

**PEMANFAATAN APLIKASI CANVA
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AKTIF, INOVATIF DAN KOLABORATIF
PADA PEMBELAJARAN ADAB KELAS X 'ULYA
DI MA'HAD DAARUSSUNNAH JAMBI**



SKRIPSI

Diajukan kepada Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Madani Yogyakarta
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Islam

Disusun Oleh:

Nama : Trisyanto

NIM : 211.371.077

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Dosen Pembimbing:

Dr.Adi Haironi, M.Pd.I.

SEKOLAH TINGGI ILMU TARBIYAH MADANI
YOGYAKARTA
2025

NOTA DINAS

Yogyakarta, 24 Mei 2025

Lamp :

Hal : Skripsi Sdr.Trisyanto

Kepada Yth

Ketua STITMA

Di Yogyakarta

Assalaamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Setelah membaca, meneliti, memberikan bimbingan, perbaikan, dan penyempurnaan terhadap proposal skripsi saudara:

Nama : Trisyanto

NIM : 211.371.077

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Judul : Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Kreatif, Inovatif,
Kolaboratif pada Pembelajaran Adab Kelas X 'Ulya di Ma'had Daarussunnah
Jambi.

Saya berpendapat bahwa proposal skripsi tersebut telah memenuhi syarat dan layak untuk diseminarkan.

Wassalaam'ualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Pembimbing



Dr.Adi Haironi, M.Pd.I

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Trisyanto

NIM : 211.371.077

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Judul : Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Kolaboratif pada Pembelajaran Adab Kelas X 'Ulya di Ma'had Daarussunnah Jambi.

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar hasil penelitian saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau hasil pemikiran saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan/plagiasi, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Jambi, 24 Mei 2025

Yang membuat pernyataan



Trisyanto

PENGESAHAN
SKRIPSI BERJUDUL

Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Kreatif, Inovatif,
Kolaboratif pada Pembelajaran Adab Kelas X 'Ulya
di Ma'had Daarussunnah Jambi

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

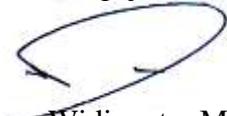
Nama : Trisyanto
NIM : 211371077
Prodi : Pendidikan Agama Islam

Telah dimunaqosahkan didepan sidang *munaqosah* pada:

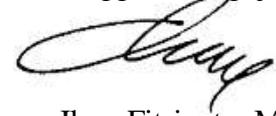
Hari : Ahad
Tanggal : 29 Juni 2025

Sidang Dewan *Munaqasyah*

Penguji Utama


Widiyanto, M.Pd

Anggota Penguji


Ibnu Fitrianto, M.Pd

Pembimbing Pertama,


Dr. Adi Haironi, M.Pd.I

Ketua Sidang


Dr. Adi Haironi, M.Pd.I

Ketua STITMA Yogyakarta


Amrin Musthafa, M.H

MOTTO

"Ilmu tanpa adab ibarat cahaya tanpa penerang, dan media tanpa hikmah takkan menyentuh hati. Dengan teknologi yang bijak, adab ditanam, akhlak disemai, demi generasi rabbani yang beradab dan berilmu."

"Barangsiapa dikehendaki Allah mendapat kebaikan, maka Dia akan memahamkannya dalam agama."¹

¹ HR. Bukhari No. 71 dan Muslim No. 1037.

KATA PENGANTAR

إِنَّ الْحَمْدَ لِلَّهِ نَحْمَدُهُ وَنَسْتَعِينُهُ وَنَسْتَغْفِرُهُ، وَنَعُوذُ بِاللَّهِ مِنْ شُرُورِ أَنْفُسِنَا وَمِنْ سَيِّئَاتِ أَعْمَالِنَا
مَنْ يَهْدِهِ اللَّهُ فَلَا مُضِلَّ لَهُ وَمَنْ يَضِلَّ فَلَا هَادِيَ لَهُ، وَأَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَحْدَهُ لَا شَرِيكَ لَهُ،
. وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا عَبْدُهُ وَرَسُولُهُ. أما بعد

Alhamdulillah puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah ﷻ yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat serta salam semoga tercurah kepada Nabi Muhammad ﷺ, keluarga, sahabat, serta umat beliau yang senantiasa mengikuti sunnahnya hingga akhir zaman.

Skripsi yang berjudul "Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Kolaboratif pada Pembelajaran Adab Kelas X ‘Ulya di Ma’had Daarussunnah Jambi" ini disusun sebagai salah satu tugas akhir dalam menyelesaikan studi pada Program Studi Pendidikan Agama Islam di Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Madani Yogyakarta. Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak yang telah memberikan bimbingan, motivasi, serta kontribusi yang sangat berarti.

Pada kesempatan ini, peneliti bersyukur kepada Allah ﷻ, menghaturkan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibunda tercinta yang senantiasa mendoakan kepada kami dan keluarga yang jauh dan sedang dalam perantauan di negeri orang,
2. Ayahanda *rahimahullaahu waasi'an*, yang telah dengan sempurna membimbing dan mengantarkan kami semua anak-anaknya hingga berkeluarga serta senantiasa di atas rahmat dan taufiq Allah ﷻ
3. Istri tersayang dan semua anak buah hati kami yang senantiasa mendampingi, menemani dan memberikan motivasi di saat duka dan bahagia,
4. Ustadz Dr.Adi Haironi, M.Pd.I dan Ustadz Suhartono,M.Si. selaku Dosen Pembimbing Skripsi STITMA Yogyakarta yang seantiasa memberikan arahan dan nasehat dikala kami membutuhkan bimbingan dan wejangan,

5. Ustadz Eko Ngabdul Shodikin, M.Pd. selaku Dosen Penguji yang sekaligus memberikan arahan dan saran yang sangat membangun hingga Skripsi ini dapat terselesaikan,
6. Ustadzah Nurpita Indriani, S.Pd yang banyak memberikan informasi dan motivasi untuk penyelesaian Skripsi dari tahap seminar proposal, munaqosah dan sidang yudisium,
7. Ustadz Syah Aditia, BA selaku Mudir di Ma'had Daarussunnah Li Tahfizhil Qur'an Jambi yang telah memberiakan fasilitas dan tempat penelitian,
8. Seluruh Asatidzah, Musrif, dan karyawan Ma'had Daarussunnah Li Tahfizhil Qur'an Jambi
9. Dan rekan-rekan yang tidak dapat kami sebutkan namanya satu persatu.

Kami meyakini bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan di masa depan. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat, khususnya dalam pengembangan pengajaran adab, serta memberi wawasan baru bagi dunia pendidikan.

Jambi, April 2025

Penyusun,



Trisyanto

NIM: 211 371 077

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	VII
ABSTRAK	IX
ABSTRACT	XI
DAFTAR ISI.....	XI
1. BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	10
1.2 Rumusan Masalah	12
1.3 Tujuan Penelitian	13
1.4 Manfaat Penelitian	13
2. BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Media Pembelajaran.....	22
2.2 Aplikasi Canva sebagaimedia digital	23
2.3 Pembelajaran Aktif	24
2.4 Pembelajaran Inovatif	24
2.5 Pembelajaran Kolaboratif	25
2.6 Konsep Adab dalam Pendidik Islam	26
2.7. Relevansi Canva dalam Pembelajaran Adab.....	27
3. BAB III Pembahasan	
3.1 Deskripsi Umum Ma’had Daarussunnah	32
3.2 Identitas Ma’had Daarussunnah.....	32
3.3 Visi dan Misi Ma’had Daarussunnah.....	34
3.4 Struktur Organisasi dan Kurikulum	35
3.5 Profil Santri Kelas X ’Ulya	36
3.6 Deskripsi Mata Pelajaran Adab.....	37
4. BAB IV PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	38
5.2 Saran.....	39
DAFTAR PUSTAKA	40
LAMPIRAN.....	42

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan media Canva dalam pembelajaran Adab di MA'had Daarussunnah Jambi. Latar belakang penelitian ini adalah perlunya inovasi media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu menanamkan nilai-nilai karakter Islami secara mendalam. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Canva memberikan dampak positif yang signifikan dalam proses pembelajaran Adab. Bagi guru, Canva menjadi media strategis yang memudahkan penyampaian materi secara menarik dan komunikatif, serta mendorong kreativitas dalam pembelajaran berbasis nilai. Bagi siswa, Canva mendorong partisipasi aktif dan kreativitas melalui proyek visual yang merefleksikan nilai-nilai adab Islami, seperti menghormati guru dan menjaga akhlak. Sementara itu, bagi lembaga pendidikan, pemanfaatan Canva menunjukkan komitmen terhadap transformasi digital yang tetap berlandaskan pada nilai-nilai keislaman.

Maka Canva bukan hanya sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai media transformatif dalam pendidikan karakter Islami yang relevan dengan tuntutan abad 21.

Kata Kunci: Canva, Pembelajaran Adab, Media Pembelajaran, Karakter Islami, Pendidikan Digital

ABSTRACT

This study aims to analyze the use of Canva as a learning medium in teaching Adab (Islamic manners) at Ma'had Daarussunnah Jambi. The background of this research lies in the need for innovative learning media that not only attract students visually but also effectively instill Islamic character values. This research employs a descriptive qualitative approach through observation, interviews, and documentation techniques.

The results show that Canva has a significant positive impact on the Adab learning process. For teachers, Canva serves as a strategic tool that facilitates the delivery of materials in an engaging and communicative way while encouraging creativity in value-based education. For students, it fosters active participation and creativity through visual projects that reflect core Islamic values such as respecting teachers, sincere learning, and maintaining noble conduct. For educational institutions, the integration of Canva represents a real commitment to digital transformation while remaining rooted in Islamic principles.

Thus, Canva is not merely a visual aid, but a transformative medium in Islamic character education that aligns with the demands of 21st-century learning.

Keywords: Canva, Adab Learning, Educational Media, Islamic Character, Digital Education

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan Adab merupakan komponen fundamental dalam sistem pendidikan Islam, khususnya di lingkungan Ma'had, yang tidak hanya mengajarkan pengetahuan, tetapi juga membentuk karakter dan perilaku santri. Di Ma'had Daarussunnah Jambi, Adab menjadi mata pelajaran yang bertujuan menanamkan nilai-nilai akhlak mulia, seperti adab kepada Allah dan Rasulnya, adab kepada orangtua, adab kepada para guru dan pembimbingnya, adab kepada sesama teman, adab thalabull ilmu, dan adab-adab dalam kehidupan sehari-hari.

Namun, kondisi nyata dalam pembelajaran kelas X 'Ulya di Ma'had Daarussunnah Jambi masih menghadapi berbagai tantangan. Metode pengajaran cenderung bersifat konvensional, dominan dengan ceramah satu arah, dan minim penggunaan media visual yang mendukung pemahaman secara mendalam. Akibatnya, pembelajaran sering kali terasa monoton, kurang menggugah minat belajar santri, dan belum sepenuhnya membentuk internalisasi nilai-nilai adab secara efektif.

Menariknya, berdasarkan pengamatan awal di Ma'had Daarussunnah Jambi, sejumlah guru telah mulai memanfaatkan Canva sebagai bagian dari strategi mengajar mereka. Mereka membuat poster adab, infografis tata cara membaca Al-Qur'an, dan desain kosakata Bahasa Arab dalam bentuk yang menarik dan mudah dipahami santri. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat kesadaran dan inisiatif dari sebagian guru untuk memanfaatkan teknologi digital demi menunjang efektivitas pembelajaran.

Fakta ini menjadi alasan kuat dan relevan untuk menjadikan Canva sebagai fokus penelitian, khususnya pada pembelajaran Adab. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran nyata mengenai aplikasi Canva dalam meningkatkan kreativitas, inovasi dan kolaboratif pembelajaran Adab yang tidak hanya informatif, tetapi juga membentuk sikap dan kepribadian santri. Dengan media ini, diharapkan guru dan siswa dapat lebih kreatif dalam berinteraksi dengan materi, membangun suasana belajar yang lebih kolaboratif, serta menumbuhkan minat dan semangat belajar dalam ranah adab.

Seiring dengan pendapat bahwa aplikasi 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.²

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 pada era digital saat ini akan meningkat.³ 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.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui lebih dalam bagaimana pemanfaatan aplikasi 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.

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?

² Fitrianingrum, Kurniahtunnisa, dan Agustina, Canva untuk Guru, *Membuat Media Pembelajaran yang Menarik dan Inovatif*, Depublish Yogyakarta, 2024: h.45,

³ Hasibuan, S. M., & Hasibuan, L. A, *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran di Era Digital*, Medan: EduTech Press., 2024: h. 8–10

3. Bagaimana dampak penggunaan aplikasi Canva terhadap motivasi dan keterlibatan santri dalam proses pembelajaran adab?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan manfaat 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)			
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. Dinatara 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.⁴

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.⁵

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.⁶

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.⁷

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.

⁴ Wahyudin, D., *Desain Pembelajaran Digital Abad 21*. Deepublish, 2021.

⁵ Suparno, P., *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*. Kanisius. 2001.

⁶ Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*. Kencana, 2011.

⁷ 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.⁸

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.⁹

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.¹⁰

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

⁹ Ibid, hlm:8-14

¹⁰ 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.¹¹

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.¹²

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.¹³
- 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 baku¹⁴. 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.¹⁵
- d. 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.

¹¹ Norman K. Denzin & Yvonna S. Lincoln, *The SAGE Handbook of Qualitative Research*, 2011, hlm: 10–15.

¹² H. Russell Bernard, *Research Methods in Cultural Anthropology*, 6th ed., 2011: hlm. 25–30.

¹³ Djam'an Satori, Aan komariah, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm. 105.

¹⁴ Yan Zhang & Barbara M. Wildemuth — *Unstructured Interviews (PDF)*, pages.ischool.utexas.edu 2009, hlm:1–3.

¹⁵ Nana Sudjana & Ibrahim, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2001, hlm:102-104.

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).

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. 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.

Sementara pembelajaran di Ma'had Daarussunnah Jambi pada kelas X 'Ulya, masih didominasi para asatidzah masih menggunakan metode pembelajaran yang tradisional, seperti ceramah, tanpa bantuan media yang mendukung visualisasi materi. Hal ini berdampak pada rendahnya minat belajar santri serta terbatasnya keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran.

Akan tetapi, dalam dua tahun terakhir, mulai muncul inisiatif dari beberapa asatidzah khususnya pengampu mata pelajaran Adab, Tahsin, dan Bahasa Arab, yang memanfaatkan media aplikasi Canva.

Berdasarkan hasil observasi peneliti selama pra-penelitian di Ma'had Daarussunnah Jambi pada bulan Februari 2025, beberapa guru telah menunjukkan kreativitas dalam menyampaikan materi dengan memanfaatkan media Canva. Salah satu guru Tahsin, Ustadz Thalib, menggunakan Canva untuk merancang poster visual tentang makharijul huruf yang kemudian ditampilkan saat proses pembelajaran berlangsung. Begitu pula dalam pelajaran Bahasa Arab, guru menyatakan:

"Santri sekarang lebih tertarik dan paham kalau materinya dibuat visual. Saya pakai Canva untuk membuat slide kosa kata atau dialog bahasa Arab sederhana." (Wawancara, 10 Februari 2025).

Oleh karena itu, penting bagi Ma'had Daarussunnah untuk mengembangkan strategi pembelajaran berbasis media digital yang kontekstual, termasuk dalam pelajaran Adab. Penggunaan media pembelajaran yang tepat, didukung oleh kesiapan guru serta kemudahan akses teknologi, dapat menjadi katalisator pembelajaran karakter yang lebih efektif dan bermakna.

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.¹⁶

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, media pembelajaran dapat menyampaikan materi pelajaran, merangsang minat belajar, serta mendukung pemahaman siswa secara visual, auditori, atau kinestetik.

2.2. 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.¹⁷

Berdasarkan pengamatan di Ma'had Daarussunnah Jambi, sebagian besar proses pembelajaran Adab sebelumnya masih menggunakan metode ceramah dan talaqqi. Hal ini menyebabkan santri cenderung pasif, dan sulit memahami nilai-nilai adab yang bersifat abstrak. Namun, sejak tahun 2023, sejumlah asatidzah mulai mencoba menggunakan Canva untuk merancang materi ajar berbasis visual. Guru Adab menampilkan poster adab kepada Allah dan Rasulnya, Guru Tahsin membuat infografis makharijul huruf, dan guru Bahasa Arab menyusun slide kosa kata dengan desain yang menarik. Santri pun menunjukkan peningkatan minat dan partisipasi dalam belajar.

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

¹⁶ Levie & Lentz, dalam buku Sadiman, A.S, Media Pendidikan., dkk., 2011, hlm: 9.

¹⁷ Risa Hastari, Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Pembelajaran Digital, Deepublish, 2021, hlm 35,

pembelajaran, baik individual maupun kolaboratif. Media ini sangat cocok untuk menyampaikan pesan moral, nilai-nilai karakter, serta konten tematik.¹⁸

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.¹⁹

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.
3. RAM (Memori), minimal 4 GB RAM. Disarankan 8 GB RAM agar lebih lancar saat mengedit desain kompleks.
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.
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.

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.

¹⁸ Dewi Susanti, *Desain Media Digital Interaktif untuk Pendidikan*, Alfabeta, 2022, Hlm: 112.

¹⁹ Lia Yuliana, *Media Pembelajaran Inovatif Berbasis ICT dalam Pendidikan Karakter*, Remaja Rosdakarya, 2021, hlm: 109

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;

- 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.

Harapan terhadap pemanfaatan Canva dapat menjadi strategi pembelajaran yang bersifat kreatif, inovatif, dan kolaboratif di lingkungan Ma'had. Maka diantara guru yang telah mulai menerapkan sajian materi yang kreatif adalah; pembelajaran tahsin dengan menampilkan visual canva tentang makhrijul huruf, melalui desain materi yang menarik dan mudah dipahami, sehingga santri dapat lebih cepat menangkap materi yang disampaikan.

Selain itu, keterlibatan siswa dalam membuat desain materi adab menggunakan Canva juga membuka ruang pembelajaran berbasis proyek yang menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama tim, dan inisiatif siswa.

Berikut contoh rubrik yang dipersiapkan untuk rubrik penilaian salah satu materi Adab Kepada Allah: Rubrik Penilaian Tugas Desain Canva: Materi Adab kepada Allah

Aspek	Deskriptor	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)
Kreativitas Desain	Tata letak, warna, ikon, dan ilustrasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan	Desain sangat menarik, harmonis, dan mencerminkan kreativitas tinggi	Desain menarik dan cukup harmonis	Desain sederhana, kurang menarik	Desain tidak menarik, tidak terstruktur
Kesesuaian Tema	Kesesuaian isi dengan tema “Adab kepada Allah”	Isi sangat sesuai, mencakup aspek tauhid, ibadah, syukur, tawakal	Isi cukup sesuai, namun belum menyentuh semua aspek utama	Isi kurang sesuai, hanya membahas sebagian aspek	Tidak relevan dengan tema Adab kepada Allah
Ketepatan Konten	Keakuratan dalil, kutipan, atau sumber yang digunakan	Menggunakan dalil Al-Qur’an dan hadits shahih dengan tepat	Menggunakan satu dalil yang tepat namun kurang lengkap	Dalil tidak jelas atau kurang relevan	Tidak ada dalil atau informasi tidak akurat
Kolaborasi Tim	Kerja sama dan pembagian tugas antar anggota	Semua anggota aktif, berbagi tugas dengan adil	Mayoritas anggota aktif, pembagian cukup baik	Hanya sebagian anggota aktif	Kerja tim tidak terlihat, dikerjakan satu pihak
Presensi Karya	Kemampuan menyampaikan hasil	Menyampaikan dengan jelas,	Menyampaikan cukup jelas dan percaya	Penyampaian kurang runtut atau	Tidak bisa menyampaikan dengan

Aspek	Deskriptor	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)
	karya di depan kelas	percaya diri, dan penuh makna	diri	kurang percaya diri	baik
Refleksi Nilai Adab	Pemahaman siswa terhadap nilai-nilai adab kepada Allah	Menunjukkan pemahaman mendalam dan penghayatan nilai	Memahami nilai adab secara umum	Pemahaman kurang mendalam	Tidak menunjukkan pemahaman nilai

Kategori Penilaian:

Skor Total	Kategori
21–24	Sangat Baik (A)
17–20	Baik (B)
13–16	Cukup (C)
≤12	Kurang (D)

2.3. Pembelajaran Kreatif (*Creative Learning*)

Pembelajaran kreatif merupakan pendekatan pembelajaran yang memberikan ruang bagi peserta didik untuk berpikir bebas, mencipta, dan mengekspresikan ide mereka secara mandiri maupun kolaboratif.

Di Ma'had Daarussunnah Jambi, pembelajaran Adab tidak hanya berfokus pada penguasaan teori, tetapi juga penanaman nilai-nilai melalui pendekatan yang kontekstual dan menyentuh sisi afektif siswa. Namun, metode pembelajaran yang monoton cenderung kurang efektif dalam membentuk karakter siswa secara menyeluruh. Pembelajaran abad ke-21 menuntut guru untuk menggunakan pendekatan yang berbasis teknologi, kolaboratif, kreatif, dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik.²⁰

Canva juga membuka ruang untuk pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning*), di mana santri diberi tugas untuk merancang karya digital secara

²⁰ Hosnan, 2014.

kelompok. Sebagaimana di sebutkan; bahwa interaksi sosial dan kolaborasi menjadi faktor penting dalam perkembangan kognitif siswa.¹

Penerapan yang dilakukan di Ma'had Daaussunah diantaranya dengan pembiasaan yang terstruktur pada kegiatan harian terkait adab-adab harian. Cara yang dilakukan dengan membuat jadwal harian setiap; masuk kelas dengan salam dan sapa, berbicara dengan sopan kepada orangtua dan guru. Tujuan dari pembiasaan adab ini adalah membentuk kebiasaan dan karakter melalui tindakan nyata.

Cara yang lain dilakukan di Ma'had Daarussunnah Jambi adalah dengan penguatan menggunakan media visual dan digital. Menggunakan desain canva iuntuk membuat karya terkait adab kepada Allah dan Rasulnya.

Indikator penilaian yang dilakukan dengan rubrik sebagai berikut:²¹

Aspek Penilaian	Indikator	Bobot Skor
Kreativitas Desain	Karya visual memiliki estetika yang baik, unik, dan menarik	20
Isi dan Ketepatan Nilai	Pesan adab yang disampaikan jelas, sesuai materi, dan bernilai Islami	20
Penggunaan Tehnologi	Mampu menggunakan fitur Canva secara efektif dan mandiri	15
Kolaborasi Kelompok	Mampu bekerja sama, berkomunikasi, dan membagi peran dalam tim	15
Presentasi Hasil Karya	Menyampaikan hasil karya dengan bahasa yang baik, runtut, dan percaya	

2.4. 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.²²

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.²³

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.²⁴

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.”*²⁵

Pembelajaran inovatif juga di artikan sebagai bentuk pendekatan yang memungkinkan guru dan siswa melakukan kegiatan²⁶ pembelajaran yang menyenangkan, aktif, dan mengembangkan kreativitas serta kolaborasi.²⁷

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.

²² Sanjaya, Wina, Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan, Kencana Prenada Media Group, 2006, hlm. 126

²³ Trianto, Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik, Prestasi Pustaka, 2009, hlm:17

²⁴ Hosnan, M. (2014), Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21, Ghalia Indonesia, 2014, hlm. 41.

²⁵ Joyce, Bruce & Weil, Marsha (2000), Models of Teaching (6th Edition), Allyn and Bacon, 2000, hlm: 10.

²⁶ Robinson, Ken. The Element: How Finding Your Passion Changes Everything. Penguin Books. 2009

²⁷ Lie, Anita, [?] Buku: Joyful Learning: Menumbuhkan Kreativitas dan Kecerdasan dalam Pembelajaran, Grasindo, 2008, hlm. 45–50

Indikator pembelajaran inovatif tergambar dalam tabel berikut:²⁸

Metode Inovatif	Indikator Pembelajaran	Hasil yang Diharapkan
Project-Based Learning	Santri mampu menyusun karya proyek (poster, video) bertema adab secara kelompok	Santri aktif, kreatif, dan mampu bekerja sama dalam tim sambil menghayati nilai adab
Inquiry-Based Learning	Santri mengajukan pertanyaan kritis dan menjawabnya berdasarkan dalil dan penalaran	Santri memahami adab secara mendalam, bukan hanya hafalan
Blended Learning	Santri mengerjakan tugas adab berbasis digital (Canva/Google Classroom) setelah pembelajaran langsung	Santri terbiasa belajar mandiri dan melek teknologi dalam koridor adab
Role Play & Simulation	Santri dapat mensimulasikan sikap adab dalam interaksi nyata (misalnya menyambut guru)	Santri menunjukkan perilaku adab secara langsung, bukan hanya dalam teori
Mind Mapping Visual	Santri mampu menyusun peta konsep adab menggunakan media visual	Santri memahami hubungan antar nilai adab dengan lebih jelas dan runtut
Flipped Classroom	Santri belajar mandiri sebelum kelas dan aktif berdiskusi dalam kelas	Santri menjadi lebih siap, percaya diri, dan terlibat aktif dalam pelajaran adab

²⁸ John W. Thomas, "A Review of Research on Project-Based Learning", 2000.

Untuk santri Kelas X Ulya Ma'had Daarussunnah, diberikan salah satu diantara indikator pencapaian pembelajaran inovatif dengan tugas kelompok terkait penerapan adab kepada Allah dan Rasulnya dengan peta konsep atau mind mapping secara kelompok, dengan rubrik penilaian sebagai berikut:

Aspek	Indikator	Skor	Keterangan
Effort	ST, T, KT, TL	1-4	Usaha yang dilakukan
Kesesuaian Isi	SS, S, KS, TS	1-4	Sesuai dengan materi
Berisi Ajakan	SB,B,KB,TB	1-4	Ada nilai dakwah
Realistis	SB, B, KB,TB	1-4	Faktual dan riil
Menterterakan Dalil	SS, S, KR, TS	1-4	Al-Qur'an/Hadits

2.5. 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.²⁹

Pembelajaran kolaboratif memungkinkan siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk saling membantu mencapai tujuan akademik bersama, memperkuat keterampilan sosial, dan membangun pemahaman melalui interaksi.³⁰

Pada pembelajaran kolaboratif dibutuhkan lima(5) elemen yang mendukung dan berperan penting. Lima elemen penting pembelajaran kolaboratif: saling ketergantungan positif, tanggung jawab individu, interaksi promotif, keterampilan sosial, dan evaluasi kelompok.³¹

Indikator kolaboratif yang ingin dilakukan penilaian dalam tugas yang diberikan kepada santri diantaranya adalah:

²⁹ Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)

³⁰ Slavin, Robert E., *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*, Allyn and Bacon; 1995, hlm:2–10

³¹ Johnson, David W., Johnson, Roger T., & Holubec, Edythe J. *Cooperation in the Classroom*, Interaction Book Company, 1993, hlm: 5–12

Rubrik Penilaian Kolaboratif

Aspek Dinilai	Indikator	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)
Kerja Sama	Setiap anggota terlibat aktif	Semua anggota aktif dan bekerja sama secara adil	Sebagian besar aktif, ada yang dominan	Hanya beberapa aktif	Dikerjakan oleh satu orang saja
Komunikasi Tim	Diskusi berjalan lancar dan sopan	Komunikasi efektif, saling mendengar, dan sopan	Komunikasi cukup baik meski kurang merata	Komunikasi kurang lancar	Tidak ada komunikasi yang berarti
Tanggung Jawab	Masing-masing menyelesaikan bagian tugasnya	Semua menyelesaikan tugas tepat waktu dan rapi	Mayoritas menyelesaikan, sedikit terbengkalai	Banyak bagian tidak selesai	Tidak ada penyelesaian nyata

Collaborative learning membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan bekerja dalam tim melalui diskusi, proyek kelompok, dan pemecahan masalah secara bersama.³²

Pembelajaran kolaboratif juga merupakan bagian dari pembelajaran inovatif yang mendorong siswa aktif, kritis, dan kreatif melalui kerja kelompok.³³

Dan sebagian diantara tokoh juga menyebutkan bahwa pembelajaran kolaboratif diposisikan sebagai strategi pembelajaran berbasis konstruktivisme yang menekankan interaksi sosial dalam membentuk pengetahuan.³⁴

³² Arends, Richard I., *Learning to Teach* (Edisi ke-7), McGraw-Hill, 2008, hlm:350–360.

³³ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, Kencana, 2009, hlm:62–70.

³⁴ Huda, Miftahul., *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis*, Pustaka Pelajar, 2013, hlm:135–145.

2.6. 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.³⁵

Dianantara ulama ada yang menyebutkan bahwa Seorang penuntut ilmu hendaknya menghiasi dirinya dengan adab sebelum menekuni ilmu.³⁶

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

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 آمَنُوا 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 الْإِسْمُ 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."

³⁵ Djamarah, Syaiful Bahri. Pendidikan Islam. Jakarta: Rineka Cipta, 2011, hlm. 69.

³⁶ Ibn Jama'ah. Tazkirah al-Sami' wa al-Mutakallim fi Adab al-'Alim wa al-Muta'allim. Kairo: Dar al-Hadits, 2005, hlm. 13.

Syaikh Abdurrahman As-Sa'di³⁷ 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 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 يَنْتَعِنَنَّ عِنْدَكَ الْكُبَرَٰ أَحَدُهُمَا أَوْ كِلَاهُمَا فَلَا تَقُلْ لَهُمَا أُفٌ وَلَا تَنْهَرَهُمَا 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

³⁷ Tafsir al-karim ar-Rahman fi Tafsir Kalam al-Mannan, Syaikh Abdurrahman As-Sa'di

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 الذُّنُوبِ 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;³⁸ 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.

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

³⁸ ibid

sayapnya untuk melindungi anak-anaknya. Ini adalah perumpamaan bagaimana seorang anak harus berperil

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 فَلْيُكَلِّمْ خَيْرًا أَوْ لِيَصْمُتْ

“Barangsiapa yang beriman kepada Allah dan hari akhir, maka hendaklah ia berkata yang baik atau diam.”³⁹

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.”⁴⁰

c. Adab meminta izin masuk;

الِاسْتِئْذَانُ ثَلَاثٌ، فَإِنْ أُذِنَ لَكَ، وَإِلَّا فَارْجِعْ

“Meminta izin itu (cukup) tiga kali. Jika diizinkan maka masuklah, jika tidak maka kembalilah.”⁴¹

d. Adab makan dan minum;

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

“Wahai anak muda, sebutlah nama Allah (basmalah), makanlah dengan tangan kananmu, dan makanlah dari yang dekat denganmu.”⁴²

e. Adab menyampaikan salam;

يُسَلِّمُ الرَّكْبُ 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.”⁴³

³⁹ Al-Bukhari (no. 6018) dan Muslim (no. 47).

⁴⁰ At-Tirmidzi (no. 1899), dinyatakan hasan shahih oleh al-Albani.

⁴¹ Al-Bukhari (no. 6245) dan Muslim (no. 2153).

⁴² Al-Bukhari (no. 5376), Muslim (no. 2022).

⁴³ Al-Bukhari (no. 6231), Muslim (no. 2160).

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.
- 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.

BAB III

PEMBAHASAN

3.1. Deskripsi Umum Ma'had Daarussunnah Jambi

3.1.1. Sejarah berdirinya Ma'had Daarussunnah Jambi

Ma'had Daarussunnah Jambi didirikan pada bulan April 2020, tepatnya pada tahun ajaran 2020-2021 mulai menerima santri baru, hal ini dilakukan karena sebagai wujud nyata kepedulian terhadap pendidikan Islam yang berbasis akidah salafiyah dan pengamalan sunnah yang shahihah. Cikal bakal berdirinya ma'had ini berawal dari kehadiran sebuah masjid Daarussunnah Mendalo, Jambi.

Dengan semangat ta'awun dan kerja sama kaum muslimin, maka Yayasan As-Sunnah Jambi berupaya sekuat tenaga untuk membebaskan lahan untuk sarana pembangunan masjid dan kavlingan muslim di wilayah Mendalo, Jambi Luar Kota, Muaro Jambi seluas kurang lebih 4,2ha. Akan tetapi sarana yang disiapkan untuk masjid dan sarana ibadah saat itu hanya 26 tumbuk (2600 m²). Pembangunannya telah dimulai pada tahun 2006, bertahap dan secara periodik dan tidak sekaligus dalam satu kurun waktu masjid ini terbangun. Bahkan pembangunan pondasi masjid yang di desain 3 lantai ini memakan waktu dari tahun 2008 sampai dengan 2012.

Upaya yang selama ini di ikhtiarkan, bahkan sejak awal rencana pendirian Yayasan As-Sunnah Jambi (2002) telah memohon kepada bantuan kepada Guru kita dan orang tua kita serta sesepuh Ustadz kita, Ustadz Abu Nida dan Ustadz Yazid Abdul Qadir Jawwas *rahimahullah* agar berkenan memabantu mendatangkan Da'i baik dari Ihya Turots Al-Islamiy, maupun dari Ma'had Minhajussunnah, qadarullah baru terealisasi pada tahun 2005 dengan ditugaskannya al-Ustadz Abu Salma Rifaindry, Lc (Alumni Universitas Islam Madinah, KSA) oleh al-Ustadz Yazid Abdul Qadir Jawwas *rahimahullah ta'aala*.

Walhamdulillah 'ala kulliy haal, dakwah salaf di Jambi mulai berkembang dan berjalan dengan rutin setiap pekan, yang sebelumnya hanya 3 bulan sekali kajian.

Dengan berkembangnya kajian dan dakwah salaf di Jambi, kemudian al-Ustadz Abu Salma Rifaindry, Lc mengembangkan dakwah melalui pesantren dengan payung hukum Yayasan baru, dan ijin tidak berada di Yayasan As-Sunnah Jambi.

Pembangunan Masjid Daarussunnah Mendalo, Jambi sempat terhenti beberapa tahun dikarenakan pembangunan masjid ini adalah berasal dari umat Islam, sehingga kembali dilanjutkan mulai tahun 2016. Momen ini dilakukan karena alhamdulillah Yayasan As-Sunnah mendapatkan karunia dari Allah dengan hadirnya seorang Da'i Ustadz Bilal Abu Azfa (alumni LIPIA Jakarta) yang merupakan da'i asli putra Jambi.

Melihat pentingnya meramaikan dan memakmurkan masjid tersebut dengan aktivitas ilmiah dan pendidikan, maka muncul inisiatif untuk mendirikan sebuah lembaga pendidikan Islam yang terstruktur.

Dengan niat tulus untuk membina generasi yang beraqidah lurus dan berakhlak mulia, serta merespons kebutuhan masyarakat terhadap pendidikan Islam yang autentik, Ma'had Daarussunnah resmi berdiri di bawah naungan Yayasan Assunnah Jambi. Yayasan ini diprakarsai oleh tiga tokoh pendiri, yaitu: Dr. Akhmadi, Sukisno, *rahimahullah*, dan Soni Mirizon. Dalam struktur kepemimpinan ma'had, Ustadz Bilal Abu Azfa, Lc. diamanahkan sebagai Mudir (pimpinan ma'had), yang dikenal dengan komitmennya dalam dakwah dan pendidikan berbasis Al-Qur'an dan Sunnah.

Sebagai pembina sekaligus penasehat utama, Prof. Dr. Ir. Zulkifli Alamsyah, M.Sc., tokoh akademik dan praktisi pendidikan tinggi yang memiliki perhatian besar terhadap dakwah Islam di Jambi, memberikan arahan dan bimbingan strategis dalam pengembangan ma'had. Sejak awal berdirinya, Ma'had Daarussunnah Jambi memiliki visi untuk menjadi pusat pendidikan Islam yang kokoh dalam aqidah, unggul dalam ilmu, dan mulia dalam adab. Dalam perjalanannya, ma'had ini telah menjadi wadah pembinaan generasi muda yang cinta ilmu, berakhlak Islami, dan berkomitmen terhadap pemurnian ajaran Islam sesuai manhaj salafus shalih.

Alhamdulillah, Ma'had Daarussunnah Li tahfizhil Qur'an Jambi memiliki 2 jenjang pendidikan, yaitu marhalah wustho dan marhalah 'ulya. Sehingga Ma'had Daarussunnah sapa dengan yahun ini telah meluluskan 2 kali angkatan, yaitu pada tahun 2023-2024 dan pada tahun pelajaran 2024-2025 tahun ini.

3.1.2. Identitas Ma'had Daarussunnah Jambi

Nama Sekolah : Pondok Pesantren Daarussunnah Jambi

Nama Kepala : Syah Aditia, BA

Sekolah

Alamat Sekolah : Pematang Gajah, RT. 03 Kecamatan Jaluko, Kabupaten Muaro Jambi (Dibelakang Universitas Jambi)

Kecamatan : Jambi Luar Kota (Jaluko)

Kabupaten : Muaro Jambi

Provinsi : Jambi

Nama Yayasan : As-Sunnah Jambi

Tahun Berdiri : 2021

3.1.3. Visi dan Misi Ma'had Daarussunnah Jambi

Visi:

Menjadi Lembaga Pendidikan Agama Islam Yang Mencetak Generasi Qur'ani, Memahami Pokok-Pokok Agama Serta Berakhlaqul Karimah

Misi:

1. menyelenggarakan pendidikan agama islam yang berlandaskan al-qur'an dan sunnah sesuai pemahaman salafush sholih
2. membina santri untuk menghafal al-qur'an, mentadaburi, mengamalkan dan mendakwahnya.
3. membina santri agar menjadi muslim yang sholih, cerdas dan berakhlaqul karimah.

3.1.4. Struktur Organisasi dan Kurikulum

Setiap lembaga pendidikan baik pesantren maupun non pesantren perlu adanya struktur organisasi. Struktur organisasi sangat dibutuhkan guna menentukan tugas masing-masing bidang dalam lembaga pendidikan. Struktur organisasi juga sangat urgen dalam lembaga pendidikan karena dapat memudahkan dalam menentukan fungsi dan peran, serta tugas pokok dan fungsi (tupoksi) dari masing-masing elemen pendidikan pesantren maupun non pesantren.

Adapun sruktur organisasai Ma’had Daarussunnah Jambi adalah sebagai berikut;

No	Jabatan	Nama
1	Mudir	Syah Adi Tia, BA.
2	Kepala Ulya	Muhammad Syahid, S.H
3	Kepala Wustho	Robiul Tholib
4	Kesantrian	Abdul Hamid
5	Tata Usaha	Khairul Fajri, S.Pd
6	Sarana Prasarana	Khaigimi Ichsan
7	Bidang Kebersihan	Yusuf Fasthomi dan Muhammad Farid
8	Bidang Keamanan	Humam Jasta Wijaya
9	Bidang Ibadah	Riski Wiyagalang Pratama dan Ubaidillah
10	OSDA	Seluruh Santri Marhalah Ulya Kelas X dan XI

Adapun sruktur kurikulum Ulya Ma’had Daarussunnah Jambi adalah ;

No	Mata Pelajaran	Jumlah jam kurikulum
1	Tahfizh	24 jam pelajaran/minggu
2	Bahasa Arab	2 jam pelajaran/minggu
3	Nahwu Sharof	2 jam pelajaran/minggu
4	Tauhid	2 Jam pelajaran/minggu
5	Fiqh	2 jam pelajaran/minggu
6	Tajwid	2 jam pelajaran/minggu
7	Khot Imla’	2 jam pelajaran/minggu
8	Hadits	2 jam pelajaran/minggu
9	Ushul Tafsir	2 jam pelajaran/minggu
10	Ushul Fiqh	2 jam pelajaran/minggu
11	Adab	2 jam pelajaran/minggu
12	Musthalah	2 jam pelajaran/minggu

3.1.5. Profil Kelas X ‘Ulya Ma’had Daarussunnah Jambi

Untuk tahun pelajaran 2024-2025 ini, Ma’had Daarussunnah Jambi memiliki jumlah peserta didik/santri sebagai berikut;

Jumlah peserta didik Ma'had Daarussunnah Jambi;

No	Level	Jumlah Peserta Didik/Santri
1	Kelas X	12 peserta didik/santri
2	Kelas XI	4 peserta didik/santri
3	Kelas XII	4 peserta didik/santri

3.2. Deskripsi Mata Pelajaran Adab di Kelas X 'Ulya

1. Tujuan pembelajaran adab Kelas X Ma'had Daarussunnah Jambi;

- a. menanamkan pemahaman mendalam kepada santri tentang pentingnya adab sebagai fondasi ilmu dan amal.
- b. mengenalkan konsep adab menurut bahasa dan istilah, serta menurut perspektif ulama salaf.
- c. membentuk karakter santri yang beradab dalam bertutur, bersikap, dan berinteraksi di lingkungan ma'had dan masyarakat. mengaplikasikan nilai-nilai adab dalam kehidupan sehari-hari sebagai bentuk pembiasaan akhlak islami.
- d. membedakan antara adab dan akhlak, serta mengetahui keterkaitannya dengan iman dan ilmu.
- e. mengenalkan contoh-contoh adab dari Rasulullah ﷺ, para sahabat, dan ulama salaf dalam berbagai aspek kehidupan.

2. Adapun Ruang Lingkup Materi Adab (Berdasarkan Kitab Jauhar al-'Ilmi), adalah:

Semester 1 (Ganjil): Pemahaman Konseptual dan Dasar Adab Penuntut Ilmu

Minggu	Materi Pokok	Sub Materi / Pokok Bahasan
1-2	Pengertian Adab	Definisi adab menurut bahasa dan istilah, perbedaan adab dan akhlak, pandangan ulama salaf
3-4	Kedudukan Adab dalam Islam	Hubungan adab dan iman, adab sebagai syarat kesempurnaan ilmu, keutamaan orang yang beradab
5-6	Urgensi Adab bagi Penuntut Ilmu	Ungkapan salaf: "Adab sebelum ilmu", kisah-kisah salaf yang mendahulukan adab
7-8	Adab kepada Allah ﷻ	Tunduk, khusyuk, tawakal, menjaga niat, dan keikhlasan
9-10	Adab kepada	Mengikuti sunnah, bershalawat, menghormati

Minggu	Materi Pokok	Sub Materi / Pokok Bahasan
	Rasulullah ﷺ	ajaran beliau
11–12	Adab terhadap Al-Qur'an & Hadits	Memuliakan al-Qur'an, mengamalkan hadits, adab dalam membaca dan menyampaikan
13–14	Adab dalam Menuntut Ilmu	Niat ikhlas, memuliakan ilmu, bersungguh-sungguh dalam belajar
15–16	Ujian Akhir Semester	Evaluasi pemahaman materi

Semester 2 (Genap): Praktik Adab dalam Kehidupan Penuntut Ilmu

Minggu	Materi Pokok	Sub Materi / Pokok Bahasan
1–2	Adab terhadap Guru dan Ulama	Memuliakan guru, mendengarkan nasihat, etika bertanya dan berbeda pendapat
3–4	Adab terhadap Teman Seperjuangan	Ukhuwah dalam menuntut ilmu, menjaga lisan dan hati, tolong-menolong dalam kebaikan
5–6	Adab terhadap Kitab dan Ilmu	Menjaga kitab dan catatan, tidak sombong dengan ilmu, menisbatkan ilmu
7–8	Adab dalam Majelis Ilmu	Duduk yang baik, tidak memotong pembicaraan, menghormati sesama penuntut ilmu
9–10	Adab Berbicara dan Mendengar	Jujur dalam ucapan, mendengarkan dengan sopan, tidak menyela
11–12	Adab terhadap Orang Tua & Masyarakat	Hormat kepada orang tua, santun di masyarakat
13–14	Buah dari Adab	Ilmu yang bermanfaat, keberkahan hidup, kehormatan penuntut ilmu
15–16	Ujian Akhir Semester	Evaluasi akhir, refleksi pembelajaran dan praktik adab

4. Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Adab

4.1. Sajian Data

4.1.1. Deskripsi kegiatan pembelajaran Adab

Kegiatan pembelajaran adab kelas X ulya di Ma'had Daarussunnah Jambi telah banyak memanfaatkan aplikasi canva untuk penyampaian materi. Langkah-langkah penyampaian materi secara beraturan adalah; diawali dengan memotivasi santri agar menggunakan aplikasi canva dalam menyelesaikan tugas proyek mandiri dan kelompok.

Santri secara mandiri diberikan tugas untuk membuat desain pembelajaran tentang adab harian; adab makan dan minum, adab mengenakan pakain, adab

thalabul ilmi. Batasan materi ini untuk membiasakan santri selalu melaksanakan adab harian muslim. Mekanisme dan prosedur kerjanya adalah:

1. Santri diminta menetapkan pilihan karya yang akan dibuat, bab adab makan dan minum, adab mengenakan pakaian dan adabthalabul ilmu
2. Setiap santri diberikan waktu yang sama, dalam menyelesaikan desain manual canva selama 15menit
3. Kerangka yang dibuat santri dikumpulkan melalui ketua kelas,karena tugasnya individu
4. Skor penilaian yang dijadikan pedoman adalah; effort, kerapihan, ada unsur yang membangun, tepat waktu dan disertai dalil nash al-qur'an atau hadits.

4.1.2.Hasil observasi dan pengamatan

Setelah diberikan waktu selama kurang lebih 15 menit, kemudian semua santri diminta mengumpulkan desain manual canva menggunakan kertas terlebih dahulu, dengan harapan ide-ide dan gagasannya bisa berkembang dengan baik. Hasil observasi terhadap desain manual yang akan dituangkan padaaplikasicanva adalah sebagai berikut;

RUBRIK PENILAIAN DEDAIN MATERI ADAB HARIAN MUSLIM
 DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA SEDERHANA
 KELAS X ULYA MA'HAD DAARUSSUNNAH JAMBI
 TAHUN PELAJARAN 2024-2025

NO	NAMA	Skor Nilai Desain Canva Materi Adab Kepada Allah dan Rasulnya				
		effort	Rapi	Tepat	Unik	Back Ground
1	ADZIBUL FAKHRI ABIYU	3.00	3.20	3.00	3.20	77.50
2	AGUNG IRAWAN	3.90	3.80	3.80	3.90	96.25
3	AHMAD FATIH AR-RIFAI	3.00	3.00	4.00	4.00	87.50
4	AHMAD MUZANI YUSUF	4.00	4.00	3.98	3.00	93.63
5	ALWAN HARIS HAVI	4.00	3.92	3.90	3.94	98.50
6	FACHRI ALHAFIZI ISKANDAR	3.00	4.00	3.00	3.00	81.25
7	HABIB ALQANTARA	3.00	4.00	3.00	3.00	81.25
8	IHSAN DIARA PUTRA	4.00	4.00	4.00	3.00	93.75
9	M.ARIEF IMLIQA	3.00	2.85	3.00	3.94	79.94
10	M.ARKHAN BONA	3.00	3.00	3.00	4.00	81.25
11	MUHAMMAD AZZAKKY RAMADHAN	3.00	3.00	4.00	4.00	87.50
12	MUHAMMAD FAYYAZ ROYHAN	3.00	4.00	3.00	4.00	87.50
13	NAUFAL PRATAMA	4.00	4.00	4.00	4.00	100.00
14	SYURAHBIL SYAHID	3.00	3.00	4.00	4.00	87.50
15	UWAIS AL-QARANI	3.98	3.98	3.96	3.98	99.38
16	VAREZKY IVANDA PUTRA	3.90	3.94	3.94	3.92	98.13
17	ZULDHAN IBRAHIM	4.00	4.00	4.00	4.00	100.00

Dokumentasi yang dapat dijadikan pendukung antara lain: berupa foto kegiatan presentasi, screen shoot hasil canva santri. Data tersebut in syaa Allah akan disajikan pada bagian bawah ini.



Foto:kegiatan presentasi desain awal

Adapun hasil karya yang telah di download menjadi file Pdf berikut ini:



Analisa hasil karya yang dibuat oleh Santri atas nama Syurabil, yang dinilai oleh guru bersertifikat yang mengajar di SMK Negeri 4 Kota Jambi, bernama Dwi Herwati, S.Pd. merupakan guru bersertifikasi mulai tahun 2011 di sekolah tersebut. Beliau memberikan kriteria penilaian atas karya canva yang dilakukan oleh Santri atas nama Syurabil.

Berikut hasil penilaian dengan indikator sebagai berikut:

No	Aspek yang dinilai	Skor maksimal	Skor perolehan
1	Keindahan	4	3.25
2	Kreativitas	4	3.45
3	Ketajaman warna	4	3.75
4	Kesesuaian tema	4	2.85
Total skor			13.3
Nilai karya			83.13

Penilai,

Dwi Herwati, S.Pd.

NIP:19760310 200801 2 004

Kutipan hasil wawancara dengan Guru dan Santri

Peneliti melakukan wawancara dengan guru dan santri terhadap penggunaan aplikasi canva dalam pembelajaran. Rubrik wawancara yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui sejauh mana ketercapaian dan ketrlaksanaan pemanfaatan canva dalam pembelajaran adab.

Pedoman Wawancara Guru

1. Apa alasan Anda menggunakan Canva dalam pembelajaran Adab?
“karena dengan aplikasi canva membuat orang lebih tertarik dan tertuju kepada oyek yang diamanati”
2. Bagaimana proses perencanaan pembelajaran Adab dengan Canva?
“Tentunya harus melihat; kedalaman materi, tingkat pemahaman, dan penyesuaian media yang cocok”
3. Apa saja manfaat Canva yang Anda rasakan selama pembelajaran?
“ santri ketika menerima materi tidak ngantuk, semangat, dan fokus perhatian”
4. Apa respon siswa ketika menggunakan Canva?
“maa syaa Allah, enak ya bisa seperti melihat alamsesungguhnya”
5. Apakah Anda mengalami kesulitan dalam penggunaan Canva? Jelaskan.
“alhamdulillahsudah familier, tinggal ditamnbah waktunya menjadi 9
6. Bagaimana Anda menilai hasil belajar siswa setelah menggunakan Canva?
“alhamdulillah meningkat, dengan adanya peningkatan motivasidan partisipasi aktif dalam pembelajaran”
7. Menurut Anda, apakah Canva mendukung pembelajaran yang kolaboratif dan kreatif?
“jelas, karena ada upaya menggabungkan ide pada ustadz dan santrinya masing-masing.

Pedoman Wawancara Siswa

1. Bagaimana pendapat Anda tentang penggunaan Canva dalam pelajaran Adab?
“mumtaz, sangat menarik kata Syurabil”
2. Apakah Anda merasa lebih tertarik dengan materi yang disampaikan menggunakan Canva?
“alhamdulillah, tentu, karena dengan medai canva jauh membuat saya tidakmengantuk, dan semangat berprestasi”.

3. Apa yang paling Anda sukai dari tugas yang diberikan melalui Canva?
“menyisipkan konten dari slide dan bentuk rumahnya.
4. Apakah Anda bekerja dalam kelompok saat menggunakan Canva? Bagaimana kerjasamanya?
“tentu, saya bersama teman-teman melakukan refleksi diri, namun harus di Jawa
5. Menurut Anda, adakah kesulitan dalam menggunakan Canva? Apa bentuknya?
“iya mengalami kesulitan terutama menentukan pilihan itu adalah pilihan Ayah dan Ibu”.
6. Apakah Anda merasa lebih memahami nilai-nilai adab setelah belajar dengan Canva?
“jika pemahaman materi itu dibarengi dengan kelembutan untuk menerima wahyu, atau kebenaran, maka segera bermuamalat di situ

4.2. Analisis dan Interpretasi Data

Berdasarkan data yang diperoleh, Canva telah dimanfaatkan sebagai media yang mendorong kreativitas dan kolaborasi. Santri terlihat lebih aktif dan tertarik terhadap pembelajaran adab yang dikemas dalam bentuk visual menarik. Hal ini sesuai dengan teori media pembelajaran yang menyatakan bahwa visualisasi dapat meningkatkan retensi dan motivasi belajar.

4.3. Solusi dan Tindakan Nyata

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, ditemukan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran adab memiliki potensi besar untuk menciptakan suasana belajar yang kreatif dan kolaboratif. Namun, untuk mengoptimalkan pemanfaatannya, perlu dilakukan beberapa langkah nyata sebagai solusi terhadap tantangan dan pengembangan ke depan.

Berikut solusi dan tindakan nyata yang dapat dilakukan:

- 1) Pelatihan Guru dan Santri dalam Penggunaan Canva, Agar pemanfaatan Canva berjalan optimal, guru dan santri perlu mendapatkan pembekalan teknis mengenai penggunaan Canva, baik dari sisi desain dasar, pemilihan elemen grafis islami, hingga cara menyampaikan pesan adab secara visual. Pelatihan ini bisa dilakukan secara: Internal: Diselenggarakan oleh lembaga dalam bentuk workshop rutin. Berbasis tutor sebaya: Santri yang sudah

mahir dapat membimbing teman-temannya. Praktik langsung di kelas: Disisipkan dalam pembelajaran agar langsung diterapkan. Tujuannya adalah agar tidak hanya guru yang mahir menggunakan Canva, tetapi santri pun mampu secara mandiri membuat konten yang mencerminkan nilai-nilai adab.

- 2) Penyediaan Template Desain Materi Adab. Untuk menghemat waktu dan menjaga konsistensi desain, guru dapat menyiapkan template siap pakai yang berisi: Struktur poster (judul, ayat atau hadits, pesan adab, ilustrasi). Koleksi ikon atau ilustrasi Islami yang mendukung isi pesan. Warna dan font yang sesuai dengan nilai kesopanan dan kesederhanaan. Template ini akan membantu santri yang baru belajar desain dan mendorong mereka untuk fokus pada konten nilai adab daripada aspek teknis.

4.4. Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Pembelajaran Adab

Canva adalah aplikasi berbasis web yang digunakan untuk membuat berbagai desain grafis secara praktis dan cepat, seperti poster, infografis, presentasi, hingga materi pembelajaran. Aplikasi ini dirancang dengan antarmuka yang ramah pengguna (user friendly), memungkinkan pengguna dari berbagai latar belakang pendidikan untuk mengakses dan menggunakannya tanpa harus memiliki kemampuan desain profesional.⁴⁴

Fitur-Fitur Unggulan Canva;

1. Drag-and-Drop Interface

Pengguna dapat dengan mudah menyeret elemen seperti teks, gambar, dan ikon ke dalam kanvas kerja.

5. Template Siap Pakai, Tersedia ribuan template untuk berbagai kebutuhan, termasuk pendidikan, pemasaran, media sosial, dan lainnya. Elemen Desain Interaktif

6. Canva menyediakan ikon, ilustrasi, animasi, grafik, dan bagan yang dapat disesuaikan.

7. Kolaborasi Real-Time, Pengguna dapat bekerja dalam satu proyek secara bersamaan secara daring.

8. Integrasi dengan Platform Lain, Seperti Google Drive, Google Classroom, dan Microsoft Teams.⁴⁵

Contoh penerapan canva pada materi adab, aplikasi canva sangat efektif digunakan dalam menyampaikan materi adab karena memadukan unsur visual, narasi, dan interaktif. Adab sebagai materi karakter sangat cocok ditanamkan melalui pendekatan yang inspiratif dan menyentuh perasaan peserta didik. Berikut adalah contoh penerapan canva dalam beberapa materi adab:

a. Adab Menuntut Ilmu,

1. Infografis: Membuat infografis tentang “10 Adab Penuntut Ilmu” berdasarkan kitab Jauhar al-‘Ilmi, yang berisi dalil dari Qur’an dan Hadis, serta kutipan ulama Salaf.
2. Poster Digital: Desain poster yang berisi pesan seperti “Ilmu tidak akan memberi jika engkau tidak memberikan seluruh perhatianmu kepadanya.”
3. Video Pembelajaran: Menggunakan Canva video editor untuk membuat video singkat berisi adab thalibul ‘ilmi beserta ilustrasi kisah para ulama dalam mencari ilmu.

b. Adab terhadap Guru

1. Slide Presentasi: Menampilkan kisah para salaf seperti Imam Malik yang tidak berani menyampaikan fatwa di depan gurunya, dengan desain visual yang menarik.
2. Quotes Poster: Menyusun kutipan dari para ulama dalam bentuk poster, seperti:
من لم يُكرم أستاذه لا يُفلح أبداً
"Barangsiapa yang tidak memuliakan gurunya, ia tidak akan berhasil."
3. Kuis Interaktif: Menggunakan Canva untuk membuat kuis berbasis gambar tentang sikap yang benar terhadap guru.

c. Adab Sehari-hari;

1. Storyboard (Cerita Bergambar): Membuat urutan gambar adab sehari-hari seperti masuk rumah dengan salam, makan dengan tangan kanan, dsb.
Daily Reminder

⁴⁵ Anjarwati, T. Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Teknologi Informasi. Yogyakarta: Deepublish. (2022). hlm. 92.

2. Template: Kalender digital berisi checklist adab harian yang bisa dicetak atau dibagikan di grup kelas.
 3. Kolaborasi Proyek Kelas: Siswa membuat majalah digital menggunakan Canva yang memuat artikel, ilustrasi, dan cerita pendek bertema adab.
4. Desain Pembelajaran dengan Pendekatan Kreatif, Inovatif, dan Kolaboratif
- 1) Kreatif, guru merancang konten visual yang memadukan nas-nas syar'i dengan ilustrasi modern melalui Canva, seperti sketsa, ikon, dan simbol. Memberikan proyek tugas visual kepada siswa, seperti membuat kutipan hadits tentang adab dalam bentuk poster motivasi.⁴⁶
 - 2) Inovatif, pembelajaran dibuat tidak hanya satu arah, namun siswa juga menghasilkan karya: desain infografis, presentasi kolaboratif, atau e-book mini tentang adab. Mengintegrasikan Canva dengan platform lain seperti Google Classroom untuk presentasi hasil karya siswa.⁴⁷
 - 3) Kolaboratif, siswa dibagi dalam kelompok kecil untuk membuat majalah digital yang berisi kumpulan artikel dan desain adab sehari-hari. Kegiatan peer review di mana siswa menilai dan memberi masukan terhadap desain adab teman-temannya.⁴⁸
5. Tahapan Implementasi
- Tahapan pelaksanaan (strategi kelompok, proyek desain adab dengan Canva)
- a. Penentuan Tema Proyek, tema dipilih dari materi inti adab ṭālib al-ʿilm sesuai Sunnah, seperti:
 - Adab terhadap guru dan majelis ilmu
 - Adab terhadap kitab dan alat tulis
 - Niat dan keikhlasan dalam menuntut ilmu
 - Adab bertanya dan berdiskusi
 - Adab dalam mengamalkan dan menyebarkan ilmu.
 - b. Penentuan Tujuan Proyek

⁴⁶ Munir, Pembelajaran Digital. Bandung: Alfabeta. . (2017). hlm. 150–152.

⁴⁷ Majid, A., Perencanaan Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya. (2014). hlm. 92.

⁴⁸ Sudjana, N. Strategi Pembelajaran Interaktif. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2005.

"Siswa mampu memahami dan menyampaikan nilai-nilai adab penuntut ilmu sesuai Sunnah dalam bentuk media presentasi digital yang edukatif dan menarik."

a. Teknis Pembagian Kelompok

Jumlah anggota: 4–5 siswa per kelompok

Metode pembagian:

- Berdasarkan observasi guru (kemampuan, akhlak, potensi kreativitas)
- Campuran siswa dengan kemampuan tinggi-sedang-rendah
- Bisa menggunakan undian warna atau absen ganjil-genap

d. Pembagian Peran dalam Kelompok

Peran dan tugas:

- Ketua: Mengatur jalannya diskusi dan progres kerja proyek
- Peneliti (Murāji‘): Menelusuri dalil (Qur’an, Hadis) dan atsar ulama
- Penulis: Menyusun naskah isi presentasi
- Desainer Canva: Mengolah konten ke bentuk visual
- Presenter: Menyampaikan hasil proyek ke kelas

e. Penjelasan Tugas Proyek

Siswa membuat presentasi Canva atau infografis tentang adab ṭālib al-‘ilm. Dan diminta santri untuk mencantumkan:

- Dalil Al-Qur’an dan Hadis
- Atsar ulama Salaf
- Praktik nyata di lingkungan ma’had

f. Waktu Pelaksanaan, total waktu: 1 pekan

- Hari 1: Pembentukan kelompok dan pembagian tema
- Hari 2–4: Pengerjaan proyek
- Hari 5: Konsultasi dan revisi
- Hari 6: Presentasi
- Hari 7: Refleksi dan penilaian

g. Penilaian (Rubrik), aspek yang dinilai:

- Kedalaman isi adab: 30%
- Kreativitas desain Canva: 20%
- Kolaborasi tim: 20%
- Presentasi: 20%

- Sikap adab selama proyek: 10%

h. Penutup, refleksi dan Nasihat, setelah proyek, guru memberikan muhasabah dan nasihat.

Berkata al-‘alamah Imam Malik; Pelajarilah adab sebelum engkau belajar ilmu.⁴⁹”

1. Evaluasi hasil belajar dan sikap

Evaluasi hasil belajar merupakan bagian integral dari proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Evaluasi hasil belajar adalah proses sistematis untuk menentukan sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai oleh peserta didik. Evaluasi ini mencakup aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan), sehingga memberikan gambaran yang utuh mengenai keberhasilan proses pembelajaran.⁵⁰

Dalam konteks pembelajaran Adab di Ma’had Daarussunnah Jambi, evaluasi hasil belajar dilakukan untuk menilai sejauh mana santri memahami dan mengamalkan nilai-nilai adab Islam, khususnya adab menuntut ilmu. Penilaian kognitif dapat dilakukan melalui tes tertulis, lisan, maupun tugas proyek yang mengintegrasikan penggunaan media pembelajaran digital seperti Canva. Sementara itu, evaluasi afektif dan psikomotorik lebih menekankan pada pengamatan perilaku, keaktifan dalam pembelajaran, serta ketekunan dan kedisiplinan santri dalam menerapkan nilai adab sehari-hari.

Evaluasi sikap menjadi sangat penting dalam pembelajaran adab, mengingat tujuan utama pembelajaran ini adalah internalisasi nilai dan akhlak mulia dalam kehidupan peserta didik. Pengamatan terhadap sikap dilakukan secara berkelanjutan oleh guru melalui jurnal sikap, catatan harian, dan observasi langsung selama proses pembelajaran berlangsung. Sikap seperti hormat kepada guru, sopan santun, ketekunan, kejujuran, dan kerjasama menjadi indikator utama dalam evaluasi afektif yang dilakukan.

⁴⁹ Jāmi’ Bayān al-‘Ilm, Ibn ‘Abd al-Barr

⁵⁰ Nana Sudjana, 2010:3,

Selain itu, evaluasi hasil belajar dan sikap juga berfungsi sebagai umpan balik (feedback) bagi pendidik dalam memperbaiki strategi pembelajaran dan pendekatan yang digunakan. Jika hasil evaluasi menunjukkan pencapaian belum optimal, maka perlu dilakukan perbaikan baik dalam metode mengajar, pemilihan media, maupun pendekatan pembinaan karakter. Dengan demikian, evaluasi tidak hanya menjadi alat ukur keberhasilan siswa, tetapi juga menjadi alat refleksi bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang holistik.

Penggunaan media Canva dalam meningkatkan pemahaman dan pengamalan materi adab oleh santri kelas X Ulya Ma'had Daarussunnah Jambi, maka evaluasi hasil belajar dan sikap difokuskan pada dua aspek: peningkatan pengetahuan (kognitif) serta perubahan sikap (afektif) santri setelah mengikuti pembelajaran dengan media tersebut. Batasan penelitian yang hanya mencakup materi adab menuntut ilmu dan adab terhadap guru memudahkan peneliti dalam melakukan penilaian terarah dan mendalam terhadap dua aspek utama dalam pembentukan karakter santri.

Dari hasil evaluasi kognitif yang dilakukan melalui tes formatif dan penugasan berbasis proyek menggunakan Canva, diketahui bahwa mayoritas santri mengalami peningkatan skor yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media visual dan desain kreatif membantu memperjelas konsep-konsep adab yang diajarkan, sehingga memudahkan santri dalam memahami isi materi. Keterlibatan mereka dalam merancang materi adab dengan Canva juga mendorong mereka untuk melakukan eksplorasi materi secara mandiri, sebagai bentuk aktivitas belajar aktif yang sejalan dengan tujuan pembelajaran abad 21.

Sementara itu, dalam aspek sikap, evaluasi dilakukan melalui observasi perilaku santri selama proses pembelajaran dan kegiatan harian di kelas. Indikator seperti kedisiplinan, kesopanan kepada guru, tanggung jawab dalam kelompok, dan partisipasi aktif menjadi tolok ukur penilaian. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan positif, terutama dalam sikap saling menghargai, mendengarkan pendapat orang lain, serta menjaga adab dalam berinteraksi. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang mengintegrasikan nilai adab dalam praktik kolaboratif dan kreatif berdampak nyata terhadap pembentukan karakter.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa evaluasi hasil belajar dan sikap mendukung temuan bahwa media Canva efektif digunakan dalam pembelajaran adab di lingkungan Ma'had Daarussunnah.

D. Analisis Korelasi antara Pemanfaatan Canva dan Hasil Pembelajaran

1. Aspek Kreativitas Siswa

Penilaian hasil desain siswa

No.	Indikator Penilaian	Skor 1 (Kurang)	Skor 2 (Cukup)	Skor 3 (Baik)	Skor 4 (Sangat Baik)
1	Kesesuaian desain dengan materi adab	Tidak relevan	Kurang relevan	Cukup relevan	Sangat relevan dan tepat
2	Tata letak dan komposisi desain	Tidak terstruktur	Kurang rapi	Terstruktur dan rapi	Sangat rapi dan proporsional
3	Penggunaan elemen visual (warna, ikon, gambar)	Tidak sesuai atau berlebihan	Kurang menarik	Cukup menarik	Menarik dan estetis
4	Orisinalitas dan ide kreatif	Meniru sepenuhnya	Minim inovasi	Ada unsur orisinalitas	Inovatif dan unik secara ide

Observasi kreativitas dan ekspresi visual

No.	Indikator Observasi	Skor 1 (Kurang)	Skor 2 (Cukup)	Skor 3 (Baik)	Skor 4 (Sangat Baik)
1	Keaktifan siswa dalam menggali ide desain	Pasif/tidak aktif	Kadang-kadang aktif	Aktif dan berpartisipasi	Sangat aktif dan antusias
2	Kemampuan mengekspresikan nilai adab secara visual	Tidak tergambar jelas	Kurang tergambar	Cukup tergambar	Sangat jelas dan komunikatif
3	Keterampilan memadukan unsur adab dan estetika visual	Tidak mampu	Kurang berhasil	Cukup berhasil	Sangat harmonis dan menarik
4	Inisiatif dan kemandirian dalam menyelesaikan proyek	Sangat tergantung	Perlu banyak bimbingan	Cukup mandiri	Mandiri dengan inisiatif tinggi

2. Aspek Inovasi dalam Metode Mengajar, perbandingan metode sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi Canva

Aspek	Sebelum Menggunakan Canva	Sesudah Menggunakan Canva
Kreativitas Siswa	Rendah, materi bersifat satu arah	Tinggi, siswa terlibat dalam desain dan presentasi
Keterlibatan Siswa	Pasif, hanya menerima materi	Aktif, siswa menjadi subjek pembelajaran
Pemahaman Materi	Bergantung pada ceramah guru	Meningkat karena visualisasi dan eksplorasi
Kolaborasi	Minim interaksi antar siswa	Tinggi, melalui proyek bersama di Canva
Evaluasi	Sebatas ulangan tertulis	Bervariasi, termasuk produk digital siswa

Penerapan model pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning)

Aspek Penilaian	Indikator Pencapaian	Aspek Penilaian
Perencanaan Proyek	Siswa mampu merancang proyek pembelajaran berbasis adab menggunakan Canva	Perencanaan Proyek
Pelaksanaan Proyek	Siswa bekerja sama menyelesaikan proyek dengan pembagian tugas yang jelas	Pelaksanaan Proyek
Kreativitas Produk	Produk akhir menunjukkan kreativitas dalam desain dan isi sesuai materi adab	Kreativitas Produk
Kolaborasi Tim	Siswa berperan aktif dan saling mendukung dalam kelompok	Kolaborasi Tim

Aspek Penilaian	Indikator Pencapaian	Aspek Penilaian
Presentasi Hasil	Siswa mampu mempresentasikan hasil proyek dengan percaya diri	Presentasi Hasil

3. Aspek Kolaborasi

- Penilaian kerja kelompok siswa

Aspek Penilaian	Indikator Penilaian
Pembagian Tugas	Setiap anggota memahami dan melaksanakan tugasnya sesuai kesepakatan kelompok
Kerja Sama Tim	Terjadi interaksi positif dan saling membantu antar anggota kelompok
Hasil Kerja Bersama	Kelompok menghasilkan karya yang utuh, kreatif, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran
Proses Penyelesaian Tugas	Kelompok mampu menyelesaikan proyek tepat waktu dan mengikuti alur perencanaan

- Partisipasi aktif dan tanggung jawab dalam tim

Aspek Penilaian	Indikator Penilaian
Partisipasi Aktif	Siswa ikut menyumbangkan ide, memberikan masukan, dan terlibat dalam diskusi kelompok
Tanggung Jawab Individu	Siswa menyelesaikan tugas yang diberikan dengan baik dan tepat waktu
Inisiatif dan Kepemimpinan	Siswa menunjukkan inisiatif untuk memimpin, mengarahkan, atau membantu anggota lainnya
Kepedulian terhadap Tim	Siswa menunjukkan sikap peduli terhadap kemajuan kelompok dan saling mendukung

E. Kendala dan Solusi

1. Kendala teknis (akses internet, perangkat siswa)

No.	Kendala Nyata di Lapangan	Solusi Konkret yang Bisa Dilaksanakan
1	Sebagian siswa belum terbiasa menggunakan aplikasi Canva atau perangkat digital	Mengadakan pelatihan dasar Canva secara bertahap; memberikan video tutorial sederhana dan bimbingan langsung
2	Fasilitas perangkat tidak merata, seperti kurangnya laptop/gadget atau koneksi internet	Menggunakan pengaturan kelompok heterogen agar siswa yang memiliki perangkat dapat bekerja sama dengan yang belum ada
3	Sebagian siswa pasif dalam kerja kelompok dan hanya mengandalkan teman lain	Guru perlu memberikan rubrik penilaian individu dalam kelompok, serta mengawasi langsung distribusi peran
4	Waktu pelaksanaan proyek terbatas, tidak sesuai dengan waktu jam pelajaran reguler	Memberikan proyek secara bertahap sebagai pekerjaan rumah kelompok, atau menambahkan waktu di luar jam pelajaran
5	Siswa fokus pada tampilan visual tapi kurang memperhatikan isi/materi adab	Guru memberi panduan konten dan rubrik penilaian yang menekankan kesesuaian isi dengan nilai-nilai adab
6	Minimnya pengalaman guru dalam mengintegrasikan PBL dan Canva dalam pendidikan agama (Adab)	Guru perlu mengikuti workshop internal atau komunitas belajar guru, serta berbagi praktik baik dengan sesama guru
7	Kurangnya evaluasi reflektif dari siswa terhadap proses pembelajaran proyek	Guru dapat memberikan lembar refleksi tertulis atau sesi diskusi untuk evaluasi pembelajaran setelah presentasi proyek
8	Proyek dianggap tugas tambahan yang membebani siswa	Guru menjelaskan tujuan dan manfaat proyek sejak awal dan menyelaraskan proyek dengan nilai ujian formatif

2. Kendala non-teknis dan solusi yang dilakukan.

Jenis Kendala	Analisa	Solusi Nyata dan Aplikatif
1. Kesiapan Guru	<ol style="list-style-type: none">1) Sebagian guru belum terbiasa dengan media digital kreatif seperti Canva.2) Kurangnya pelatihan atau waktu untuk mengeksplorasi teknologi baru.3) Keterbatasan mindset bahwa media digital hanya cocok untuk pelajaran seni atau desain.	<ol style="list-style-type: none">1) Adakan pelatihan singkat dan praktis untuk guru, fokus pada integrasi media seperti Canva ke dalam mata pelajaran.2) Buat komunitas belajar guru untuk saling berbagi hasil praktik.3) Dorong penguatan mindset bahwa media digital mendukung nilai edukatif.
2. Resistensi Siswa	<ol style="list-style-type: none">1) Siswa merasa terbebani karena tugas berbasis proyek membutuhkan waktu dan kreativitas lebih.2) Ada anggapan bahwa tugas visual lebih sulit daripada tugas teks biasa.3) Kurangnya motivasi karena belum melihat manfaat langsung dari penggunaan Canva.	<ol style="list-style-type: none">1) Lakukan sosialisasi dan tampilkan contoh karya siswa sebagai inspirasi.2) Terapkan pendekatan bertahap dimulai dari tugas sederhana.3) Gunakan sistem penghargaan non-materi seperti menampilkan karya terbaik di media kelas.

F. Implikasi Pembelajaran

1. Bagi guru, media Canva dapat menjadi strategi baru yang menyenangkan⁵¹

Penggunaan media Canva memberikan alternatif strategi pembelajaran yang menyenangkan dan kreatif. Guru tidak lagi hanya bertumpu pada metode konvensional, tetapi didorong untuk mendesain materi pembelajaran yang lebih visual dan kontekstual. Canva mempermudah guru dalam menyusun presentasi, infografis, dan bahan ajar yang menarik tanpa memerlukan keahlian desain tingkat tinggi.

Dengan begitu, guru lebih bersemangat dan termotivasi dalam menyampaikan nilai-nilai kepada siswa melalui pendekatan yang sesuai dengan karakteristik zaman digital.

⁵¹ Arsyad, Azhar. Media Pembelajaran. Jakarta: RajaGrafindo Persada. hlm: 70–75

2. Bagi Siswa

Bagi peserta didik, media Canva membuka ruang untuk partisipasi aktif, ekspresi kreatif, dan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi adab. Tugas-tugas yang bersifat visual, seperti membuat poster adab menuntut ilmu atau desain kutipan hadits, mendorong siswa untuk berpikir kritis dan imajinatif.⁵²

Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga menumbuhkan kecintaan terhadap nilai-nilai Islami karena siswa terlibat langsung dalam proses penciptaan karya edukatif.

3. Bagi Lembaga Pendidikan

Bagi lembaga, integrasi Canva mencerminkan dukungan terhadap visi pendidikan berbasis teknologi dan nilai. Inovasi ini menunjukkan bahwa sekolah atau madrasah tidak hanya fokus pada konten keislaman, tetapi juga terbuka terhadap pengembangan metode yang relevan dengan kebutuhan zaman⁵³.

Penerapan media digital seperti Canva menjadi bukti nyata bahwa lembaga mampu menyinergikan antara nilai-nilai adab Islami dan kemajuan teknologi untuk mencetak generasi yang unggul secara spiritual, intelektual, dan kreatif.

⁵² Uno, Hamzah B., Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif. Jakarta: Bumi Aksara, (2016), hlm:195–198

⁵³ Sugiyanto., Metode Pembelajaran Inovatif. Surakarta: UNS Press., (2010), hlm: 90–92

BAB IV

PENUTUP

1.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan mengenai pemanfaatan media Canva dalam pembelajaran Adab, dapat disimpulkan bahwa :

1. Pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembelajaran adab terbukti mendorong pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan kolaboratif. Santri menunjukkan keterlibatan yang tinggi dan antusias dalam membuat media pembelajaran berbasis visual.
2. Faktor pendukung meliputi semangat belajar santri dan kemauan guru untuk berinovasi. Faktor penghambatnya adalah keterbatasan perangkat dan kurangnya pelatihan teknis.
3. Canva memberikan dampak positif terhadap motivasi dan keterlibatan santri, karena mereka merasa lebih dihargai, aktif, dan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.
4. pendekatan ini memberikan dampak positif yang signifikan terhadap proses pembelajaran di kelas. Canva bukan sekadar alat bantu visual, melainkan juga menjadi media strategis dalam menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, menyenangkan, serta berorientasi pada pembentukan karakter Islami siswa secara efektif.
5. Bagi guru, Canva menjadi solusi baru yang memudahkan dalam menyampaikan materi adab secara menarik dan komunikatif. Guru dapat merancang infografis, presentasi, hingga proyek visual tanpa memerlukan keterampilan desain tingkat tinggi. Hal ini menumbuhkan semangat mengajar, memperluas kreativitas, dan memperkaya metode pembelajaran berbasis nilai dan teknologi.
6. Sementara bagi siswa, penggunaan Canva membuka ruang partisipasi aktif dan mendorong kreativitas. Mereka tidak hanya mendengar dan mencatat, tetapi juga menciptakan karya yang mencerminkan nilai adab seperti menghormati guru, menuntut ilmu dengan ikhlas, dan menjaga akhlak dalam pergaulan. Melalui aktivitas ini, terjadi internalisasi nilai yang lebih mendalam dan berkesan. Bagi lembaga pendidikan, integrasi Canva mencerminkan upaya nyata dalam mendukung visi pendidikan berbasis teknologi dan nilai. Lembaga tampil sebagai institusi yang adaptif terhadap perubahan zaman, tanpa meninggalkan substansi nilai-nilai keislaman. Canva menjadi media transformatif yang menghubungkan antara kecakapan abad 21 dengan karakter Islami.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diuraikan, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru, disarankan untuk terus mengembangkan kreativitas dalam menggunakan media pembelajaran seperti Canva. Dengan pemanfaatan yang optimal, guru tidak hanya menyampaikan materi adab secara lebih menarik, tetapi juga dapat menanamkan nilai-nilai Islami melalui pendekatan visual yang kontekstual dan menyentuh aspek afektif siswa.
2. Bagi Siswa, penggunaan Canva hendaknya dijadikan sebagai sarana untuk mengekspresikan pemahaman mereka terhadap nilai-nilai adab melalui proyek yang kreatif dan bermakna. Kegiatan ini dapat melatih keterampilan berpikir kritis, kerja sama, dan tanggung jawab moral, yang sangat penting dalam pembentukan karakter Islami.
3. Bagi Lembaga Pendidikan, diharapkan dapat mendukung integrasi media digital seperti Canva dalam proses pembelajaran, dengan menyediakan pelatihan, infrastruktur pendukung, dan kebijakan yang mendorong guru serta siswa untuk memanfaatkan teknologi secara positif dan proporsional.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya, kajian tentang pemanfaatan media Canva dalam pembelajaran adab dapat diperluas pada jenjang pendidikan yang berbeda atau dikaitkan dengan materi keislaman lainnya. Penelitian lanjutan dengan metode kuantitatif atau campuran juga dapat dilakukan untuk mengukur efektivitas secara lebih komprehensif.

Dengan saran ini, diharapkan pemanfaatan media Canva tidak hanya menjadi inovasi sesaat, tetapi menjadi bagian dari transformasi berkelanjutan dalam pendidikan adab yang menyeluruh, kontekstual, dan relevan dengan perkembangan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

- HR. Bukhari No. 71 dan Muslim No. 1037.
- Fitrianiingrum, Kurniahtunnisa, dan Agustina, Canva untuk Guru, *Membuat Media Pembelajaran yang Menarik dan Inovatif*, Deepublish Yogyakarta, 2024: h.45,
- Hasibuan, S. M., & Hasibuan, L. A, *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran di Era Digital*, Medan: EduTech Press., 2024: h. 8–10
- Wahyudin, D., *Desain Pembelajaran Digital Abad 21*. Deepublish, 2021.
- Suparno, P., *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*. Kanisius. 2001.
- Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*. Kencana, 2011.
- Raharjo, T. J., *Literasi Media Digital dalam Pendidikan Islam*. Jurnal Tadrib Vol. 3 No. 1. 2017.
- Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, 2014 , hml. 2–8.
- Ibid, hlm:8-14
- John W. Creswell & Cheryl N. Poth, *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches*, 2017 edisi ke-4, hlm. 199.
- Norman K. Denzin & Yvonna S. Lincoln, *The SAGE Handbook of Qualitative Research*, 2011, hlm: 10–15.
- H. Russell Bernard, *Research Methods in Cultural Anthropology* , 6th ed., 2011: hlm. 25–30.
- Djam'an Satori, Aan komariah, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm. 105.
- Yan Zhang & Barbara M. Wildemuth — *Unstructured Interviews (PDF)*, pages.ischool.utexas.edu 2009, hlm:1–3.
- Nana Sudjana & Ibrahim, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2001, hlm:102-104.
- Levie & Lentz, dalam buku Sadiman, A.S, *Media Pendidikan.*, dkk., 2011, hlm: 9.
- Risa Hastari, *Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Pembelajaran Digital*, Deepublish, 2021, hlm 35,
- Dewi Susanti, *Desain Media Digital Interaktif untuk Pendidikan*, Alfabeta, 2022, Hlm: 112.
- Lia Yuliana, *Media Pembelajaran Inovatif Berbasis ICT dalam Pendidikan Karakter*, Remaja Rosdakarya, 2021, hlm: 109
- Hosnan , 2014.
- Sanjaya, Wina, *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Kencana Prenada Media Group, 2006, hlm. 126
- Trianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*, Prestasi Pustaka, 2009, hlm:17
- Hosnan, M. (2014), *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*, Ghalia Indonesia, 2014, hlm. 41.
- Joyce, Bruce & Weil, Marsha (2000), *Models of Teaching (6th Edition)*, Allyn and Bacon, 2000, hlm: 10.
- Robinson, Ken. *The Element: How Finding Your Passion Changes Everything*. Penguin Books. 2009
- Lie, Anita, □ *Buku: Joyful Learning: Menumbuhkan Kreativitas dan Kecerdasan dalam Pembelajaran*, Grasindo, 2008, hlm. 45–50
- John W. Thomas , "A Review of Research on Project-Based Learning", 2000.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Anjarwati, T. *Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Deepublish. (2022).
hlm.92.

Munir, *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta. . (2017). hlm. 150–152.

Majid, A., *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya. (2014). hlm. 92.

Sudjana, N. *Strategi Pembelajaran Interaktif*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2005.

Jāmi' Bayān al-'Ilm, Ibn 'Abd al-Barr

Nana Sudjana , 2010:3,

Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada. hlm: 70–75

Uno, Hamzah B., *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*.

Jakarta: Bumi Aksara, (2016), hlm:195–198

Sugiyanto., *Metode Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: UNS Press., (2010), hlm: 90–92

LAMPIRAN

Tahap perencanaan (RPP, pemetaan kompetensi):

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: Ma'had Daarussunnah Jambi
Kelas	: X Ulya
Semester	: Ganjil
Tahun Pelajaran	: 2024/2025
Nama Guru	: Trisyanto
Mata Pelajaran	: Adab
Tema	: Bekal-Bekal Penuntut Ilmu
Alokasi Waktu	: 2 x 45 menit (1 pertemuan)

Tujuan Pembelajaran:

1. Peserta didik dapat memahami pentingnya adab dalam menuntut ilmu berdasarkan pandangan ulama salaf.
2. Peserta didik dapat menjelaskan bekal-bekal yang diperlukan seorang penuntut ilmu.
3. Peserta didik mampu menjelaskan pendapat para Imam Madzhab terkait bekal dalam menuntut ilmu.

A. Kompetensi Inti (KI)

2. 1. KI-1 (Spiritual): Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
 3. KI-2 (Sosial): Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), santun, responsif, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai perkembangan anak di lingkungan sosial.
 4. KI-3 (Pengetahuan): Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan.
 5. KI-4 (Keterampilan): Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret dan abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajari di sekolah.
- B. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi

KD 3.1: Memahami pentingnya adab dalam menuntut ilmu.

Indikator:

1. Mengidentifikasi adab-adab penuntut ilmu menurut ulama salaf.
2. Menjelaskan bekal-bekal yang harus dimiliki oleh penuntut ilmu.

KD 4.1: Mengaplikasikan adab dalam menuntut ilmu berdasarkan ajaran Islam.

Indikator:

1. Membuat rangkuman tentang bekal-bekal penuntut ilmu dari kitab-kitab ulama salaf dan pendapat Imam Madzhab.
2. Menyampaikan pendapat tentang pentingnya adab dalam menuntut ilmu di dalam kelompok.

C. Tujuan Pembelajaran:

1. Peserta didik memahami dan mampu menjelaskan bekal-bekal yang diperlukan seorang penuntut ilmu berdasarkan ajaran ulama salaf.

2. Peserta didik mampu memahami dan menjelaskan pendapat Imam Madzhab terkait adab dalam menuntut ilmu.

D. Materi Pembelajaran:

- 1) Bekal Penuntut Ilmu menurut Ulama Salaf:
 - Ikhlas dalam menuntut ilmu, berdasarkan hadits Rasulullah وسلم عليه الله صلى:
(Sesungguhnya setiap amal itu tergantung niatnya.)
 - Kesabaran dan Ketekunan: Kesabaran dalam menghadapi kesulitan belajar.
 - Rendah Hati: Tawadhu' dalam mencari ilmu.
 - Berusaha keras: Semangat dan tekad kuat untuk menuntut ilmu.
- 2) Pendapat Imam Madzhab tentang Bekal Penuntut Ilmu:
 - a) Pendapat Imam Malik: (Ilmu adalah cahaya yang Allah turunkan ke dalam hati hamba-Nya yang shalih.)
 - b) Pendapat Imam Syafi'i:
(Barangsiapa yang tidak sabar menanggung hina dalam belajar sesaat, ia akan selamanya hidup dalam kehinaan kebodohan.)
 - c) Pendapat Imam Ahmad bin Hanbal:
(Menuntut ilmu tidak ada yang menandinginya, jika niatnya benar.)
 - d) Pendapat Imam Abu Hanifah:
(Tidak pantas bagi penuntut ilmu untuk mengabaikan apa yang bermanfaat baginya dari takwa kepada Allah dan adab yang baik.)

E. Metode Pembelajaran:

2. Ceramah
3. Diskusi kelompok
4. Presentasi
5. Penugasan individu

D. Media dan Sumber Belajar

2. Aplikasi Canva (canva.com)
3. Laptop/HP dan internet

F. Langkah-Langkah Pembelajaran:

1. Pendahuluan (15 menit):
 - Guru memberikan salam dan membuka dengan doa.
 - Apersepsi tentang pentingnya adab dalam menuntut ilmu.
 - Guru menjelaskan tujuan pembelajaran hari ini.
2. Kegiatan Inti (60 menit):
 - a. Guru menjelaskan bekal-bekal yang harus dimiliki oleh seorang penuntut ilmu, berdasarkan pandangan ulama salaf.
 - b. Peserta didik dibagi dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan pandangan ulama salaf dan pendapat Imam Madzhab tentang bekal penuntut ilmu.
 - c. Setiap kelompok menyampaikan hasil diskusinya di depan kelas.
3. Penutup (15 menit):

- b. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menyimpulkan hasil pembelajaran.
- c. Guru memberikan tugas individu untuk merangkum materi yang dipelajari dan mencatat pendapat ulama dalam catatan pribadi.

G. Penilaian:

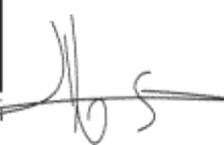
1. Penilaian Pengetahuan:
Tes tertulis tentang adab-adab penuntut ilmu.
2. Penilaian Keterampilan:
Presentasi kelompok tentang bekal-bekal penuntut ilmu menurut ulama salaf dan pendapat Imam Madzhab.
3. Penilaian Sikap:
Observasi sikap selama diskusi dan presentasi.

Aspek yang Dinilai	Teknik	Instrumen
Pemahaman konsep adab	Tes lisan	Tanya jawab dan diskusi
Kreativitas dan isi poster Canva	Penilaian proyek	Rubrik penilaian desain infografis
Sikap selama diskusi dan kerja tim	Observasi	Lembar observasi

H. Sumber Belajar:

- 1) Kitab Jauhar Al-Ilmu wal Adab, Ustadzuna Ali Ahmad
- 2) Kitab Ta'lim al-Muta'allim karya Imam Al-Zarnuji
- 3) Kitab Al-Jami' li Akhlaq al-Rawi wa Adab al-Sami' karya Al-Khatib Al-Baghdadi
- 4) Kutipan dari kitab-kitab Imam Madzhab

Mudir Ma'had Daarusunnah,

Ustadz Syah Aditya, Lc.

Jambi, Oktober 2024
Guru Adab,



Trisyanto

RPP

Adab kepada Allah dan Rasul-Nya dengan Media Canva

A. Identitas RPP

Satuan Pendidikan	: Ma'had Daarussunnah Jambi
Mata Pelajaran	: Adab (Akhlak)
Kelas/Semester	: X / Ganjil
Materi Pokok	: Adab kepada Allah dan Rasul-Nya
Alokasi Waktu	: 2 x 45 Menit
Media Pembelajaran	: Aplikasi Canva, PowerPoint, Al-Qur'an, LCD Proyektor

B. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran berbasis proyek dengan Canva, peserta didik diharapkan dapat::

1. Menjelaskan pengertian adab kepada Allah dan Rasul-Nya.
2. Menyebutkan contoh perilaku adab kepada Allah dan Rasul-Nya dalam kehidupan sehari-hari.
3. Menyusun proyek desain poster digital dengan Canva bertema “Adab kepada Allah dan Rasul-Nya” secara kolaboratif.
4. Menampilkan sikap tanggung jawab, kerja sama, dan adab islami dalam kegiatan pembelajaran.

C. Langkah-Langkah Pembelajaran

1. Pendahuluan (10 Menit)

- a. Guru membuka pelajaran dengan salam, doa, dan apersepsi tentang pentingnya adab.
- b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan manfaat memahami adab kepada Allah dan Rasul-Nya.

1. Kegiatan Inti (70 Menit)

- a. Eksplorasi:
 - 1) Guru menjelaskan makna adab kepada Allah dan Rasul-Nya berdasarkan ayat dan hadits.
 - 2) Santri diberi ringkasan materi dalam bentuk handout.

b. Elaborasi

- 1) Santri dibagi menjadi kelompok kecil (3-4 orang) dan diberi tugas membuat poster digital menggunakan Canva bertema “Adab kepada Allah dan Rasul-Nya”.
- 2) Guru membimbing proses kerja kelompok dan memberikan contoh desain sederhana.

c. Konfirmasi:

- 1) Santri mempresentasikan hasil desain poster mereka di depan kelas.
2. Guru dan teman memberi tanggapan positif dan saran membangun.

Penutup (10 Menit)

- Guru memberi refleksi dan penegasan nilai-nilai adab yang telah dipelajari.
- Santri menyimpulkan pelajaran dan menyampaikan pengalaman berkolaborasi dengan Canva.
- Penugasan lanjutan: membuat video singkat atau infografis dari desain yang telah dibuat.

D. Ringkasan Materi

1. Adab kepada Allah: beribadah hanya kepada-Nya, bersyukur, bertawakal, tidak menyekutukan-Nya.
2. Adab kepada Rasul: mencintainya, menaati sunnahnya, bershawat, menghormati ajarannya.

Dalil Pendukung:

- QS. Al-Ahzab: 56
 - QS. Al-Baqarah: 2-3
3. Hadis: “Tidak sempurna iman seseorang di antara kalian hingga aku lebih dicintai...” (HR. Bukhari)

E. Penilaian

1. Sikap: kerja sama, tanggung jawab, sopan santun saat berdiskusi.
2. Pengetahuan: pemahaman tentang adab kepada Allah dan Rasul-Nya.

Keterampilan: kemampuan mendesain poster dengan Canva yang mencerminkan nilai-nilai adab.

Mudir Ma'had Daarsusnnah,



Ustadz Syah Aditya, Lc.

jambi, Nopember 2024
Guru Adab,



Trisyanto

Lampiran Perangkat Penelitian

1. Perangkat Wawancara

Tujuan: Untuk menggali informasi dari guru dan siswa tentang proses, manfaat, dan tantangan dalam penggunaan Canva pada pembelajaran Adab.

Sasaran: Guru mata pelajaran Adab dan beberapa siswa Kelas X 'Ulya.

Pedoman Wawancara Guru

1. Apa alasan Anda menggunakan Canva dalam pembelajaran Adab?
2. Bagaimana proses perencanaan pembelajaran Adab dengan Canva?
3. Apa saja manfaat Canva yang Anda rasakan selama pembelajaran?
4. Apa respon siswa ketika menggunakan Canva?
5. Apakah Anda mengalami kesulitan dalam penggunaan Canva? Jelaskan.
6. Bagaimana Anda menilai hasil belajar siswa setelah menggunakan Canva?
7. Menurut Anda, apakah Canva mendukung pembelajaran yang kolaboratif dan kreatif?

Pedoman Wawancara Siswa

1. Bagaimana pendapat Anda tentang penggunaan Canva dalam pelajaran Adab?
2. Apakah Anda merasa lebih tertarik dengan materi yang disampaikan menggunakan Canva?
3. Apa yang paling Anda sukai dari tugas yang diberikan melalui Canva?
4. Apakah Anda bekerja dalam kelompok saat menggunakan Canva? Bagaimana kerjasamanya?
5. Menurut Anda, adakah kesulitan dalam menggunakan Canva? Apa bentuknya?
6. Apakah Anda merasa lebih memahami nilai-nilai adab setelah belajar dengan Canva?

2. Perangkat Observasi

Tujuan: Untuk mencatat aktivitas nyata selama proses pembelajaran dengan menggunakan Canva dan mencermati aspek kreativitas, inovasi, dan kolaborasi siswa.

Format Lembar Observasi:

No	Indikator yang Diamati	Ya	Tidak	Keterangan
1	Guru menggunakan Canva dalam penyampaian materi	V		
2	Siswa aktif berdiskusi dalam kelompok	V		
3	Siswa antusias mengerjakan tugas desain adab		V	Terbatasnya PC
4	Siswa mampu menyampaikan pesan adab secara visual	V		
5	Terdapat interaksi positif antara guru dan siswa	V		
6	Siswa menampilkan hasil desain secara presentasi		V	Terbatasnya PC

3. Perangkat Dokumentasi

Tujuan: Untuk mengumpulkan bukti fisik dan visual selama pembelajaran Adab dengan Canva berlangsung. Jenis Data Dokumentasi:







**KELAS X ULYA MA'HAD
DAARUSSUNNAH JAMBI**



**Adab Penuntut
Ilmu**

Thalabul 'ilmi

MA'HAD DAARUSSUNNAH JAMBI
TAHUN PELAJARAN 2024-2025
DAFTAR HADIR DAN NILAI HARIAN
MATA PELAJARAN ADAB

NO	NAMA	MARET 2025				Apr-25				MEI 2025				EFFORT	LARANGAN TAQIUD (UTKNILAISEMESTER)							
		PERTEMUAN TGL		PERTEMUAN TGL		PERTEMUAN TGL		PERTEMUAN TGL		PERTEMUAN TGL		PERTEMUAN TGL			AVAT AL-QUR'AN							
		7	14	21	28	4	11	18	25	2	9	16	23		FASIH	HPL	LANGCAR	N-AKHIR	FASIH	HPL	LANGCAR	N-AKHIR
1	ADZIBUL FAKHRI ABIYU	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	3.92	3.92	3.94	3.94	98.25	3.94	3.94	3.94	98.17
2	AGUNG IRAWAN	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	3.70	3.60	3.60	3.50	90.00	3.50	3.50	3.50	86.67
3	AHMAD FATIH AR-RIFAI	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	3.94	3.94	3.94	3.95	98.56	3.96	3.96	3.96	99.00
4	AHMAD MUZANI YUSUF	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	4.00	4.00	4.00	4.00	100.00	4.00	4.00	4.00	100.00
5	ALWAN HARIH HAVI	H	H	H	H	H	H	5	5	H	I	H	H	3.88	3.85	3.84	3.82	96.19	3.88	3.86	3.84	96.50
6	FACHRI ALHAFIZI ISKANDAR	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	3.98	3.98	4.00	4.00	99.75	3.98	4.00	4.00	99.83
7	HABIB ALQANTARA	H	H	H	H	H	H	H	I	I	H	H	H	3.92	3.94	3.90	3.90	97.88	3.94	3.94	3.92	98.33
8	IHSAN DIARA PUTRA	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	3.90	3.88	3.88	3.86	97.00	3.90	3.92	3.90	97.67
9	M.ARIEF IMUQA	H	H	H	H	H	H	H	I	H	H	H	H	3.84	3.84	3.82	3.82	95.75	3.82	3.82	3.82	95.50
10	M.ARKHAN BONA	H	H	H	H	H	H	H	I	H	H	H	H	3.60	3.50	3.50	3.50	88.13	3.50	3.70	3.60	90.00
11	MUHAMMAD AZZAKKY RAMADHAN	H	H	I	I	H	H	H	H	H	H	H	H	4.00	3.88	4.00	4.00	99.25	3.88	3.88	3.90	97.17
12	MUHAMMAD FAYYAZ ROYHAN	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	3.98	4.00	4.00	4.00	99.88	3.96	4.00	4.00	99.67
13	NAUFAL PRATAMA	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	3.96	3.98	4.00	4.00	99.63	3.94	3.94	3.94	98.50
14	SYURAHBIL SYAHID	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	4.00	4.00	4.00	4.00	100.00	4.00	4.00	4.00	100.00
15	UWAIH AL-QARANI	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	3.96	3.96	3.96	3.96	99.00	3.94	3.94	3.94	98.50
16	VAREZKY IVANDA PUTRA	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	3.82	3.82	3.84	3.78	95.38	3.78	3.78	3.78	94.50
17	ZUIDHAN IBRAHIM	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	3.90	3.92	3.92	3.94	98.00	3.94	3.90	3.90	97.83



HASNUR CENTRE
*Bakti untuk Bangsa
Bakti untuk Bangsa*

HAF ECS
Nurturing Mind. Enriching Knowledge

SERTIFIKAT

Diberikan kepada

Trisyanto, A.Md.

Atas Partisipasinya sebagai:

PESERTA

Dalam Diklat Sertifikasi Kurikulum Merdeka dengan Topik :

Mengupas, memahami dan mengaplikasikan Kurikulum Merdeka, mempertajam pengetahuan tentang CP, TP dan ATP

Dilaksanakan secara Daring Melalui Zoom & Youtube Live oleh Guruinovatif.id by HAF ECS Pada Tanggal 12 Agustus 2022

Direktur HAF ECS & GURUINOVATIF.ID



Dr. Zulfikar Alimuddin

Dr. Zulfikar Alimuddin, B.Eng., MM.



ID Event : OLTKM#2022
Terbit : 12 Agustus 2022
Nomor : 2022/OLT/1108220157
Verifikasi Sertifikat oleh Guruinovatif.id by HAF ECS
www.hafecs.id

SERTIFIKAT PARTISIPASI

Diberikan kepada

Trisyanto

Telah berpartisipasi sebagai **PESERTA** pada Webinar Nasional
“**Manajemen Pengelolaan Bahasa Arab di Pondok Pesantren**” yang
diselenggarakan oleh Darul Lughah Al Arabiyah pada
28 Maret 2024





Sertifikat

Diberikan Kepada :
Trisyanto
Sebagai Peserta

Daurah Duat Jambi di Hotel BW Luxury, pada hari Senin, 10 Februari 2025.

قواعد في الأسماء والصفات

Penghargaan ini diberikan sebagai bentuk Apresiasi aktif dan kontribusi dalam melaksanakan kegiatan ini.
Semoga segata ilmu yang telah diperoleh menjadi amal jariyah dan mendapat keberkahan
dari Allah Subhanahu wa Ta'ala.

Pemateri

Dr. Firanda Andirja, LC, M.A.



El-Ma'had

SERTIFIKAT

شهادة تقدير

Dengan ini menyatakan bahwa

Abu Hamam

telah berhasil menyelesaikan program belajar kitab *At Tadzkirah fil Ulum al Hadits* karya *Ibnu Mullaqin rahimahullah* yang diselenggarakan oleh El-Ma'had Islamic School, tanggal 29 Sya'ban 1441 H/23 April 2020 hingga 9 Syawal 1441 H/1 Juni 2020.

Ketua Pelaksana

Abdul Muthalib

Pemateri

Sanusi

Sanusi Muhammad Yusuf, BA, MA.

Format Catatan Dokumentasi:

No	Jenis Dokumen/Foto	Tanggal	Keterangan Singkat
1	Foto siswa mendesain di Canva	12 April 2025	Kegiatan kelompok dalam tugas Adab dengan Canva
2	Screenshot poster adab	14 April 2025	Desain siswa bertema “Adab terhadap Allah”
3	RPP guru	10 April 2025	Rencana pembelajaran yang mengintegrasikan Canva

i

No. 0009285



KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL
REPUBLIK INDONESIA

SERTIFIKAT PENDIDIK

Nomor: 1061160910014

Berdasarkan Surat Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 075/P/2011 tentang Penetapan Perguruan Tinggi Penyelenggara Sertifikasi bagi Guru dalam Jabatan, Rektor Universitas Negeri Padang, selaku Ketua Rayon 106, menyatakan bahwa:

DWI HERWATI

Nomor peserta 11106060910837, lahir di Yogyakarta pada tanggal 10 Maret 1976
LULUS Sertifikasi Guru dalam Jabatan dan dinyatakan sebagai GURU PROFESIONAL
bidang studi Busana Butik



Padang, 07 Desember 2011
Ketua Rayon 106/Rektor,

Prof. Dr. Z. Mawardi Effendi, M.Pd
NIP. 19501104 197503 1 001

