

Desain Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Interaktif Dengan Aplikasi Canva

Rayhan Surya Ramadhan¹, Gusmaneli Gusmaneli²

UIN Imam Bonjol Padang

E-mail: suryarey3321@gmail.com, gusmanelimpd@uinib.ac.id

Abstract (English)

Education as an Equal Right without Discrimination Education is considered a right that must be obtained by every individual regardless of background, economic status or physical condition. Within the framework of the national education system regulated by Law Number 20 of 2003, education is fully guaranteed without any form of discrimination. Base. This article aims to describe creative learning strategies in the context of interactive video-based learning using technology, one of which is the Capcut application. This research explores various library sources through search engines. Teachers who implement creative learning strategies can increase the effectiveness of learning objectives, materials, media, teaching methods, evaluation, so that students' interest in learning increases, especially in the field of Islamic education, namely the history of Islamic culture.

Abstrak (Indonesia)

Pendidikan sebagai Hak yang Merata tanpa Diskriminasi Pendidikan dianggap sebagai hak yang harus diperoleh oleh setiap individu tanpa memandang latar belakang, status ekonomi, atau kondisi fisik. Dalam kerangka sistem pendidikan nasional yang diatur oleh Undang-undang Nomor 20 tahun 2003, pendidikan dijamin sepenuhnya tanpa adanya bentuk diskriminasi. Dasar Artikel ini bertujuan untuk menguraikan desain pembelajaran kreatif dalam konteks pembelajaran dengan menggunakan teknologi salah satunya aplikasi canva. Penelitian ini menggali berbagai sumber kepustakaan melalui mesin pencarian. Guru yang menerapkan desain pembelajaran kreatif dapat meningkatkan efektivitas tujuan pembelajaran, materi, media, metode pengajaran, evaluasi, sehingga meningkatnya minat belajar siswa khususnya pada bidang Pendidikan islam yaitu Sejarah kebudayaan islam.

Article History

Submitted: 4 October 2024

Accepted: 13 October 2024

Published: 14 October 2024

Key Words

Digital, Multimedia, SKI
Learning

Sejarah Artikel

Submitted: 4 October 2024

Accepted: 13 October 2024

Published: 14 October 2024

Kata Kunci

Digital, Multimedia,
Pembelajaran SKI.

PENDAHULUAN

Belajar adalah suatu proses yang berlangsung didalam diri seseorang yang mengubah tingkah lakunya baik tingkah laku dalam proses berfikir ,bersikap dan berbuat. Pembelajaran merupakan proses transfer ilmu yang melibatkan sistem dalm dunia pendidikan yaitu: guru/pendidik,peserta didik,materi,tujuan dan alat. Dalam pembelajran yang disertai atau direncanakan haruslah efektif dan efesien sehingga tujuan pembelajaran tercapai dan diterima dengan baik oleh peserta didik sehingga tujuan nasional pendidik mampu dicapai dengan baik. Dalam pembelajaran dan pendidikan seiring dengan berkembangnya pendidikan dan sistem pendidikan di indonesia,seluruh elemen masyarakat utamanya yang terkait langsungdengan profesi pendidikan dituntut untuk lebih kreatif dan profesional untuk mengembangkan pendidikan ,selain itu,para pelaku pendidikan juga diharapkan sesuai dengan prosedur yang telah ditetapkan bersama sesuai dengan kebutuhan dan tantangan pendidikan.

Canva adalah sebuah platform pembuatan desain grafis dan konten publikasi yang lebih mudah dan cepat daripada software grafis lainnya. Tools ajaib ini bisa Anda gunakan secara online melalui browser desktop atau download aplikasi mobile-nya melalui App atau Play Store. Selain itu, ia menawarkan dua versi yaitu versi gratis dan versi berbayar (Pro).

Aplikasi ini dapat membuat berbagai desain, mulai dari logo, konten social media, infografis, dan masih banyak lagi dengan menggunakan Canva. Tentunya, ini dapat mempermudah pekerjaan Anda dan akan lebih cepat menghasilkan desain yang diinginkan. Bahkan tools ini sangat mudah digunakan, untuk orang awam sekalipun. Oleh karena itu aplikasi ini sangat relevan dengan guru yang ingin mendesain pembelajaran kreatif untuk siswa tentunya di bidang Sejarah kebudayaan islam.

METODE PENELITIAN

Artikel ini disusun menggunakan metode tinjauan pustaka, yang merupakan cara untuk mengumpulkan informasi dari berbagai sumber seperti jurnal, laporan penelitian, buku, dan sumber pustaka lainnya. Penulis menggunakan mesin pencarian seperti Google Scholar, iPusnas, dan ResearchGate untuk mengakses sumber-sumber tersebut. Data dari berbagai sumber tersebut kemudian disintesis untuk membentuk gagasan baru dalam bentuk fakta, informasi, atau ide pokok yang relevan dengan penelitian. Penelitian ini menggunakan metode deskripsi dalam menyusun dan mengelompokkan data, serta merangkum informasi dari literatur dan penelitian sebelumnya sesuai dengan kata kunci penelusuran. Metode ini membantu dalam mengolah data, memberikan analisis, dan menyimpulkan temuan penelitian. (Zed, 1999; Snyder, 2019; Hay, 2005; Neuman, 2015; Emzir, 2010).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pengertian Desain Pembelajaran

Desain pembelajaran bukanlah sekadar proses teknis, tetapi sebuah seni yang memerlukan pemahaman mendalam tentang kebutuhan dan karakteristik pembelajar, serta keterampilan dalam merancang pengalaman belajar yang relevan dan bermakna. Dengan memahami prinsip-prinsip dasar desain pembelajaran dan menerapkannya dengan bijak, pendidik dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang merangsang, interaktif, dan memuaskan bagi peserta didik, baik dalam konteks klasikal maupun digital.

Oleh karena itu, desain pembelajaran menjadi kunci dalam mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi tantangan dan kesempatan dalam era pengetahuan yang terus berkembang.

Desain adalah sebuah istilah yang diambil dari kata design (bahasa inggris) yang berarti perencanaan . ada pula yang mengartikan dengan “persiapan” . di dalam ilmu manajemen pendidikan atau ilmu administrasi pendidikan ,perencanaan disebut dengan istilah planning yaitu “persiapan menyusun suatu keputusan berupa langkah-langkah penyelesaian suatu masalah atau pelaksanaan suatu pekerjaan yang terarah pada pencapaian tujuan tertentu. (Kurniawati, 2021)

Pembelajaran menurut istilah dapat di definisikan: Proses untuk menentukan metode pembelajaran apa yang paling baik dilaksanakan agar timbul perubahan dan keterampilan pada diri pemelajaran kearah yang dikehendaki (reigeluth) (Sahlan & Teguh Prastyo, 2012). Rencana tindakan yang terintegrasi meliputi komponen tujuan, metode dan penilaian untuk memecahkan masalah atau memenuhi kebutuhan (briggs) Proses untuk merinci kondisi untuk belajar dengan tujuan makro untuk menciptakan strategi dan produk dan tujuan mikro untuk menghasilkan program pelajaran atau modul atau suatu prosedur yang terdiri dari langkah langkah tersebut di dalam nya terdiri dari analisis ,merancang ,mengembangkan ,menerangkan dan

menilai hasil belajar

B. Prinsip-Prinsip Utama Desain Pembelajaran

1. Tujuan Pembelajaran yang Jelas

Setiap pengalaman pembelajaran harus dimulai dengan tujuan yang spesifik dan terukur. Tujuan ini menjadi panduan bagi pendidik dalam merancang strategi pembelajaran yang tepat dan juga sebagai acuan bagi peserta didik untuk mengukur pencapaian mereka.

2. Keanekaragaman Pembelajar

Mengakui bahwa setiap peserta didik memiliki gaya belajar dan kebutuhan yang berbeda. Oleh karena itu, desain pembelajaran harus fleksibel dan mampu mengakomodasi berbagai kebutuhan belajar, termasuk gaya belajar visual, auditorial, dan kinestetik.

3. Aktif, Interaktif, dan Terlibat

Pengalaman belajar yang efektif mendorong keterlibatan aktif dari peserta didik. Aktivitas pembelajaran yang memerlukan partisipasi aktif, diskusi, dan kolaborasi akan meningkatkan pemahaman dan retensi informasi.

4. Konteks yang Relevan

Menyajikan materi pembelajaran dalam konteks yang relevan dengan kehidupan nyata peserta didik akan meningkatkan motivasi dan pemahaman mereka. Memahami bagaimana materi pembelajaran dapat diterapkan dalam situasi kehidupan sehari-hari akan membantu peserta didik untuk melihat nilai dan relevansi dari apa yang mereka pelajari.

5. Feedback yang Konstruktif

Umpan balik yang diberikan secara teratur membantu peserta didik untuk memperbaiki pemahaman mereka dan mengidentifikasi area di mana mereka perlu meningkatkan. Pendekatan yang konstruktif dan positif dalam memberikan umpan balik akan mendorong peserta didik untuk terus berkembang.

6. Fleksibilitas dan Adaptabilitas

Desain pembelajaran haruslah fleksibel dan dapat disesuaikan dengan perubahan kebutuhan dan kondisi pembelajaran. Dalam era digital, fleksibilitas ini mencakup penggunaan teknologi yang memungkinkan akses pembelajaran dari mana saja, kapan saja, serta kemampuan untuk menyusun pengalaman belajar yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu. (Pengertian Desain Pembelajaran Dan Mengapa Penting Untuk Masa Depan Pendidikan - RedaSamudera.Id, 2024)

C. Tujuan Desain Pembelajaran

Tujuan desain pembelajaran adalah mencapai solusi terbaik dalam memecahkan masalah dengan memanfaatkan sejumlah informasi. Menurut mirisson, ross & kemp (2007) terdapat empat komponen dasar dalam perencanaan desain pembelajaran yaitu:

1. Untuk siapa program ini dibuat dan dikembangkan? (karakteristik siswa atau peserta ajar)
2. Anda ingin siswa atau peserta ajar mempelajari apa? (tujuan)

3. Isi pembelajaran seperti apa yang paling baik dipelajari? (strategi pembelajaran)
4. Bagaimanakah cara anda mengukur hasil pembelajaran yang telah dicapai? (prosedur evaluasi)

D. Model-model desain pembelajaran

Dalam desain pembelajaran dikenal beberapa model yang dikemukakan oleh para ahli. Secara umum, model desain pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam model berorientasi kelas, model berorientasi sistem, model berorientasi produk, model prosedural dan model melingkar.

Beberapa contoh dari model-model di atas akan diuraikan secara lebih jelas berikut ini:

1. Model Dick and Carrey

Salah satu model desain pembelajaran adalah model Dick and Carey (1985). Model ini termasuk ke dalam model prosedural. Langkah-langkah Desain Pembelajaran menurut Dick and Carey adalah:

1. Mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran.
2. Melaksanakan analisis pembelajaran
3. Mengidentifikasi tingkah laku masukan dan karakteristik siswa
4. Merumuskan tujuan performansi
5. Mengembangkan butir-butir tes acuan patokan
6. Mengembangkan strategi pembelajaran
7. Mengembangkan dan memilih materi pembelajaran
8. Mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif
9. Merevisi bahan pembelajaran
10. Mendesain dan melaksanakan evaluasi sumatif.

2. Model Kemp

Model Kemp termasuk ke dalam contoh model melingkar jika ditunjukkan dalam sebuah diagram. Secara singkat, menurut model ini terdapat beberapa langkah dalam penyusunan sebuah bahan ajar, yaitu: Menentukan tujuan dan daftar topik, menetapkan tujuan umum untuk pembelajaran tiap topiknya

1. Menganalisis karakteristik pelajar, untuk siapa pembelajaran tersebut didesain
2. Menetapkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dengan syarat dampaknya dapat dijadikan tolak ukur perilaku pelajar
3. Menentukan isi materi pelajaran yang dapat mendukung tiap tujuan
4. Pengembangan prapenilaian/ penilaian awal untuk menentukan latar belakang pelajar dan pemberian level pengetahuan terhadap suatu topik
5. Memilih aktivitas pembelajaran dan sumber pembelajaran yang menyenangkan atau menentukan strategi belajar-mengajar, jadi siswa siswa akan mudah menyelesaikan tujuan yang diharapkan
6. Mengkoordinasi dukungan pelayanan atau sarana penunjang yang meliputi personalia, fasilitas-fasilitas, perlengkapan, dan jadwal untuk melaksanakan rencana pembelajaran
7. Mengevaluasi pembelajaran siswa dengan syarat mereka menyelesaikan pembelajaran serta melihat kesalahan-kesalahan dan peninjauan kembali beberapa fase dari perencanaan yang

membutuhkan perbaikan yang terus menerus, evaluasi yang dilakukan berupa evaluasi formatif dan evaluasi sumatif

3. Model ASSURE

Model ASSURE merupakan suatu model yang merupakan sebuah formulasi untuk Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) atau disebut juga model berorientasi kelas. Menurut Heinich et al (2005) model ini terdiri atas enam langkah kegiatan yaitu:

1. Analisis Pelajar
2. Menyatakan Tujuan
3. Pemilihan Metode, media dan bahan
4. Penggunaan Media dan bahan
5. Partisipasi Pelajar di dalam kelas
6. Penilaian dan Revisi

4. Model ADDIE

Ada satu model desain pembelajaran yang lebih sifatnya lebih generik yaitu model ADDIE (Analysis-Design-Develop-Implement- Evaluate). ADDIE muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Salah satu fungsinya ADIDE yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri

Model ini menggunakan 5 tahap pengembangan yakni :

1. Analysis (analisa)
2. Design (disain / perancangan)
3. Development (pengembangan)
4. Implementation (implementasi/eksekusi)
5. Evaluation (evaluasi/ umpan balik)

5. Model Hanafin and Peck

Model Hannafin dan Peck ialah model desain pengajaran yang terdiri daripada tiga fase yaitu fase Analisis keperluan, fase desain, dan fase pengembangan dan implementasi Dalam model ini, penilaian dan pengulangan perlu dijalankan dalam setiap fase. Model ini adalah model desain pembelajaran berorientasi produk.(*DESAIN PEMBELAJARAN*, n.d.)

E. Kaitan Aplikasi Canva dengan Desain Pembelajaran interaktif untuk para siswa

Sejak 2013 aplikasi Canva ini berhasil merebut hati lebih dari 60 juta pengguna aktif bulanan dari 190 negara di dunia. Dan dari jutaan orang mengetahui apa itu Canva, sudah lebih dari 7 miliar desain berhasil tercipta. Berkat permasalahan yang Melanie Perkins, Cameron Adams, dan Cliff Obrecht temukan di lapangan bahwa banyak sekali orang yang ingin membuat desainnya sendiri dengan mudah. Hingga pada akhirnya terciptalah Canva yang mereka kemas dengan prinsip “make complex things simple”. Hingga saat ini, Canva adalah produk utama perusahaan dengan nama serupa dari Perth, Australia yang sudah berekspansi ke Manila, Filipina dan Beijing, China. Adapun berkat popularitasnya dan performanya sebagai tools easy-to-use, platform ini berhasil mendapatkan tiga penghargaan bergengsi, berikut ini detailnya.

Banyak orang mulai mengenal Canva, para pengembangnya terus berusaha menghadirkan inovasi layanannya. Alhasil, kini Anda bisa menggunakan platform ini untuk membuat berbagai macam desain untuk kebutuhan personal dan

profesional.(Lawrence, 2023)

Pengertian sejarah secara etimologi berasal dari kata Arab syajarah artinya “pohon”. Dalam bahasa Inggris peristilahan sejarah disebut history yang berarti pengetahuan tentang gejala-gejala alam, khususnya manusia yang bersifat kronologis. Sementara itu, pengetahuan serupa yang tidak kronologis diistilahkan dengan science.

Kata “Kebudayaan” dalam bahasa Arab adalah alTsaqafah. Tetapi di Indonesia masih banyak orang yang mensinonimkan dua kata “Kebudayaan” (Arab, al-Tsaqafah ; Inggris, Culture) dan “Peradaban” (Arab, al-Hadharah ; Inggris, Civilization). Dalam ilmu Antropologi sekarang, kedua istilah itu dibedakan .

Islam ialah agama yang diturunkan Allah SWT kepada Nabi Muhammad SAW. Agama Islam berisi ajaran tentang keesaan Allah, kenabian Muhammad SAW, hari akhir, dan lain sebagainya. SKI menekankan pada kemampuan mengikuti ibrah/hikmah (pelajaran) dan sejarah Islam, meneladani tokoh-tokoh terkemuka dan mengaitkannya dengan sosial, budaya, politik, ekonomi, ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, dll, untuk mengembangkan budaya dan peradaban Islam masa kini. dan masa depan.

Pengertian sejarah secara etimologi berasal dari kata Arab syajarah artinya “pohon”. Dalam bahasa Inggris peristilahan sejarah disebut history yang berarti pengetahuan tentang gejala-gejala alam, khususnya manusia yang bersifat kronologis. Sementara itu, pengetahuan serupa yang tidak kronologis diistilahkan dengan science.

Kata “Kebudayaan” dalam bahasa Arab adalah alTsaqafah. Tetapi di Indonesia masih banyak orang yang mensinonimkan dua kata “Kebudayaan” (Arab, al-Tsaqafah ; Inggris, Culture) dan “Peradaban” (Arab, al-Hadharah ; Inggris, Civilization). Dalam ilmu Antropologi sekarang, kedua istilah itu dibedakan .Islam ialah agama yang diturunkan Allah SWT kepada Nabi Muhammad SAW. Agama Islam berisi ajaran tentang keesaan Allah, kenabian Muhammad SAW, hari akhir, dan lain sebagainya.

SKI menekankan pada kemampuan mengikuti ibrah/hikmah (pelajaran) dan sejarah Islam, meneladani tokoh-tokoh terkemuka dan mengaitkannya dengan sosial, budaya, politik, ekonomi, ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, dll, untuk mengembangkan budaya dan peradaban Islam masa kini. dan masa depan.

Oleh karena itu aplikasi ini sangat dianjurkan kepada para guru agar dapat membuat desain pembelajaran yang interaktif yang dapat memikat minat belajar siswa. Karena aplikasi ini didesain dengan sesimple mungkin agar mudah digunakan oleh para guru ,khususnya guru sejarah kebudayaan islam dalam membuat desain pembelajaran yang interaktif dan kreatif sehingga siswa tidak mudah bosan dengan pembelajaran sejarah yang terkesan membosankan, akhirnya dapat berubah menjadi pelajaran yang menarik bagi para siswa nantinya.

KESIMPULAN

Sebagai seorang guru , kita dituntut untuk bisa menyesuaikan dan mencari desain yang baik dalam melakukan pembelajaran. Banyak data yang menunjukkan dimana pada pembelajaran sejarah kebudayaan islam mengalami penurunan nilai yang cukup signifikan, Dikarenakan pembelajaran sejarah sering dinilai oleh siswa sebagai pembelajaran yang membosankan, maka dari akan hal tersebut penulis ingin membuat gagasan terkait metode penyampaian materi pembelajaran sejarah kebudayaan islam dengan menggunakan aplikasi editing Canva.

Guru bisa dengan mudah membuat desain pembelajaran yang baik sesuai dengan karakter jiwa jaman sekarang yang serba teknologi. Dengan ini diharapkan pembelajaran sejarah yang sangat diidentikkan dengan suatu hal yang membosankan kini berubah menjadi pembelajaran yang diminati oleh banyak siswa dikarenakan cara penyampaian yang sesuai dengan minat siswa zaman sekarang.

Dengan aplikasi Canva guru bisa membuat desain pembelajaran yang interaktif seperti peta konsep yang menarik, materi yang kreatif dan inovatif yang diminati banyak siswa. Akhirnya dengan semua penjabaran diatas, nilai siswa diharapkan bisa ditingkatkan serta minat belajar yang otomatis naik dengan penyampaian pembelajaran yang kreatif, inovatif dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

DESAIN PEMBELAJARAN. (n.d.).

Kurniawati, W. (2021). DESAIN PERENCANAAN PEMBELAJARAN. *JURNAL AN-NUR: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Keislaman*, 7(01), Article 01.

Lawrence, A. (2023, October 23). Apa itu Canva? Pengertian, Fitur, dan Cara Menggunakannya (Lengkap). *Makinrajin - Digital Marketing Agency Terbaik di Indonesia*.
<https://makinrajin.com/blog/canva-adalah/>

Pengertian Desain Pembelajaran dan Mengapa Penting untuk Masa Depan Pendidikan—

RedaSamudera.id. (2024, March 6). <https://redasamudera.id/pengertian-desain-pembelajaran/pengertian-desain-pembelajaran—Penelusuran-Google>. (n.d.). Retrieved August 30, 2024.

Sahlan, A., & Teguh Prastyo, A. (2012). *Desain Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter* (R. Tyas Sari, Ed.). Ar-Ruzz Media. <http://repository.uin-malang.ac.id/736/>