

BAB III

PEMBAHASAN

1.1. Deskripsi Umum Ma'had Daarussunnah Jambi

1.1.1. 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 membantu 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 izin tidak berada di Yayasan As-Sunnah Jambi.

Pembangunan Masjid Daarussunnah Mendalo, Jambi sempat terhenti beberapa tahun karena 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 sampai dengan tahun ini telah meluluskan 2 kali angkatan, yaitu pada tahun 2023-2024 dan pada tahun pelajaran 2024-2025 tahun ini.

1.1.2. 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

1.1.3. 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 mendakwahrkannya.
3. membina santri agar menjadi muslim yang sholih, cerdas dan berakhlaqul karimah.

1.1.4. 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

1.1.5.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

1.2. Deskripsi Mata Pelajaran Adab di Kelas X 'Ulya

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

- menanamkan pemahaman mendalam kepada santri tentang pentingnya adab sebagai fondasi ilmu dan amal.
- mengenalkan konsep adab menurut bahasa dan istilah, serta menurut perspektif ulama salaf.
- 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.
- membedakan antara adab dan akhlak, serta mengetahui keterkaitannya dengan iman dan ilmu.
- 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

3. Metode dan Media Pembelajaran yang Digunakan Sebelumnya

Dalam pembelajaran mata pelajaran Adab kelas X Ulya di Ma'had Daarussunnah Jambi, metode yang digunakan sebelumnya masih didominasi oleh pendekatan tradisional, yaitu metode ceramah, hafalan, dan tanya jawab. Guru menyampaikan materi secara langsung dari kitab yang dijadikan acuan utama, yaitu Jauhar al-'Ilm, kemudian menerjemahkannya dan menjelaskan maksud serta kandungannya. Para santri diminta untuk mencatat, memahami, serta menghafal bagian-bagian penting dari isi kitab tersebut.

Metode ceramah dan takrir ini memiliki keunggulan dalam mentransfer ilmu secara sistematis dan memelihara tradisi talaqqi yang kuat, namun di sisi lain kurang melibatkan siswa secara aktif dalam proses berpikir kritis dan analisis.

Interaksi dua arah yang bersifat terbatas menyebabkan santri cenderung pasif dan hanya berfokus pada hafalan serta mendengarkan penjelasan guru. Adapun media pembelajaran yang digunakan sebelumnya sangat sederhana, terbatas pada kitab, papan tulis, dan catatan tangan. Tidak banyak digunakan media visual atau teknologi yang dapat membantu memperjelas isi materi, memperkaya pemahaman konsep, atau menstimulasi keterlibatan emosional dan kognitif santri.

Hal ini berdampak pada kurangnya variasi dalam pembelajaran dan berpotensi menimbulkan kejenuhan, terutama pada santri yang lebih responsif terhadap pendekatan pembelajaran visual dan interaktif. Di tengah perkembangan teknologi dan karakteristik santri yang kini cenderung akrab dengan dunia digital, pendekatan pembelajaran yang kurang variatif dan tidak interaktif menjadi tantangan tersendiri.

Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam bentuk penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik, dinamis, dan sesuai dengan gaya belajar santri saat ini, sehingga nilai-nilai adab yang diajarkan tidak hanya dipahami secara teoritis, tetapi juga terinternalisasi secara menyeluruh dalam perilaku sehari-hari mereka.

4. Permasalahan pembelajaran yang dihadapi, diantaranya minimnya daya tarik media, kurangnya partisipasi siswa

Masalah aktual dalam pembelajaran, di era digital saat ini, pembelajaran menghadapi berbagai tantangan, antara lain: minimnya partisipasi aktif siswa, kejenuhan dalam proses belajar, keterbatasan media pembelajaran yang interaktif, kesenjangan digital antara guru dan siswa dalam penggunaan teknologi. Dikatakan bahwa pembelajaran yang hanya mengandalkan ceramah bersifat satu arah, seringkali tidak mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan partisipatif.¹

Kebutuhan akan media pembelajaran kreatif dan kolaboratif, berdasarkan masalah tersebut, muncullah kebutuhan akan media pembelajaran yang: visual dan menarik, memungkinkan kolaborasi antarsiswa, mudah digunakan oleh guru,

¹ Sanjaya, Wina. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana, 2010.

mendukung pembelajaran berbasis proyek dan HOTS Canva menjadi salah satu jawaban atas kebutuhan ini. Disebutkan juga bahwa media pembelajaran visual interaktif terbukti mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa secara signifikan.²

Canva sebagai Solusi Kolaboratif dan Kreatif. Canva adalah aplikasi desain grafis berbasis digital yang memungkinkan guru dan siswa untuk membuat;Infografis, presentasi interaktif, poster pembelajar. Disebutkan bahwa canva media yang menekankan pada aspek visual mampu menghubungkan siswa dengan realitas secara lebih konkret, sehingga pembelajaran lebih bermakna.³

Selain itu, Canva juga mendukung pembelajaran kolaboratif, di mana siswa bisa bekerja dalam tim, saling memberi masukan, dan berkontribusi dalam satu proyek desain.

1.3. 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.⁴

Fitur-Fitur Unggulan Canva;

1. Drag-and-Drop Interface

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

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

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

² Mulyasa, E. Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013, hlm:112

³ Miarso, Yusuf Hadi. Menyemai Benih Teknologi Pendidikan. Jakarta: Kencana, 2004.

⁴

3. Kolaborasi Real-Time, Pengguna dapat bekerja dalam satu proyek secara bersamaan secara daring.
4. Integrasi dengan Platform Lain, Seperti Google Drive, Google Classroom, dan Microsoft Teams.⁵

1. Alasan Pemilihan Canva (Berdasarkan Teori Media Pembelajaran Digital)

Menurut teori Dale's Cone of Experience dan teori Dual Coding oleh Paivio, media visual memiliki dampak besar terhadap pemahaman dan retensi peserta didik. Canva memenuhi prinsip tersebut karena mendukung penyampaian informasi secara visual dan verbal. Beberapa alasan utama pemilihan Canva sebagai media pembelajaran: Visual Learning.

Canva mendukung gaya belajar visual melalui grafik dan gambar yang menarik. Meningkatkan Interaktivitas dan Motivasi.⁶

Canva memungkinkan guru membuat materi yang interaktif dan tidak monoton, yang dapat meningkatkan motivasi belajar.⁷

Efisiensi dan Aksesibilitas. Canva dapat digunakan di berbagai perangkat tanpa perlu instalasi rumit, mendukung prinsip ubiquitous learning.

2. Integrasi Canva dengan Materi Adab

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."

⁵ Anjarwati, T. Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Teknologi Informasi. Yogyakarta: Deepublish. (2022). hlm. 92.

⁶ Visual Learning Style, Gardner, 1983.

⁷ Clark & Mayer, 2016.

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
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

- a. 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.⁸
- b. 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.⁹
- c. 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.¹⁰

5. Tahapan Implementasi

Tahap perencanaan (RPP, pemetaan kompetensi):

⁸ Munir, Pembelajaran Digital. Bandung: Alfabeta. . (2017). hlm. 150–152.

⁹ Majid, A., Perencanaan Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya. (2014). hlm. 92.

¹⁰ Sudjana, N. Strategi Pembelajaran Interaktif. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2005.

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)

1. KI-1 (Spiritual): Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
 2. 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.
 3. KI-3 (Pengetahuan): Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan.
 4. 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 ﷺ: (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:

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

D. Media dan Sumber Belajar

1. Aplikasi Canva (canva.com)
2. 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):

- a. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menyimpulkan hasil pembelajaran.
- b. 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

5. Tahapan pelaksanaan (strategi kelompok, proyek desain adab dengan Canva)
- Penentuan Tema Proyek, tema dipilih dari materi inti adab ṭālib al-‘ilm 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.
 - Penentuan Tujuan Proyek

"Siswa mampu memahami dan menyampaikan nilai-nilai adab penuntut ilmu sesuai Sunnah dalam bentuk media presentasi digital yang edukatif dan menarik."
 - 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
 - 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
 - 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
 - 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.¹¹”

6. 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.¹²

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.

¹¹ Jāmi’ Bayān al-‘Ilm, Ibn ‘Abd al-Barr

¹² Nana Sudjana , 2010:3,

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.

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	Kreativitas Produk

Aspek Penilaian	Indikator Pencapaian	Aspek Penilaian
	dalam desain dan isi sesuai materi adab	
Kolaborasi Tim	Siswa berperan aktif dan saling mendukung dalam kelompok	Kolaborasi Tim
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	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.	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	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.	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 menyenangkan¹³

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 adab kepada siswa melalui pendekatan yang sesuai dengan karakteristik zaman digital.

¹³ 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.¹⁴

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 zaman¹⁵.

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.

¹⁴ Uno, Hamzah B., Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif. Jakarta: Bumi Aksara, (2016), hlm:195–198

¹⁵ Sugiyanto., Metode Pembelajaran Inovatif. Surakarta: UNS Press., (2010), hlm: 90–92