

BAB II

TINJAUKAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Konsep Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran merupakan bagian integral dalam proses pendidikan yang berfungsi untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Secara umum, evaluasi pembelajaran diartikan sebagai proses sistematis untuk memperoleh, mengumpulkan, mengolah, menganalisis, menafsirkan, dan mengambil keputusan berdasarkan data mengenai ketercapaian tujuan pembelajaran. Dalam konteks pendidikan, evaluasi tidak hanya berfungsi untuk mengukur hasil belajar siswa, tetapi juga menilai efektivitas strategi, media, dan metode pembelajaran yang digunakan guru. Dengan demikian, evaluasi bukan sekadar memberikan nilai akhir, melainkan menjadi instrumen penting untuk memastikan proses pembelajaran berjalan sesuai target kompetensi yang telah ditetapkan. Dalam pendidikan dasar, evaluasi juga menjadi alat untuk menyesuaikan proses belajar dengan perkembangan peserta didik agar pembelajaran berlangsung optimal.⁸

Dalam pembelajaran, evaluasi memiliki posisi strategis karena berfungsi sebagai alat ukur keberhasilan program pendidikan. Guru menggunakan evaluasi untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi, sekaligus menilai apakah pendekatan pembelajaran yang diterapkan telah efektif. Oleh karena itu, evaluasi harus dirancang secara terencana, objektif, dan berkesinambungan agar hasilnya dapat dijadikan dasar perbaikan pembelajaran berikutnya. Hal ini sejalan dengan perkembangan pendidikan modern yang menuntut evaluasi tidak hanya berorientasi pada hasil, tetapi juga pada proses belajar itu sendiri. Dengan demikian, evaluasi berperan sebagai sarana refleksi

⁸ Zubair dkk., *“Strategi inovatif dalam pengembangan evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam untuk meningkatkan kualitas pendidikan.”*

sekaligus dasar pengambilan keputusan dalam pengembangan kualitas pembelajaran.⁹

Secara teoritis, evaluasi pembelajaran memiliki beberapa fungsi utama. Pertama, fungsi diagnostik, yaitu untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum pembelajaran dimulai. Kedua, fungsi formatif, yaitu evaluasi yang dilakukan selama proses pembelajaran untuk memantau perkembangan siswa. Ketiga, fungsi sumatif, yaitu evaluasi di akhir pembelajaran untuk mengukur tingkat pencapaian tujuan pembelajaran secara keseluruhan. Ketiga fungsi ini saling melengkapi dan membentuk sistem evaluasi yang komprehensif. Dengan penerapan ketiga fungsi tersebut, evaluasi dapat memberikan gambaran utuh tentang kesiapan, proses, dan hasil belajar siswa.¹⁰

Seiring perkembangan teknologi pendidikan, evaluasi pembelajaran mengalami perubahan yang cukup signifikan, terutama pada pembelajaran interaktif di era digital. Jika sebelumnya evaluasi lebih berpusat pada tes tertulis, maka dalam pembelajaran interaktif evaluasi diperluas pada berbagai indikator seperti motivasi, partisipasi, kolaborasi, respons terhadap media, serta pemahaman konseptual siswa. Hal ini sejalan dengan karakteristik pembelajaran digital yang menekankan pengalaman belajar aktif, adaptif, dan berorientasi pada interaksi dua arah. Oleh sebab itu, evaluasi pembelajaran interaktif harus memperhatikan dimensi proses dan hasil secara seimbang, sehingga mampu memberikan gambaran utuh mengenai efektivitas kegiatan belajar.

Dalam konteks pembelajaran interaktif, evaluasi tidak hanya berfokus pada hasil akademik siswa, tetapi juga memperhatikan keterlibatan, motivasi, dan interaksi siswa selama proses belajar

⁹ Zubair dkk., *"Strategi inovatif dalam pengembangan evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam untuk meningkatkan kualitas pendidikan."*

¹⁰ Lesmana dkk., *"inovasi instrumen evaluasi pembelajaran pendidikan agama islam holistik dan interaktif di sekolah dasar."*

berlangsung. Pembelajaran interaktif menuntut siswa aktif berpartisipasi melalui diskusi, kuis, permainan edukatif, maupun penggunaan media digital. Oleh karena itu, evaluasi harus mampu mengukur aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara seimbang. Evaluasi terhadap aspek tersebut penting karena keberhasilan pembelajaran interaktif tidak hanya ditentukan oleh hasil akhir, tetapi juga oleh kualitas pengalaman belajar yang dialami siswa. Dengan demikian, evaluasi menjadi alat untuk melihat kualitas pengalaman belajar siswa secara menyeluruh.

Teori evaluasi pembelajaran juga menekankan pentingnya validitas dan reliabilitas instrumen. Validitas berarti alat evaluasi benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur, sedangkan reliabilitas menunjukkan konsistensi hasil evaluasi apabila digunakan berulang kali dalam kondisi yang sama. Dalam pembelajaran berbasis teknologi, validitas instrumen menjadi sangat penting agar data yang diperoleh benar-benar mencerminkan kemampuan siswa, bukan sekadar respons terhadap tampilan media yang menarik. Dengan instrumen yang valid dan reliabel, hasil evaluasi akan lebih akurat serta dapat dijadikan dasar yang kuat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.¹¹

Selain validitas dan reliabilitas, evaluasi pembelajaran harus berprinsip objektivitas dan keadilan. Objektivitas berarti hasil evaluasi tidak dipengaruhi faktor subjektif penilai, sedangkan keadilan mengharuskan semua siswa memperoleh kesempatan yang sama dalam proses evaluasi. Dalam pembelajaran interaktif, guru perlu memastikan bahwa penggunaan media digital tidak menimbulkan kesenjangan akses atau perbedaan perlakuan terhadap siswa. Prinsip-prinsip

¹¹ Hafsah dkk., "Pengembangan Media Evaluasi Berbantuan Platform Wordwall pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas IV di Sekolah Dasar: Development of Evaluation Media by Wordwall Platform in Islamic Religious Education and Character Education Learning for Grade IV in Elementary Schools."

tersebut menjadi landasan penting agar evaluasi dapat dipertanggungjawabkan secara akademik maupun etis.¹²

Dalam pendidikan agama Islam, evaluasi memiliki karakteristik yang lebih luas dibanding mata pelajaran umum. Evaluasi PAI tidak hanya menilai penguasaan materi secara kognitif, tetapi juga mengukur sikap religius, pemahaman nilai, dan praktik ibadah siswa. Oleh sebab itu, pendekatan evaluasi dalam PAI harus bersifat holistik. Guru perlu menggunakan kombinasi instrumen seperti tes tertulis, observasi, praktik, portofolio, dan penilaian berbasis aktivitas. Pendekatan ini penting agar hasil evaluasi mencerminkan perkembangan siswa secara utuh.

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam sistem evaluasi pembelajaran. Evaluasi kini tidak lagi terbatas pada kertas dan pensil, tetapi berkembang ke arah evaluasi berbasis aplikasi, kuis daring, dan platform interaktif. Model evaluasi digital memberikan keunggulan berupa umpan balik cepat, efisiensi waktu, serta analisis data yang lebih akurat. Dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar, penggunaan media interaktif dapat meningkatkan minat belajar sekaligus menjadi sarana evaluasi yang menyenangkan bagi siswa.¹³

Evaluasi berbasis media interaktif juga mendukung pembelajaran yang lebih adaptif dan relevan dengan karakteristik generasi digital. Siswa sekolah dasar cenderung lebih tertarik pada evaluasi yang dikemas dalam bentuk permainan, tantangan, atau kuis interaktif dibandingkan tes konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa desain evaluasi perlu menyesuaikan kebutuhan perkembangan peserta didik agar proses belajar tetap efektif. Evaluasi yang menarik akan

¹² Waty, "Pengembangan media pembelajaran interaktif E-Learning Pendidikan Agama Islam melalui aplikasi Classpoint."

¹³ Zalillah dan Alfurqan, "Penggunaan game interaktif Wordwall dalam evaluasi mata pelajaran pendidikan agama Islam di SDN 17 Gurun Laweh Padang."

meningkatkan motivasi belajar serta membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.

Menurut Suharsimi Arikunto, evaluasi adalah kegiatan untuk mengumpulkan informasi mengenai bekerjanya sesuatu yang selanjutnya digunakan untuk menentukan alternatif yang tepat dalam pengambilan keputusan. Dengan adanya evaluasi, guru dapat mengetahui tingkat keberhasilan penggunaan metode maupun media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran.¹⁴

Dalam penelitian mengenai pembelajaran interaktif pada program seperti *Clash of Champion* Program Ruang Guru, evaluasi pembelajaran tidak hanya berfokus pada pencapaian akademik siswa, tetapi juga pada bagaimana media tersebut mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan aktif, serta menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Evaluasi pembelajaran menjadi landasan penting dalam menilai keberhasilan suatu model pembelajaran interaktif, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar.

Dalam penelitian ini, evaluasi pembelajaran difokuskan pada penggunaan media interaktif *Clash of Champion* Program Ruang Guru dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 2 Bobosan Purwokerto Utara. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media dalam meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa, memahami sejauh mana siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, serta mengidentifikasi kendala yang dihadapi guru selama pelaksanaan pembelajaran berlangsung.

Dengan demikian, evaluasi pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk mengukur hasil belajar siswa, tetapi juga sebagai sarana refleksi terhadap kualitas dan keberhasilan inovasi pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran PAI.

¹⁴ Arikunto, "Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara. 2010."

2. Ruang Guru

Ruang Guru merupakan platform teknologi pendidikan di Indonesia yang tidak hanya menyediakan layanan belajar daring, tetapi juga menghadirkan berbagai program edukatif yang dikemas secara menarik dan inovatif. Salah satu program unggulannya adalah *Clash of Champions* (CoC), yaitu acara kompetisi edukatif yang mempertemukan peserta dengan kemampuan akademik tinggi dalam berbagai tantangan intelektual. Program ini dirancang dengan konsep edutainment, yakni perpaduan antara pendidikan dan hiburan, sehingga mampu menarik perhatian masyarakat luas, khususnya pelajar. Melalui format kompetisi, penonton tidak hanya terhibur, tetapi juga memperoleh wawasan akademik, strategi berpikir cepat, dan motivasi untuk meningkatkan prestasi belajar.

Menurut Ali dan Riady, *Clash of Champions* merupakan bentuk inovasi edukasi digital yang mampu menciptakan engagement tinggi melalui strategi komunikasi interaktif dan kompetitif. Program ini memperlihatkan bagaimana pembelajaran dapat dikemas secara modern sehingga lebih dekat dengan generasi digital.¹⁵

Dalam pelaksanaannya, *Clash of Champions* memiliki beberapa karakteristik utama, yaitu kompetisi berbasis pengetahuan, tantangan berpikir kritis, sistem poin, leaderboard, kerja sama tim, serta atmosfer belajar yang kompetitif namun menyenangkan. Unsur-unsur tersebut menjadikan CoC bukan sekadar acara hiburan, tetapi juga media pembelajaran inovatif yang dapat diadaptasi ke dalam dunia pendidikan formal. Konsep ini sejalan dengan pendekatan gamifikasi, yaitu penerapan elemen permainan dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

Penelitian oleh Lestari dan Darmawan menunjukkan bahwa tayangan *Clash of Champions* berdampak positif terhadap motivasi

¹⁵ Ali dan Riady, "Edutainment in Ruang Guru Clash of Champion: A Semiotic Perspective."

belajar generasi muda, karena mampu menumbuhkan semangat kompetitif dan rasa percaya diri akademik.

Dalam konteks penelitian ini, kegiatan CoC diadaptasi ke dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SDN 2 Bobosan. Implementasi tersebut dilakukan dengan menyesuaikan format kompetisi ke dalam materi PAI, seperti kuis interaktif tentang akhlak, ibadah, kisah nabi, dan hafalan doa. Guru mengadopsi elemen-elemen utama CoC, seperti pembagian kelompok, pemberian tantangan, sistem skor, serta penghargaan bagi siswa atau kelompok terbaik. Dengan demikian, suasana pembelajaran menjadi lebih hidup, aktif, dan menyenangkan.

Penerapan model ini relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan pemanfaatan teknologi. Dalam pembelajaran PAI, penggunaan model CoC memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif sehingga siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga berpartisipasi aktif melalui diskusi, menjawab tantangan, dan bekerja sama dalam kelompok.

Kurniati dan Suastika dalam penelitiannya menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Clash of Champion* mampu meningkatkan keaktifan peserta didik sekolah dasar secara signifikan. Penelitian tersebut menegaskan bahwa model CoC dapat diterapkan dalam konteks pembelajaran formal dengan hasil yang positif terhadap keterlibatan siswa.¹⁶

Selain itu, penelitian Putri, Slamet, dan Aldino juga menunjukkan bahwa media edukatif game *Clash of Champions* efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Hal ini membuktikan bahwa CoC tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu

¹⁶ Kartika dan Arifudin, “implementasi media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi untuk mata pelajaran pendidikan agama islam.”

menjadi sarana pembelajaran yang berdampak pada motivasi dan keterlibatan belajar siswa.¹⁷

Dalam penelitian di SDN 2 Bobosan, implementasi CoC pada mata pelajaran PAI menjadi bentuk inovasi pembelajaran yang relevan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Model ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi keagamaan, memperkuat motivasi belajar, serta menumbuhkan suasana belajar yang aktif dan kompetitif secara sehat. Dengan demikian, adaptasi kegiatan CoC dalam pembelajaran PAI tidak hanya menjadi strategi pengajaran, tetapi juga sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna.

3. Pembelajaran Interaktif

Keaktifan belajar atau merupakan aspek penting dalam proses Pembelajaran interaktif merupakan suatu proses pembelajaran yang menekankan adanya interaksi aktif antara guru, peserta didik, serta media pembelajaran sehingga tercipta suasana belajar yang komunikatif, partisipatif, dan menyenangkan. Dalam pembelajaran interaktif, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat secara langsung melalui kegiatan diskusi, tanya jawab, pemecahan masalah, maupun penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi.

Menurut Sugiyono, pembelajaran interaktif merupakan proses pembelajaran yang dirancang untuk menciptakan hubungan timbal balik antara guru dan peserta didik melalui penggunaan metode, media, dan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar. Pembelajaran interaktif berorientasi pada aktivitas belajar yang melibatkan pengalaman langsung sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan.¹⁸

¹⁷ Putri dkk., "Pemanfaatan Media Edukatif Game Clash of Champions dalam Meningkatkan Minat Belajar Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar."

¹⁸ Sugiyono, *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.

Pembelajaran interaktif juga diartikan sebagai pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkomunikasi secara aktif baik dengan guru, teman sebaya, maupun media pembelajaran. Proses ini memungkinkan terciptanya suasana belajar yang lebih hidup karena siswa terlibat dalam berbagai aktivitas pembelajaran seperti mengamati, bertanya, menjawab, berdiskusi, dan menyimpulkan materi pembelajaran.

Menurut Hamalik, interaksi dalam pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar karena melalui interaksi yang baik, siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna. Pembelajaran yang interaktif mampu membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam dibandingkan pembelajaran yang bersifat satu arah atau berpusat pada guru.¹⁹

Dalam perkembangan pendidikan modern, pembelajaran interaktif semakin didukung dengan penggunaan teknologi digital. Kehadiran media pembelajaran berbasis teknologi memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, fleksibel, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Oleh karena itu, pembelajaran interaktif tidak hanya menekankan komunikasi dua arah, tetapi juga pemanfaatan media digital sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa.

Penelitian oleh Nugroho Widiyanto menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran karena siswa lebih aktif mengikuti kegiatan belajar melalui diskusi, media visual, dan aktivitas kolaboratif.²⁰

¹⁹ Hamalik, *Proses belajar mengajar*.

²⁰ Widiyanto, "Penerapan model pembelajaran interaktif untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar ipa siswa kelas 5 sd."

Selain itu, penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran juga terbukti membantu siswa memahami materi secara lebih efektif karena penyajian materi dilakukan secara visual, audio, dan interaktif sehingga siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran interaktif dapat dipahami sebagai proses pembelajaran yang melibatkan interaksi aktif antara guru, siswa, dan media pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang lebih partisipatif, komunikatif, dan efektif dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Tujuan lainnya adalah membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih mudah melalui penggunaan media visual, audio, permainan edukatif, maupun aktivitas pembelajaran berbasis teknologi. Dengan adanya interaksi aktif selama proses pembelajaran, siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna. Pembelajaran interaktif juga bertujuan meningkatkan kualitas komunikasi antara guru dan siswa. Interaksi yang baik dalam proses pembelajaran dapat membantu guru memahami kebutuhan belajar siswa sekaligus membantu siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

Perkembangan teknologi digital memberikan pengaruh besar dalam pengembangan pembelajaran interaktif. Pembelajaran berbasis teknologi memanfaatkan media digital seperti video pembelajaran, kuis interaktif, game edukasi, dan platform pembelajaran daring untuk mendukung proses belajar mengajar. Menurut Sugiyono, penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat menciptakan proses belajar yang lebih efektif, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Selain itu, penerapan gamifikasi seperti poin, tantangan, dan reward

membuat pembelajaran lebih menarik serta membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.²¹

Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), pembelajaran interaktif penting untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penggunaan media interaktif seperti video pembelajaran, kuis, dan platform digital membantu siswa lebih mudah memahami materi serta menciptakan komunikasi dua arah antara guru dan siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih partisipatif dan bermakna.

Pembelajaran interaktif memiliki kelebihan seperti menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, meningkatkan keterlibatan siswa, serta membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif melalui media digital. Selain itu, pembelajaran menjadi lebih variatif dan tidak monoton. Namun, pembelajaran interaktif juga memiliki kendala seperti keterbatasan fasilitas teknologi, akses internet, dan kesiapan guru dalam menggunakan media digital. Meskipun demikian, pembelajaran interaktif tetap relevan digunakan karena mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan partisipatif

4. Aplikasi Canva

Canva merupakan platform desain grafis berbasis web yang dikembangkan oleh *Melanie Perkins, Cliff Obrecht, dan Cameron Adams* pada tahun 2013 di Australia. *Canva* dirancang untuk memudahkan pengguna dalam membuat berbagai desain visual tanpa memerlukan kemampuan desain profesional. Melalui sistem *drag and drop*, *Canva* memungkinkan pengguna menyusun berbagai elemen desain seperti teks, gambar, ikon, animasi, audio, dan video secara mudah dan cepat²².

²¹ Sugiyono, *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.

²² Yuliana dkk., "Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media video pembelajaran kreatif, inovatif, dan kolaboratif."

Canva juga dapat diartikan sebagai aplikasi desain grafis daring yang menyediakan ribuan template siap pakai sehingga memudahkan pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran sesuai kebutuhan peserta didik. Penggunaan *Canva* dalam pembelajaran sejalan dengan perkembangan teknologi pendidikan yang menuntut guru untuk mampu memanfaatkan media digital dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif, efektif, dan berpusat pada peserta didik.

Canva merupakan aplikasi desain yang menyediakan berbagai fitur pendukung pembelajaran seperti presentasi, poster, infografis, video pembelajaran, dan materi visual lainnya yang dapat meningkatkan kreativitas guru maupun peserta didik. Dengan berbagai fitur tersebut, *Canva* menjadi salah satu media pembelajaran yang banyak digunakan pada era digital karena mampu menggabungkan unsur teks, gambar, warna, animasi, dan multimedia dalam satu platform.²³

Dalam konteks pembelajaran, *Canva* berfungsi sebagai sarana untuk menyajikan informasi secara visual sehingga materi yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Media visual yang menarik dapat membantu meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, *Canva* tidak hanya berperan sebagai aplikasi desain, tetapi juga sebagai media pembelajaran interaktif yang mendukung terciptanya pengalaman belajar yang lebih efektif.

Selain digunakan oleh guru, *Canva* juga dapat dimanfaatkan oleh peserta didik untuk membuat tugas proyek, presentasi, poster edukasi, infografis, maupun video pembelajaran. Hal tersebut mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti kreativitas (*creativity*), komunikasi (*communication*), kolaborasi (*collaboration*), dan berpikir kritis (*critical thinking*). Dengan demikian, *Canva* menjadi salah satu

²³ Pelangi dan Syarif, "Pemanfaatan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia jenjang SMA/MA."

platform digital yang relevan untuk diterapkan dalam proses pembelajaran modern.

Dalam penelitian ini, *Canva* digunakan sebagai media pendukung pembelajaran yang membantu penyajian materi Pendidikan Agama Islam (PAI) secara lebih menarik dan interaktif. Melalui pemanfaatan fitur-fitur yang tersedia dalam *Canva*, guru dapat mengembangkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

a. Kelebihan *Canva*

Canva memiliki berbagai kelebihan yang menjadikannya sebagai salah satu media pembelajaran digital yang banyak digunakan dalam dunia pendidikan. Salah satu keunggulan *Canva* adalah kemudahan penggunaannya karena memiliki tampilan antarmuka (*user interface*) yang sederhana dan mudah dipahami, sehingga dapat digunakan oleh guru maupun peserta didik yang belum memiliki keterampilan desain grafis. Selain itu, *Canva* menyediakan berbagai template siap pakai yang dapat dimanfaatkan untuk membuat presentasi, poster, infografis, video pembelajaran, dan berbagai media pembelajaran lainnya secara cepat dan efisien.

Kelebihan lainnya adalah *Canva* dapat diakses melalui berbagai perangkat, baik komputer, laptop, tablet, maupun telepon pintar yang terhubung dengan internet. Hal ini memberikan fleksibilitas bagi pengguna dalam mengakses dan mengembangkan media pembelajaran kapan saja dan di mana saja. *Canva* juga menyediakan beragam elemen visual seperti gambar, ikon, animasi, audio, dan video yang dapat digunakan untuk meningkatkan daya

tarik materi pembelajaran sehingga mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.²⁴

Selain itu, *Canva* mendukung pembelajaran yang kreatif dan interaktif melalui berbagai fitur kolaborasi daring yang memungkinkan beberapa pengguna bekerja bersama dalam satu proyek secara bersamaan. Fitur tersebut sangat membantu guru dan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran berbasis proyek maupun tugas kelompok. Dengan berbagai kemudahan dan fitur yang tersedia, *Canva* mampu membantu guru menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, inovatif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan saat ini.

b. Kekurangan *Canva*

Meskipun memiliki berbagai kelebihan, *Canva* juga memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran. Salah satu kekurangan *Canva* adalah ketergantungannya pada koneksi internet yang stabil. Sebagian besar fitur *Canva* hanya dapat digunakan secara optimal apabila pengguna memiliki akses internet yang memadai. Kondisi ini dapat menjadi kendala bagi sekolah atau peserta didik yang memiliki keterbatasan jaringan internet.²⁵

Selain itu, tidak semua fitur yang tersedia di *Canva* dapat diakses secara gratis. Beberapa template, elemen desain, gambar, video, dan fitur premium lainnya hanya dapat digunakan melalui layanan berbayar *Canva Pro*. Hal tersebut dapat membatasi pengguna yang hanya menggunakan versi gratis dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih variatif.

Kekurangan lainnya adalah *Canva* memerlukan perangkat yang memiliki spesifikasi tertentu agar dapat berjalan dengan

²⁴ Pelangi dan Syarif, "Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia jenjang SMA/MA."

²⁵ Yuliana dkk., "Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media video pembelajaran kreatif, inovatif, dan kolaboratif."

lancar, terutama ketika digunakan untuk mengedit desain yang kompleks atau video pembelajaran. Pada perangkat dengan spesifikasi rendah, pengguna dapat mengalami hambatan seperti aplikasi berjalan lambat atau proses penyimpanan yang lebih lama.²⁶

Di samping itu, penggunaan *Canva* dalam pembelajaran dapat menimbulkan ketergantungan terhadap teknologi digital. Apabila terjadi gangguan pada perangkat, aplikasi, atau jaringan internet, maka proses pembuatan maupun penyampaian media pembelajaran dapat terganggu. Oleh karena itu, guru perlu menyiapkan alternatif media pembelajaran lain sebagai langkah antisipasi apabila terjadi kendala teknis selama proses pembelajaran berlangsung.

B. Kajian Pustaka

Dalam Kajian Pustaka, Peneliti mencoba mengkaji penelitian terdahulu yang terkait dan cakup relevan dengan penelitian yang ditulis penulis. Khususnya yang terkait dengan Media pembelajaran interaktif *Clash of Champion* pada platform ruang guru sebagai penerapan keaktifan pada pembelajaran PAI di antaranya :

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar dapat meningkatkan minat, motivasi, serta partisipasi aktif siswa. Misalnya, penelitian oleh L. D. Putra, N., Sari, Y., & Rahmawati, D. Pengaruh penerapan gamifikasi terhadap motivasi belajar Pendidikan Agama Islam siswa sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Dasar, menemukan bahwa gamifikasi membantu siswa SD menjadi lebih tertarik dan termotivasi dalam pembelajaran PAI.²⁷ Penelitian lainnya oleh Q. Safitri. Implementasi media gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Islam Terpadu Darul Fikri. Al-Adabiyah: Jurnal Pendidikan

²⁶ Pelangi dan Syarif, "Pemanfaatan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia jenjang SMA/MA."

²⁷ Putra dkk., "Pemanfaatan gamifikasi pada pembelajaran PAI di sekolah dasar."

Agama Islam, melaporkan bahwa penggunaan elemen-game (poin, level, tantangan) dalam pembelajaran PAI meningkatkan antusiasme dan partisipasi aktif siswa.²¹ Peneliti lainnya, Samosir, “Model Pembelajaran PAI Berbasis Gamifikasi Meningkatkan Minat dan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Keagamaan Di SDN 010033 Perk, Model gamifikasi diterapkan dengan berbagai elemen seperti tantangan, hadiah, level, serta penggunaan media digital/teknologi (TIK) yang memudahkan akses dan penggunaan. Namun, penelitian-ini juga menunjukkan hambatan seperti keterbatasan infrastruktur teknologi dan kurangnya pemahaman guru terhadap metode gamifikasi.²⁸ Namun, penelitian-ini juga menunjukkan hambatan seperti keterbatasan infrastruktur teknologi dan kurangnya pemahaman guru terhadap metode gamifikasi.

Menurut peneliti Damayani, Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhamadiyah Surakarta. Platform Ruang Guru menyediakan fitur-multimedia, latihan interaktif dan elemen gamifikasi seperti kuis, tantangan, leaderboard. Sebagai media pembelajaran daring, platform ini memiliki potensi untuk meningkatkan keaktifan siswa.²⁹ Islam dkk., “ analisis penggunaan Aplikasi Ruang Guru Dalam Meningkatkan Kesiapan Siswa Menghadapai UTBK” Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Ruang Guru berpengaruh terhadap kesiapan dan motivasi siswa dalam pembelajaran daring.³⁰ Ruang Guru Blog. Aplikasikan game dalam kegiatan belajar melalui gamifikasi. Ruang Guru, Dalam konteks gamifikasi, blog Ruang Guru menjelaskan bagaimana guru bisa mengaplikasikan poin dan level agar aktivitas belajar lebih menarik.³¹

Keaktifan belajar merujuk pada keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran - menyimak, bertanya, berinteraksi, refleksi, menerapkan

²⁸ Samosir, “Model Pembelajaran PAI Berbasis Gamifikasi Meningkatkan Minat dan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Keagamaan Di SDN 010033 Perk. Hessa.”

²⁹ damayani, program studi pendidikan akuntansi fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas muhammadiyah surakarta 202.

³⁰ Islam dkk., “Analisis Penggunaan Aplikasi RuangGuru Dalam Meningkatkan Kesiapan Siswa Menghadapi UTBK.”

³¹ Tisa dan Team, “Teknik Belajar Gamifikasi.”

pengetahuan. Dalam konteks PAI, keaktifan juga mencakup keterlibatan afektif (nilai, sikap) dan psikomotor (perilaku ibadah, akhlak) anak. Media interaktif/gamifikasi diharapkan mampu mendorong keaktifan ini karena menyediakan tantangan, umpan balik langsung, dan suasana belajar yang menyenangkan.

Meskipun berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi serta keaktifan belajar siswa di sekolah dasar, namun kajian yang secara khusus meneliti penerapan media berbasis game dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI) masih sangat terbatas. Sebagian besar penelitian lebih berfokus pada mata pelajaran umum seperti matematika, sains, dan bahasa, sedangkan penerapan gamifikasi pada PAI- terutama melalui platform digital populer seperti Ruang Guru - belum banyak dikaji secara mendalam. Selain itu, penelitian yang mengangkat *Clash of Champions* sebagai model media pembelajaran interaktif juga umumnya masih berorientasi pada aspek hiburan atau kompetisi, belum menyoroti dimensi pedagogis dan nilai religius yang menjadi inti dalam pembelajaran PAI. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (research gap) yang penting untuk dijembatani, khususnya dalam memahami bagaimana integrasi elemen game-based learning dalam *Clash of Champions* dapat mempengaruhi keaktifan belajar siswa, serta bagaimana faktor teknis, pedagogis, dan kultural memengaruhi efektivitas penerapannya di lingkungan sekolah dasar.

Kebaruan (novelty) dalam penelitian ini terletak pada upaya integrasi media pembelajaran interaktif *Clash of Champions* yang terdapat dalam platform Ruang Guru ke dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar. Selama ini, penggunaan gamifikasi digital seperti leaderboard, point system, dan achievement badges lebih banyak diterapkan pada mata pelajaran umum, sementara penerapannya dalam pembelajaran PAI masih sangat minim dan belum terdokumentasi secara sistematis. Penelitian ini menghadirkan pendekatan baru dengan memadukan nilai-nilai keislaman seperti kerja sama, kejujuran, dan tanggung jawab ke dalam sistem permainan digital, sehingga

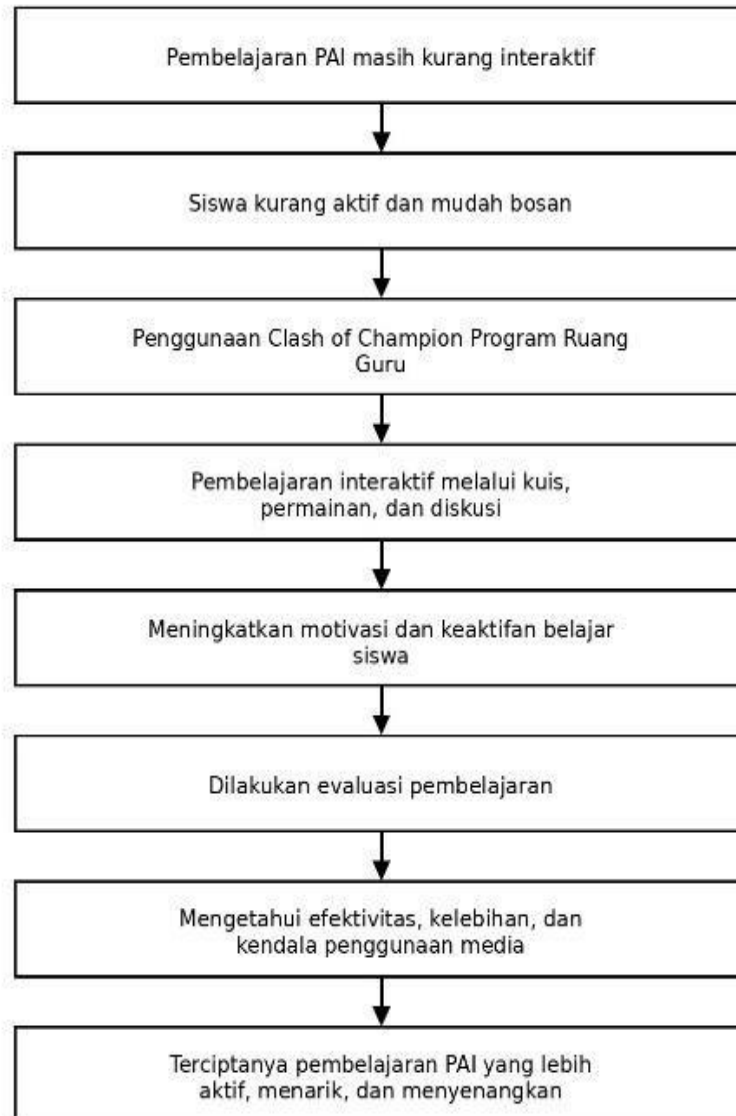
siswa tidak hanya aktif dan termotivasi secara kognitif, tetapi juga mendapatkan penguatan nilai spiritual dan karakter Islami. Selain itu, penelitian ini juga menawarkan model konseptual baru mengenai bagaimana game-based learning dapat diadaptasi pada konten keagamaan tanpa kehilangan esensi nilai-nilai religiusnya, menjadikannya relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 sekaligus tetap berlandaskan prinsip pendidikan Islam.

Kerangka Berfikir Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan salah satu mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk pengetahuan, sikap, dan perilaku siswa sesuai dengan ajaran Islam. Namun dalam pelaksanaannya, pembelajaran PAI sering kali masih menggunakan metode ceramah sehingga siswa cenderung pasif, kurang antusias, dan mudah merasa bosan saat mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan motivasi dan keaktifan belajar siswa menjadi rendah. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru menggunakan media pembelajaran interaktif berupa *Clash of Champion* Program Ruang Guru dalam proses pembelajaran PAI. Media pembelajaran interaktif ini digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan mampu melibatkan siswa secara aktif melalui kuis, permainan edukatif, diskusi kelompok, dan tantangan pembelajaran. Penggunaan *Clash of Champion* Program Ruang Guru diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar, keaktifan siswa, serta membantu siswa memahami materi PAI dengan lebih mudah.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran interaktif juga dapat menciptakan komunikasi dua arah antara guru dan siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan tidak monoton. Melalui evaluasi pembelajaran interaktif tersebut, peneliti dapat mengetahui bagaimana pelaksanaan penggunaan media *Clash of Champion* dalam pembelajaran PAI, efektivitas penggunaannya terhadap motivasi dan keaktifan belajar siswa, serta kelebihan dan kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, penggunaan *Clash of Champion* Program Ruang Guru dalam pembelajaran PAI di SDN 2 Bobosan Purwokerto Utara diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran interaktif yang mampu

meningkatkan kualitas pembelajaran dan menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan bagi siswa.

Bagan Kerangka Berpikir



Gambar 1 Kerangka Berpikir