam pembelajaran, diantaranya manfaat tersebut adalah;³⁹

³⁶ TechRadar, Best laptops for graphic design, 2023.

³⁷ PCMag, "For web-based design platforms like Canva, what matters is RAM and browser performance more than GPU.", 2023.

³⁸ Canva Help Center, "Canva works best with the latest version of Chrome, Firefox, Safari, or Edge on desktop with at least 4GB RAM and a reliable internet connection." Link: <https://www.canva.com/help>.

³⁹ Harun, H., Pengembangan Media Pembelajaran Digital Interaktif. Bandung: Alfabeta, 2020.

- 1) membantu guru dan siswa dalam mengekspresikan ide secara visual, meningkatkan kreativitas dalam proses belajar mengajar.
- 2) membuat materi menarik, dengan berbagai template dan elemen desain, materi pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.
- 3) memungkinkan guru dan siswa bekerja bersama dalam proyek desain secara real-time.
- 4) hemat waktu, canva menyediakan berbagai template siap pakai yang mempercepat proses pembuatan materi ajar.
- 5) dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti komputer, tablet, dan smartphone.