

# PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS CANVA PADA MATERI FIQIH IBADAH HAJI DAN UMRAH

Oleh:

Rizal Nurdin Ismail

Anita Puji Astutik

Pendidikan Agama Islam

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Oktober, 2024

# Pendahuluan

Haji berasal dari syariat Nabi Ibrahim, yang diturunkan oleh Nabi Muhammad, dan umatnya mengikutinya sampai akhir zaman. Tujuannya agar umat manusia meneladani perilaku Nabi Ibrahim, istrinya Hajar, dan putranya Ismail dalam ketundukan penuh kepada Tuhannya. Namun dalam mempelajari fiqh ibadah haji terdapat elemen-elemen yang begitu kompleks, seperti runtutan pelaksanaan ibadah haji dan umrah, persyaratan untuk pelaksanaan ibadah haji dan umrah, dan rukun, wajib dan sunnah dalam ibadah haji dan umrah, serta larangan-larangan dalam ibadah haji dan umrah. Sehingga mungkin sulit bagi siswa untuk memahami konsep-konsep ini secara menyeluruh. Untuk itu seorang guru perlu melakukan inovasi pembelajaran agar siswa dapat memahami materi yang disampaikan dengan mudah. Canva, sebagai alat desain online, menjadi solusi praktis dalam meningkatkan kreativitas guru dan siswa, Canva juga dapat menyajikan materi dengan cara yang menarik dan interaktif, serta dapat memfasilitasi siswa untuk mendapatkan pemahaman yang lebih komperhensif.

# Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

## **Rumusan Masalah:**

Bagaimana proses pengembangan bahan ajar multimedia interaktif berbasis Canva pada materi Fiqih Ibadah Haji dan Umrah ?

## **Tujuan Penelitian:**

Untuk menghasilkan produk berupa bahan ajar multimedia interaktif berbasis Canva pada materi Fiqih Ibadah Haji dan Umrah.

# Metode



## Metode Pendekatan

Metode R&D (Research & Development)



## Subjek Penelitian

Materi Fiqh Ibadah Haji dan Umrah dan Aplikasi Canva



## Teknik Analisis Data

Model ADDIE (*Analys, Design, Development, Implementation, Evaluation*)



## Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui observasi yaitu kegiatan mengumpulkan data melalui pemeriksaan terhadap fenomena, peristiwa, dan fakta empiris yang berkaitan dengan masalah penelitian

# Hasil dan Pembahasan

## Landasan Teori

### Teori 1

Menurut Pujiriyanto (2012), teknologi telah menjadi bagian dari produksi budaya sepanjang sejarah peradaban manusia. Sejak zaman dahulu kala, teknologi dimulai dengan alat atau kelompok alat sederhana yang digunakan untuk berbagai keperluan, terutama untuk memenuhi kebutuhan manusia. Misalnya, orang membuat tombak untuk berburu dan melawan binatang buas dengan lebih efektif.

### Teori 2

Dalam pandangan Williams (2015), tekanan yang dihadapi dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi sangatlah besar. Namun, perkembangan teknologi tersebut juga memberikan peluang besar dalam pengembangan pendidikan di lembaga pendidikan tinggi. Oleh karena itu, pengintegrasian ICT dalam pendidikan merupakan langkah yang penting untuk mengoptimalkan proses pembelajaran dan mempersiapkan generasi muda dalam menghadapi tuntutan zaman yang semakin terhubung dan berkembang pesat secara teknologi.

### Teori 3

Menurut Syafrianti (2022) Sebagai aplikasi berbasis teknologi, Canva menyediakan ruang edukasi bagi seluruh pendidik untuk melaksanakan proses pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Ada banyak contoh yang dapat digunakan guru untuk mengajar siswa di aplikasi Canva, termasuk banyak template menarik untuk presentasi.

# Hasil dan Pembahasan

Pembelajaran materi haji dan umrah adalah perjalanan spiritual yang telah memenangkan hati umat Islam di seluruh dunia. Untuk memberikan pengalaman haji yang mendalam kepada siswa, penulis mengangket materi mengenai Bab Ibadah Haji dan Umrah (SMP Kelas 9). Pada materi ini penulis mendesain dalam sebuah presentasi yang selanjutnya penulis kolaborasikan dengan memanfaatkan aplikasi canva, sehingga terksean lebih menarik dari pada presentasi biasa diakrenakan presentasi ini berbentuk semi aplikasi. Keunggulan lainnya dalam penggunaan desain bahan ajar ini adalah tidak memerlukan penyimpanan memori untuk membuka materi tersebut, hanya cukup menggunakan link dan simpan link dengan baik, maka materi tersebut akan tersedia hingga kapanpun. Adapun cara mengaplikasikan bahan ajar tersebut adalah sebagai berikut :

# Hasil dan Pembahasan

## Cara Penggunaan :

- Pastikan siswa sudah mendownload aplikasi canva pada smartphone, dan log in ke aplikasi canva tersebut.
  - Siswa akan diberikan sebuah link untuk mengakses materi yang akan diberikan.
  - Siswa membuka link tersebut dan akan langsung masuk ke dalam materi ajar.
  - Klik icon “upload” di pojok kanan atas tampilan
  - Lalu pilih “Tampilkan”
  - Siswa klik gambar ka’bah untuk masuk pada menu pilihan antara materi haji atau materi umrah.
  - Semisal pada pembelajaran tersebut yang pertama adalah membahas mengenai materi haji, maka siswa dapat klik kembali gambar ka’bah yang terdapat keterangan “Haji”.
  - Siswa akan dibawa masuk kedalam pilihan menu yang terdapat anatar lain, pengertian dan hukum ibadah haji, syarat ibadah haji, rukun haji, wajib dan sunnah ibadah haji, serta larangan, dan ibadah haji, serta video pembelajaran Langkah-langkah ibadah haji (manasik haji).
  - Jika pada point ke 4 siswa memilih maetri mengenai umrah, siswa dapat klik gambar kubah masjid Nabawi yang terdapat keterangan “Umrah”
  - Siswa akan dibawa masuk kedalam pilihan menu yang terdapat anatar lain, pengertian dan hukum ibadah umrah, syarat ibadah umrah, rukun umrah, wajib dan sunnah ibadah umrah.
  - Semisal siswa masuk pada menu ibadah haji dan memilih lagi menu wajib dan sunnah ibadah haji maka siswa akan dibawa masuk kedalam materi yang membahas wajib dan sunnah ibadah haji, siswa dapat melanjutkan untuk membuka slide selanjutnya dengan klik icon gambar “tanda panah”.
  - Jika pada saat di dalam slide materi siswa ingin kembali pada menu utama (Point 4) siswa dapat klik gambar icon “home” untuk kebalik ke menu utama.
  - Jika siswa ingin melihat video pembelajaran dapat masuk pada menu materi ibadah haji, dan dapat klik icon bergambar “youtube”.
  - Terdapat halaman kuis mengenai materi ibadah haji dan umrah yang dapat diakses oleh siswa dengan klik gambar “tanda tanya”.
- Video Tutorial Penggunaan Bahan Ajar dapat diakses melalui link berikut : <https://youtu.be/sjAJt7xvy4Y>

# Temuan Penting Penelitian

Pemanfaatan bahan ajar multimedia interaktif berbasis Canva untuk mempelajari materi fiqih haji dan umroh memberikan sejumlah manfaat penting. Melalui platform ini, peserta dapat mengakses informasi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami sehingga membantu mereka lebih memahami konsep-konsep penting. Selain itu, fitur interaktif memfasilitasi pembelajaran aktif bagi peserta, seperti kuis interaktif atau video pembelajaran yang membantu meningkatkan pemahaman dan retensi informasi. Dengan demikian, penggunaan materi pembelajaran multimedia interaktif berbasis Canva tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan efektif bagi peserta didik.

Hasil Penelitian (Bahan Ajar) dapat diakses melalui link berikut :

[https://www.canva.com/design/DAF7EgjEGg/zv3rMf5rv0i7pFxX\\_fY5vA/edit?utm\\_content=DAF7EgjE-Gg&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link&utm\\_source=send\\_to\\_phone](https://www.canva.com/design/DAF7EgjEGg/zv3rMf5rv0i7pFxX_fY5vA/edit?utm_content=DAF7EgjE-Gg&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=send_to_phone)

# Manfaat Penelitian

## A. Manfaat bagi Peserta Didik

- Meningkatkan Pemahaman Materi
  - Visualisasi materi Haji dan Umrah melalui multimedia membantu peserta didik lebih mudah memahami rangkaian ibadah
  - Konten interaktif memungkinkan peserta didik mempelajari materi secara mendalam dan terstruktur
  - Ilustrasi dan animasi membantu menjelaskan konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret
- Pembelajaran Mandiri
  - Peserta didik dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan kemampuan mereka sendiri
  - Dapat mengulang materi yang belum dipahami kapan saja
  - Memungkinkan pembelajaran jarak jauh yang efektif
- Meningkatkan Motivasi Belajar
  - Tampilan yang menarik dan interaktif membuat pembelajaran lebih menyenangkan
  - Variasi konten mencegah kebosanan dalam belajar
  - Umpan balik langsung meningkatkan semangat belajar
- Pengalaman Belajar yang Komprehensif
  - Integrasi berbagai media (teks, gambar, audio, video) memberikan pengalaman belajar yang

lebih lengkap

- Simulasi praktik ibadah membantu pemahaman procedural
- Evaluasi interaktif memungkinkan penilaian pemahaman secara langsung

## B. Manfaat bagi Guru

- Efektivitas Pengajaran
  - Memudahkan penyampaian materi yang kompleks
  - Mengoptimalkan waktu pembelajaran di kelas
  - Membantu standardisasi materi pembelajaran
- Fleksibilitas Pembelajaran
  - Dapat digunakan dalam berbagai model pembelajaran (tatap muka, hybrid, atau daring)
  - Mudah diperbarui dan disesuaikan dengan kebutuhan
  - Dapat diintegrasikan dengan metode pembelajaran lain
- Evaluasi dan Pemantauan
  - Memudahkan pemantauan progres belajar siswa
  - Menyediakan data analitik pembelajaran
  - Membantu identifikasi kesulitan belajar siswa

# Manfaat Penelitian

## C. Manfaat bagi Sekolah/Institusi

- Peningkatan Kualitas Pembelajaran
  - Modernisasi metode pembelajaran
  - Standarisasi kualitas materi ajar
  - Pengembangan pembelajaran berbasis teknologi
- Efisiensi Sumber Daya
  - Pengurangan penggunaan bahan ajar cetak
  - Optimalisasi penggunaan infrastruktur digital
  - Penghematan biaya jangka panjang
- Citra Institusi
  - Menunjukkan komitmen terhadap inovasi Pendidikan
  - Meningkatkan daya saing institusi
  - Memenuhi tuntutan pendidikan era digital

## D. Manfaat bagi Pengembangan Pendidikan

- Inovasi Pembelajaran
  - Kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran modern
  - Integrasi teknologi dalam pembelajaran agama
  - Model pengembangan bahan ajar digital untuk mata pelajaran sejenis
- Referensi Penelitian
  - Sumber rujukan untuk penelitian selanjutnya
  - Pengembangan bahan ajar digital untuk materi lain
  - Evaluasi efektivitas pembelajaran berbasis multimedia
- Modernisasi Pendidikan Agama
  - Adaptasi pembelajaran agama dengan era digital
  - Peningkatan minat belajar materi keagamaan
  - Preservasi nilai-nilai agama melalui media modern

# Kesimpulan

Pesatnya perkembangan teknologi menuntut guru untuk kreatif dalam menciptakan materi pendidikan yang relevan dan menarik bagi generasi muda yang terbiasa dengan teknologi. Di era digital ini, siswa lebih cenderung terlibat dengan materi yang disajikan secara visual dan interaktif. Oleh karena itu, guru harus mengadopsi metode pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan saat ini untuk menjamin pembelajaran yang efektif.

Salah satu inovasi yang menarik dalam perkembangan teknologi pembelajaran adalah penggunaan materi edukasi multimedia interaktif berbasis Canva. Melalui platform ini, guru dapat membuat materi pembelajaran yang menarik, informatif dan mudah dipahami oleh siswa. Dengan fitur interaktif seperti gambar, video, dan kuis, Canva memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, sehingga meningkatkan pemahaman dan retensi materi.

Pemanfaatan materi edukasi multimedia interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran fiqih haji dan umrah merupakan sebuah langkah inovatif yang sesuai dengan perkembangan zaman. Mata pelajaran yang kompleks seperti fiqih haji dan umrah menjadi lebih mudah dipahami melalui penyajian visual dan interaktif yang disediakan Canva. Dengan cara ini, guru dapat menggunakan teknologi ini untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran agama, memastikan bahwa siswa tidak hanya memahami materi penting dalam Islam, tetapi juga merasa terlibat dan termotivasi.

# Referensi

- [1] B. Kisworo, "Ibadah Haji Ditinjau Dari Berbagai Aspek," *Al-Istinbath: Jurnal Hukum Islam*, vol. 2, no. 1, pp. 75–98, 2017. DOI: <http://dx.doi.org/10.29240/jhi.v2i1.194>
- [2] A. Adisel and A. G. Prananosa, "Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Sistem Manajemen Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid 19," *Journal Of Administration and Educational Management (ALIGNMENT)*, vol. 3, no. 1, pp. 1–10, Jun. 2020, doi: 10.31539/alignment.v3i1.1291. DOI: <https://doi.org/10.31539/alignment.v3i1.1291>
- [3] W. Cayeni, D. Ade, and S. Utari, "PENGGUNAAN TEKNOLOGI DALAM PENDIDIKAN: TANTANGAN GURU PADA ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0," *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG*, 2019. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/3096>
- [4] E. F. Fahyuni and Nurdyansyah, *Buku Inovasi Pembelajaran PAI*, 1st ed. Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2019.
- [5] Z. Fauziah, A. Shofiyuddin, and I. Sukmawati, "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Ngraho Bojonegoro," *SALIMIYA: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam*, vol. 3, no. 4, pp. 2721–7078, 2022, [Online]. Available: <https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/salimiya>
- [6] M. Monoarfa and A. Haling, "Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru," *SEMINAR NASIONAL HASIL PENGABDIAN MASYARAKAT 2021*, pp. 1085–1092, 2021.
- [7] Musfiqon, *Panduan Lengkap METODOLOGI PENELITIAN PENDIDIKAN*. Jakarta: Prestasi Pustakarya, 2015.
- [8] Nurdyansyah, *MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF*. Sidoarjo: UMSIDA Press, 2019.
- [9] F. Rahayu, "PENGEMBANGAN BAHAN AJAR AKIDAH AKHLAK BERBASIS MIND MAPPING BERBANTU APLIKASI DESAIN CANVA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA," Ponorogo, 2023. Available: <http://etheses.iainponorogo.ac.id/id/eprint/25001>
- [10] S. Khumaidah and M. Nu'man, "INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN PAI PADA MASA PANDEMI COVID-19," *Jurnal Studi Pendidikan Islam*, vol. 4, no. 1, pp. 90–101, 2021. DOI: <https://doi.org/10.52166/talim.v4i1.2389>
- [11] U. Huda, "PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MELALUI MEDIA SMART PUZZLE MATERI HAJI DAN UMROH SMPN 2 SEMATU JAYA," *Prosiding Pendidikan Profesi Guru Agama Islam (PPGAI)*, vol. 1, no. 1, pp. 1435–1445, 2021. Available: <https://e-proceedings.iain-palangkaraya.ac.id/index.php/PPGAI/article/view/344>
- [12] N. Aisyah, T. Suwanti, R. Alfiyah Zahra, L. Maulidin, and N. P. Siti Aulia, "Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Siswa-Siswi," *APPA : Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, vol. 1, no. 3, pp. 150–159, 2023, [Online]. Available: <https://jurnalmahasiswa.com/index.php/appa>
- [13] Syafrianti, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam," *GUAU Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama*, vol. 2, no. 2, pp. 467–474, 2022, [Online]. Available: <http://studentjournal.iaincurup.ac.id/index.php/guau>
- [14] Q. K. Jazil, "Peningkatan Hasil Belajar Fiqih Materi Haji dan Umroh Menggunakan Metode Demonstrasi dan Simulasi dengan Media Audio Visual pada Siswa Kelas X Semester 1 MA NU Al Maarif Kecamatan Boja Kabupaten Kendal Tahun Pelajaran 2018/2019," 2018. Available: <http://e-repository.perpus.uinsalatiga.ac.id/6148/>
- [15] N. A. Fitrah, "HAJI DAN UMRAH DALAM KAJIAN FIQH," *Diploma thesis, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.*, 2022. Available: <http://repository.iainbengkulu.ac.id/id/eprint/10371>

