

_RIZAL NURDIN
ISMAIL_212071000027.docx
by 25 Perpustakaan UMSIDA

Submission date: 30-Apr-2024 07:48PM (UTC+0700)

Submission ID: 2366686847

File name: _RIZAL NURDIN ISMAIL_212071000027.docx (417.96K)

Word count: 5094

Character count: 33303

DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MULTIMEDIA TEACHING MATERIALS BASED ON CANVA ON FIKIH MATERIALS CHAPTER HAJJ AND UMRAH WORSHIP

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS CANVA PADA MATERI FIKIH BAB IBADAH HAJI DAN UMRAH

Rizal Nurdin Ismail, Anita Puji Astutik*

Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: anitapujiaastutik@umsida.ac.id

Abstract. Learning innovation has become a serious problem after the arrival of the Covid 19 pandemic. This happened because of the restrictions on social activities as a whole, including in the education sector. Education during the Covid 19 pandemic forced teachers to make various innovations in the design of learning materials so that students could receive learning well. Including the subject of Islamic Religious Education, it also requires innovative teaching materials so that it can be more interesting in learning to students. As is the case with fiqh material, the chapter on Hajj and Umrah will be more attractive to students if collaborated with innovative teaching material designs. In this case the author tries to collaborate the fiqh material on the chapter of Hajj and Umrah with the Canva editing application. So that the delivery of fiqh material on the chapter of Hajj and Umrah will be in the form of a semi-application. So that the delivery of teacher material will not only be verbal but also by utilizing multimedia-based teaching material design.

Keywords – Teaching Material, Canva, Hajj and Umrah chapters.

Abstrak. Inovasi pembelajaran menjadi masalah serius setelah datangnya pandemic Covid 19. Hal itu terjadi karena adanya pembatasan kegiatan social secara menyeluruh, termasuk pada sektor Pendidikan. Pendidikan pada masa pandemic Covid 19 memaksa untuk para pengajar melakukan berbagai inovasi dalam desain bahan pembelajaran agar siswa dapat menerima pembelajaran dengan baik. Termasuk juga pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, juga memerlukan inovasi bahan ajar agar dapat lebih menarik dalam pembelajaran kepada siswa. Seperti halnya pada materi fikih bab ibadah haji dan umrah akan lebih menarik perhatian siswa jika diklaborasikan dengan desain bahan ajar yang inovatif. Pada hal ini penulis mencoba untuk mengkolaborasikan materi fikih bab ibadah haji dan umrah dengan aplikasi editing Canva. Sehingga penyampaian materi fikih bab ibadah haji dan umrah akan berbentuk semi aplikasi. Sehingga penyampaian materi guru tidak hanya secara verbal saja namun juga dengan memanfaatkan desain bahan ajar berbasis multimedia.

Kata Kunci – Bahan Ajar, Canva, Materi Bab Haji dan Umrah.

1.PENDAHULUAN

14 Fiqh berasal dari bahasa Arab dan merupakan bentuk Masdar dari akar kata “Faqih, Yafqah, Fiqiha”. Secara bahasa, fiqh berarti pengertian yang mendalam, mampu memahami asal-usul, maksud dan perbuatan tuturan. Secara terminologi, sebagaimana dikatakan Al-Kasani, fikih adalah ilmu syariah dan hukum, serta ilmu halal dan haram. Salah satu keunggulan fikih Islam adalah ketaatannya yang kuat terhadap keimanan kepada Allah dan prinsip-prinsip akidah Islam. Haji merupakan salah satu rukun fikih Islam.

Dengan demikian, fikih adalah ilmu yang berkaitan dengan pemahaman menyeluruh tentang aspek hukum Islam dan Syariah, termasuk aturan seputar halal dan haram. Sedangkan Ibadah Haji merupakan ibadah yang sangat istimewa dalam Islam. 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.[1]

Konsep ibadah haji dan umrah mungkin memiliki banyak elemen yang rumit, 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. Mungkin sulit bagi siswa untuk memahami konsep-konsep ini secara menyeluruh. Siswa mungkin kesulitan memahami konsep fiqh secara umum jika mereka kekurangan pengetahuan agama dasar. Memahami bab ibadah haji dan umrah yang lebih khusus mungkin

sulit karena pemahaman agama yang terbatas. Untuk itu guru perlu melakukan inovasi pembelajaran agar siswa dapat memahami materi yang disampaikan dengan mudah.

Metode pengajaran yang digunakan oleh guru dapat memengaruhi bagaimana siswa memahami materi. Siswa mungkin kesulitan memahami dan menerapkan konsep ibadah haji dan umrah jika metode pembelajaran tidak menarik, tidak interaktif, atau tidak sesuai dengan gaya belajar siswa. Siswa akan menemukan kesulitan untuk memahami pelaksanaan ibadah haji dan umrah. Untuk membantu mereka memahami bagaimana ibadah haji dan umrah diterapkan dalam konteks nyata, mereka mungkin membutuhkan contoh dan situasi nyata. Sumber pendidikan seperti buku teks atau materi pembelajaran mungkin tidak terstruktur dengan baik atau tidak cukup jelas untuk membantu siswa memahami konsep ibadah haji dan umrah. Sumber yang relevan dan mudah diakses juga dapat memengaruhi kemampuan siswa untuk memahami materi. Guru dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif kepada siswa tentang ibadah haji dan umrah dengan using berbagai sumber pendidikan, seperti penggunaan materi berbasis teknologi.

Dalam konteks dunia dan Indonesia yang sedang menghadapi virus Corona 19, memaksa dunia pendidikan untuk berubah mengikuti perubahan karena sistem pendidikan yang dulu sampai sekarang harus tatap muka di kelas menjadi sistem online (sistem jaringan menggunakan teknologi internet). Sistem informasi sebagai suatu sistem yang merupakan kumpulan dari hal-hal yang bekerja sama untuk mencapai hal-hal tertentu, memiliki banyak hal yang bergantung padanya dan membentuk suatu jaringan kerja yang bekerja sama untuk mencapai tujuan.[2]

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.[3]

Seiring berjalannya waktu, manusia terus menciptakan teknologi sebagai cara untuk mengatasi berbagai permasalahan dalam hidupnya. Teknologi ini berkembang dari yang sederhana menjadi lebih kompleks, memungkinkan orang untuk melakukan tugas yang sebelumnya sulit atau tidak mungkin dilakukan. Dalam sejarah peradaban manusia, teknologi telah berperan penting dalam memajukan masyarakat, meningkatkan efisiensi dan memperluas kemampuan manusia di berbagai bidang.

Dengan demikian, sepanjang sejarah, manusia terus mengembangkan dan menggunakan teknologi sebagai alat untuk memecahkan masalah dan meningkatkan taraf hidup. Teknologi merupakan cermin kemajuan dan evolusi peradaban manusia, memungkinkan manusia untuk lebih berkembang dan menghadapi tantangan.

Di era globalisasi saat ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (ICT) telah mengalami kemajuan yang pesat dan telah meluas ke berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan di berbagai negara, termasuk Indonesia. Teknologi informasi dan komunikasi memberikan tekanan yang signifikan, karena perkembangannya membuka peluang besar untuk mengembangkan pengelolaan proses pendidikan dan pembelajaran di lembaga pendidikan tinggi.

Dalam konteks ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan dampak yang signifikan terhadap dunia pendidikan. Hal ini mencakup penggunaan komputer, internet, perangkat mobile, dan aplikasi pendidikan yang memperluas akses ke informasi, sumber belajar, dan metode pembelajaran interaktif. Selain itu, teknologi ini juga memungkinkan para pendidik untuk meningkatkan efisiensi administrasi, memfasilitasi komunikasi antara siswa dan guru, serta mendorong kolaborasi dan pembelajaran yang berbasis teknologi.

Tuntutan perubahan dalam proses Pendidikan juga telah dijelaskan dalam beberapa peraturan, diantaranya adalah PP 19/2005: Standar Nasional Pendidikan, pasal 19, ayat 1, dimana Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa.[4]

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.[2]

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) adalah sistem pendidikan multimedia yang menggunakan teknologi berupa teks, gambar, audio dan video. Penggunaan TIK dalam pendidikan bertujuan untuk membuat penyajian mata pelajaran menjadi menarik, mencegah kebosanan dan meningkatkan pemahaman. Pekerjaan ini

memiliki peran penting dalam proyek-proyek seperti pusat pendidikan, rumah budaya dan rumah budaya, di mana organisasi perlu mengembangkan program pendidikan yang jelas dan komprehensif.

Namun, perlu diingat bahwa TIK hanyalah salah satu alat dalam proses pembelajaran. Menurut UNESCO (2011), integrasi TIK dalam sistem pendidikan memiliki lima keunggulan. Pertama, mendukung dan memperluas kesempatan pendidikan dengan memungkinkan akses informasi dan sumber belajar yang lebih luas. Kedua, meningkatkan pemerataan pendidikan dengan mengurangi kesenjangan akses dan kesempatan belajar antar kelompok masyarakat yang berbeda. Ketiga, meningkatkan kualitas pendidikan dengan menawarkan metode pembelajaran yang lebih interaktif, mendalam dan lebih sesuai dengan kebutuhan siswa. Keempat, untuk meningkatkan profesionalisme guru dengan menyediakan sumber daya dan pelatihan yang diperlukan untuk mengembangkan keterampilan mengajar yang efektif menggunakan TIK. Dan kelima, meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam pengelolaan, tata kelola dan administrasi pendidikan dengan mengintegrasikan sistem informasi dan teknologi yang relevan. Penggunaan TIK dalam pendidikan dengan demikian memiliki manfaat yang signifikan dalam hal akses, pemerataan, kualitas, profesionalisme guru dan efektivitas dan efisiensi manajemen pendidikan.[2]

Menggunakan bahan ajar yang tepat merupakan salah satu hal terpenting yang dapat dilakukan seorang guru, kegunaannya memudahkan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, sarana pembelajaran merupakan tugas mutlak guru. Pilihan penggunaan media pendidikan di sekolah atau lembaga dipengaruhi oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan perkembangan teknologi. Selain itu, di era globalisasi ini, salah satu tantangan besar yang dihadapi guru adalah kemampuannya dalam berperan penting dalam mendidik siswa sesuai dengan perkembangan saat ini.[5]

Canva adalah salah satu dari banyak aplikasi di dunia teknologi. Canva adalah perangkat lunak desain online dengan presentasi, resume, poster, selebaran, brosur, bagan, infografis, spanduk, buletin, dll tersedia di aplikasi Canva. Mode presentasi yang tersedia di Canva meliputi kreatif, pendidikan, komersial, periklanan, teknologi, dan lainnya.

Menurut Tanjung & Faiza (2019), manfaat Canva dapat dilihat sebagai berikut:

1. Memiliki banyak desain yang menarik.
2. Dapat meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain materi pendidikan karena banyak fitur yang disediakan.
3. Menghemat waktu untuk sumber belajar praktis.
4. Tidak harus menggunakan laptop saat mendesain, tetapi dapat melakukannya di Smartphone.[6]

Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang di atas, penulis membuat desain bahan ajar multimedia interaktif yang dapat menyajikan informasi tentang fikih ibadah haji dan umrah secara menyeluruh dengan menggunakan aplikasi Canva. Penggunaan bahan ajar berbasis multimedia interaktif ini diharapkan dapat membantu siswa belajar fikih, terutama fikih dalam pelaksanaan ibadah haji dan umrah.

II. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* yang bertujuan untuk menggali informasi mengenai perkembangan objek penelitian selama periode tertentu dan selanjutnya meningkatkan perkembangannya.[7] Dengan memanfaatkan kombinasi model pengembangan ADDIE dengan 5 tahap yaitu Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*). Fokus penelitian ini adalah pengembangan desain bahan ajar multimedia interaktif berbasis canva pada materi fikih bab ibadah haji dan umrah.

Prosedur penelitian model ADDIE, disesuaikan dengan tujuan penelitian. Keempat tahap tersebut meliputi Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*). Langkah-langkah rinci untuk setiap tahap adalah sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analysis*): Tahap ini meliputi analisis kebutuhan pengembangan bahan ajar dan pendalaman isi materi fikih ibadah haji dan umrah. Observasi awal peneliti melakukan kajian literatur mengenai urgensi inovasi teknologi pada desain bahan ajar, kemudian peneliti melakukan pendalaman materi fikih ibadah haji dan umrah. untuk menyusun konten materi yang akan disajikan.
2. Tahap Desain (*Design*): Berdasarkan observasi awal, tahap ini berfokus pada perencanaan dan penyusunan bahan ajar multimedia interaktif. Unsur-unsur yang akan dimasukkan ke dalam media ditentukan berdasarkan isi pembelajaran.
3. Tahap Pengembangan (*Development*):
 - a) Mengembangkan desain bahan ajar dengan memilih gambar yang sesuai, menyusun tata letak isi, dan membuat kuis.
 - b) Membuat tampilan dan isi media pembelajaran secara sistematis pada platform Canva.

- c) Menyusun instrumen uji kelayakan.
 - d) Sebelum pengumpulan data, instrumen menjalani validasi dengan cara menyerahkannya kepada pembimbing untuk diperiksa dan direvisi.
 - e) Produk diuji oleh dua orang ahli media, dengan menggunakan instrumen yang telah divalidasi.
 - f) Jika ditemukan adanya koreksi, produk direvisi dan diuji ulang hingga tidak diperlukan lagi koreksi lebih lanjut.
4. Tahap Implementasi (*Implementation*): Tahap ini meliputi pengujian produk dengan melakukan pembelajaran terhadap siswa Uji coba ini dilakukan pada 1 kelas yang berjumlah 20-30 orang siswa. Uji coba oleh siswa ini untuk menilai tingkat kelayakan media yang dikembangkan.
 5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*): Tahap akhir bertujuan untuk menghasilkan produk akhir berdasarkan tahap-tahap sebelumnya, dengan membandingkan pembelajaran menggunakan bahan ajar yang biasa digunakan dan bahan ajar multimedia interaktif dengan menggunakan canva. Umpan balik siswa digunakan untuk menilai kesesuaian desain bahan ajar yang dikembangkan. Revisi dilakukan berdasarkan saran siswa.

Instrumen Pengumpulan Data. Data dikumpulkan melalui observasi langsung yaitu kegiatan mengumpulkan data melalui pemeriksaan terhadap fenomena, peristiwa, dan fakta empiris yang berkaitan dengan masalah penelitian.[7] Observasi ini dilaksanakan dengan menggunakan model catatan berkala yaitu dilakukan untuk mengamati sebagian perilaku atau fenomena manusia. Peneliti tidak memusatkan pengamatannya pada keseluruhan perilaku tetapi berfokus pada bagian-bagian krusial yang mana datanya penting untuk analisis penelitian. Seperti partisipasi siswa dalam pembelajaran, antusiasme siswa dalam pembelajaran, dan pemahaman siswa terhadap materi fikih ibadah haji dan umrah saat menggunakan bahan ajar berbasis canva.

III.HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Ajar Inovatif

¹¹ Media berasal dari kata latin *medius* yang secara bahasa berarti perantara atau pintu masuk. Menurut Ibrahim, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk memberikan rangsangan sehingga terjadi interaksi belajar-belajar untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.[8]

Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan proses interaksi dan komunikasi edukatif, yang dilakukan oleh guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Selain itu juga terdapat kegiatan guru dalam proses pembelajaran untuk mengarahkan proses pembelajaran selanjutnya agar berjalan dengan baik dan lancar.[9]

¹³ Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga terjadi proses pembelajaran.[8]

Media merupakan hal yang sangat penting dalam dunia pendidikan, sebagai media komunikasi atau perantara. Media adalah alat kerja sebagai pembawa pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam media, informasi yang disampaikan dapat berupa suara, gambar, gerak, sifat atau bentuk rekayasa animasi yang dapat membantu guru menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, tidak membosankan, dan lebih hidup. Secara umum peran jalur pembelajaran adalah sebagai berikut: (1) menjelaskan pesan pengajaran yang sangat kompleks, (2) mengatasi mata pelajaran utama, (3) melalui kreativitas dan inovasi, sifat pasif siswa dapat diatasi, (4) memotivasi siswa secara aktif untuk belajar, (4) meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan berprestasi.

Aturan pemilihan media ajar memiliki beberapa poin penting. Pertama, efisiensi merupakan faktor kunci dalam pemilihan media. Media yang dipilih harus sesuai dan cocok untuk mencapai tujuan pembelajaran serta dapat menunjukkan keefektifan. Kedua, kepentingan juga harus diperhatikan, yaitu kesesuaian antara media dengan tujuan pembelajaran, topik yang dibahas, kepribadian siswa dan pembagian waktu yang tersedia. Poin ketiga adalah efisiensi dalam pemilihan dan penggunaan media. Ini mengacu pada penggunaan sarana yang murah dan sederhana, namun mampu menyampaikan pesan dan informasi yang diinginkan. Keempat, pemilihan media yang tepat harus digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitasnya. Terakhir, dalam konteks penggunaan media, prioritas harus diberikan pada aspek lingkungan sosial dan budaya. Artinya kita menitik beratkan pada aspek pengembangan pembelajaran yang berkaitan dengan kecakapan hidup siswa, dengan memperhatikan nilai-nilai budaya dan sosial yang ada.[10]

Di era digital yang semakin maju ini, inovasi media pendidikan menjadi faktor penting dalam meningkatkan efektifitas dan daya tarik proses pembelajaran. Inovasi ini meliputi penggunaan teknologi terkini, metode pembelajaran baru, dan pengembangan konten yang menarik. Aspek-aspek tersebut menunjukkan pentingnya inovasi dalam media pendidikan.

1 tuntutan perubahan dalam proses Pendidikan juga telah dijelaskan dalam beberapa peraturan, diantaranya adalah PP 19/2005: Standar Nasional Pendidikan, pasal 19, ayat 1, dimana Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa.[4]

Pertama, inovasi media pendidikan dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Dalam pendidikan tradisional, seringkali siswa merasa bosan dan tidak mau belajar. Namun inovasi media pembelajaran seperti penggunaan video, animasi, simulasi dan aplikasi interaktif telah membuat siswa lebih tertarik dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Ini membantu membangkitkan minat pada subjek dan meningkatkan motivasi untuk belajar lebih tinggi.

Selain itu, inovasi media pembelajaran juga dapat mengakomodir gaya belajar yang berbeda. Setiap orang memiliki gaya belajar yang berbeda, seperti visual, auditori atau kinestetik. Menggunakan berbagai media seperti gambar, audio, video dan simulasi interaktif, inovasi media pembelajaran memungkinkan siswa menerima informasi dan memahami konsep dengan cara yang sesuai dengan gaya belajar mereka. Dengan demikian, setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk berhasil dalam proses pembelajaran.

Selain itu, inovasi dalam media pembelajaran juga memungkinkan untuk mempersonalisasikan pembelajaran. Setiap orang memiliki kecepatan belajar yang berbeda dan tingkat pemahaman yang berbeda. Melalui pemanfaatan teknologi canggih, seperti pembelajaran adaptif dan analitik data, inovasi media pembelajaran dapat mengidentifikasi kebutuhan dan tingkat pemahaman setiap siswa. Dengan cara ini, pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan setiap siswa, memungkinkan mereka untuk belajar secara efektif dan mencapai potensi penuh mereka.

Inovasi dalam media pembelajaran juga menawarkan peluang baru untuk belajar sepanjang hayat. Di dunia yang terus berubah dan berubah, keterampilan dan pengetahuan penting perlu terus diperbarui. Inovasi dalam media pembelajaran seperti kursus online, webinar atau platform pembelajaran jarak jauh memungkinkan individu untuk terus belajar dan mengembangkan diri kapan saja, di mana saja. Hal ini membuat pembelajaran seumur hidup dapat diakses dan terjangkau oleh semua orang, terlepas dari waktu dan lokasi geografis.

Secara keseluruhan, inovasi media pembelajaran berperan sangat penting dalam meningkatkan efektivitas, partisipasi, personalisasi, dan aksesibilitas pembelajaran. Dengan menggunakan teknologi dan metode pembelajaran terkini, inovasi tersebut memberikan dampak positif yang sangat besar bagi siswa dan proses belajarnya. Oleh karena itu, pendidik dan pembuat kebijakan harus terus mempromosikan dan mendukung inovasi media pendidikan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih baik dan berkelanjutan bagi generasi mendatang.

Media Ajar Berbasis Canva

7 Pendidikan agama Islam merupakan mata pelajaran utama yang tidak hanya memungkinkan peserta didik menguasai berbagai kajian keislaman namun lebih fokus pada pengamalan dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat. Oleh karena itu, guru pendidikan agama Islam harus mampu mengembangkan proses pembelajaran yang bertujuan untuk mencapai kompetensi siswa secara menyeluruh, yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.[11]

5 Perancangan bahan ajar akan lebih mutakhir bila dibarengi dengan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Penggunaan TIK sangat penting untuk menyampaikan konten, terutama melalui visualisasi. Berbagai media presentasi dapat digunakan untuk membantu menjelaskan materi. Presentasi adalah pertunjukan dari satu atau lebih tayangan yang ditonton, dengan harapan dapat menarik perhatian penonton.

Menurut Kusrianto (2013), komunikasi visual dalam bentuk isyarat nonverbal dapat mencapai tingkat keberhasilan sebesar 93% dalam menyampaikan pemahaman kepada audiens. Isyarat nonverbal dalam konteks ini mengacu pada bahasa gambar yang dapat merangsang imajinasi khalayak secara lebih dalam dan luas dibandingkan pesan verbal, baik yang bersifat auditori maupun yang berbasis teks. Intinya, teks lebih tepat dan terbatas pada satu definisi, sedangkan gambar memberikan peluang multi-interpretasi tanpa batas.[12]

8 Era teknologi yang semakin cepat dan maju ini, guru perlu memilih media pendidikan yang tepat bagi siswanya sesuai dengan lingkungannya. Dalam pengembangan ini, media edukasi yang dicakup adalah aplikasi Canva. Aplikasi ini juga dapat digunakan melalui handphone atau laptop, baik di berbagai tempat maupun di bidang pendidikan dan mata pelajaran.

Sebagai aplikasi berbasis teknologi, Canva menyediakan ruang edukasi bagi seluruh pendidik untuk menyelesaikan proses pembelajaran berbasis media pembelajaran, termasuk aplikasi Canva. Dukungan yang

menyediakan template yang lebih menarik untuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Ada banyak contoh yang dapat digunakan guru untuk mengajar siswa di aplikasi Canva, termasuk banyak template menarik untuk presentasi dalam format Power Point. Jenis presentasi slide Microsoft Office Power Point adalah program aplikasi perkantoran (lembar kerja yang berisi objek variabel) yang digunakan untuk mempresentasikan konsep dan argumen yang ingin Anda sajikan kepada orang lain.[13]

Dilansir dari akun atau web Canva, Canva memperkenalkan fitur atau aplikasi untuk pendidikan, menunjukkan Canva sebagai alat kreatif dan kolaboratif untuk semua kelas. Satu-satunya platform desain yang diperlukan di kelas. Ini mengembangkan keterampilan kreativitas dan kolaborasi, membuat pembelajaran visual dan komunikatif menjadi mudah dan menyenangkan.

Adapun kelebihan dan kekurangan aplikasi Canva. Kelebihan aplikasi Canva:

1. Memudahkan seseorang untuk, misalnya, membuat desain yang diinginkan atau diminta; sedang mengerjakan menawarkan poster, sertifikat, infografis, templat video, presentasi, dan lainnya
2. Karena aplikasi ini sudah menawarkan berbagai template yang tersedia dan menarik Memudahkan untuk membuat desain yang diberikan oleh seseorang, sesuaikan saja Font, warna, ukuran, gambar, dll hanya ditentukan sesuai keinginan dan pilihan.
3. Mudah diakses, aplikasi Canva mudah untuk semua orang karena dapat diperoleh melalui Android atau Iphone hanya dengan mengunduh untuk mendapatkan aplikasi ini. Jika menggunakan laptop, caranya adalah dengan membuka Chrome atau situs web Canva dan buka aplikasi Canva tanpa mengunduh.

Kekurangan Canva dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Canva mengandalkan koneksi internet yang baik dan stabil. Jika koneksi internet atau kuota pada perangkat yang digunakan tidak mencukupi, seperti ponsel atau laptop yang digunakan, Canva tidak dapat diakses atau digunakan dalam proses desain.
2. Canva memiliki beberapa elemen yang tersedia dalam versi berbayar seperti template, stiker, karya seni, font, dll. Namun, tersedia juga banyak template menarik dan gratis. Pengguna tetap bisa mendesain sesuatu yang menarik berdasarkan kreativitasnya.
3. Desain yang di pilih di Canva terkadang memiliki kesamaan dengan desain orang lain. Ini dapat terjadi dengan templat, gambar, warna, dan elemen lainnya. Namun, itu bukan masalah karena terserah kepada pengguna untuk memilih desain yang berbeda dan menyesuaikannya dengan kebutuhan dan preferensi mereka.
4. Untuk menggunakan Canva, pengguna perlu memikirkan ketergantungan mereka pada koneksi internet, mempertimbangkan pilihan antara elemen berbayar atau gratis, dan membuat keputusan kreatif yang membantu desain mereka menonjol dari yang lain.[6]

Guru menggunakan alat pembelajaran PowerPoint langsung untuk mengintegrasikan materi pembelajaran mereka. Namun, agar proses pembelajaran lebih menarik bagi siswa, guru perlu menyajikan presentasinya dengan cara yang kreatif. Dengan menggunakan aplikasi Canva, guru dapat mencari template presentasi dengan memasukkan istilah pencarian dan mengetikkan kata kunci 'presentasi'. Canva akan secara otomatis menampilkan beberapa template menarik untuk digunakan. Setelah selesai mendesain templat atau tata letak, hasilnya dapat dengan mudah diimpor ke PowerPoint. Penggunaan Canva juga tidak hanya mentransfer pengetahuan melalui proses pembelajaran, tetapi juga melatih guru untuk terampil, kreatif, dan inovatif dalam mengembangkan pelajaran atau materi pembelajaran. Dengan Canva, guru dapat dengan mudah membuat presentasi yang menarik perhatian siswa, meningkatkan efektivitas komunikasi dan pemahaman dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran Materi Ibadah Haji dan Umrah Berbasis Canva

Pasal 1 UU No. 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik, guru dan sumber belajar di lingkungan belajar. Pembelajaran adalah proses mengelola lingkungan individu, yang sengaja ditimbulkan pada mereka untuk belajar atau menunjukkan perilaku tertentu. Sedangkan belajar adalah suatu proses yang mengarah pada tingkah laku yang bukan merupakan hasil dari proses pertumbuhan fisik, melainkan perubahan kebiasaan dan keterampilan yang meningkatkan dan mengembangkan daya otak, sikap, dan lain-lain (Soetomo, 1993: 120).[14] Dengan demikian pembelajaran merupakan suatu proses yang mendorong siswa belajar dalam lingkungan belajar untuk melakukan kegiatan dalam situasi tertentu.

³ Haji adalah rukun Islam yang kelima setelah setelah syahadat, shalat, zakat dan puasa. Haji secara harfiah adalah mengunjungi, ziarah atau pergi ke tempat tertentu. Secara *syar'i* haji adalah mengunjungi Ka'bah di Makkah pada waktu yang telah ditentukan untuk melakukan beberapa ibadah tertentu.

Umrah secara harfiah berarti ziarah atau kunjungan ke tempat tertentu. Secara ¹⁸ berarti berziarah ke Baitullah di Makkah Al-Mukarramah untuk melakukan *tawaf* dan *sa'i* kemudian *tahallul* dengan syarat yang telah ditentukan dan waktu yang tidak ditentukan. hanya saja ada waktu-waktu yang dimakruhkan yaitu seperti hari Arafah, hari Nahar dan hari Tasyrik.[15]

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 kolaborasi dengan memanfaatkan aplikasi canva, sehingga terkesan 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 :

Cara Penggunaan :

1. Pastikan siswa sudah mendownload aplikasi canva pada smartphone, dan log in ke aplikasi canva tersebut.
2. Siswa akan diberikan sebuah link untuk mengakses materi yang akan diberikan.
3. Siswa membuka link tersebut dan akan langsung masuk ke dalam materi ajar.
4. Klik icon "upload" di pojok kanan atas tampilan
5. Lalu pilih "Tampilkan"
6. Siswa klik gambar ka'bah untuk masuk pada menu pilihan antara materi haji atau materi umrah.
7. Semisal pada pembelajaran tersebut yang pertama adalah membahas mengenai materi haji, maka siswa dapat klik kembali gambar ka'bah yang terdapat keterangan "Haji".
8. 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, dam ibadah haji, serta video pembelajaran Langkah-langkah ibadah haji (manasik haji).
9. Jika pada point ke 4 siswa memilih maetri mengenai umrah, siswa dapat klik gambar kubah masjid Nabawi yang terdapat keterangan "Umrah"
10. Siswa akan dibawa masuk kedalam pilihan menu yang terdapat anatar lain, ⁹ pengertian dan hukum ibadah umrah, syarat ibadah umrah, rukun umrah, wajib dan sunnah ibadah umrah.
11. 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".
12. 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.
13. Jika siswa ingin melihat video pembelajaran dapat masuk pada menu materi ibadah haji, dan dapat klik icon bergambar "youtube".
14. Terdapat halaman kuis mengenai materi ibadah haji dan umrah yang dapat diakses oleh siswa dengan klik gambar "tanda tanya".

Langkah-langkah lebih jelasnya sebagai berikut :



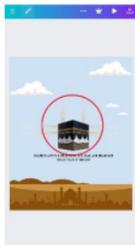
- Setelah mengakses link yang sudah dibagikan, maka akan masuk kdalam halaman seperti disamping.
- Lalu Klik icon "upload sebagaimana ditunjukkan oleh tanda panah merah.



- Maka akan muncul sebagaimana diamping, lalu pilih “tampilkan”



- Maka akan muncul sebagaimana diamping, lalu pilih kembali “tampilkan”



- Selanjutnya akan muncul sebagaimana disamping, lalu klik gambar Ka'bah untuk dapat masuk ke menu pilihan materi



-Selanjutnya akan muncul tampilan sebagaimana disamping .
-Siswa dapat memilih materi yang hendak dipelajari.
-Klik gambar Ka'bah untuk mengakses materi Ibadah Haji
-Klik gambar kubah masjid Nabawi untuk mengakses materi Ibadah Umrah



- Jika siswa memilih materi Ibadah Haji maka akan muncul pilihan materi sebagaimana disamping (pengertian dan hukum ibadah haji, syarat ibadah haji, rukun haji, wajib dan sunnah ibadah haji, serta larangan, dan ibadah haji, dan hikmah ibadah haji, serta video pembelajaran Langkah-langkah ibadah haji (manasik haji)).



9 Jika siswa memilih materi Ibadah Umrah maka akan muncul pilihan materi sebagaimana disamping (pengertian dan hukum ibadah Umrah, syarat ibadah Umrah, rukun Umrah, wajib dan sunnah ibadah Umrah, serta larangan dan ibadah Umrah, dan hikmah ibadah Umrah).

Icon Penunjang :



- Icon disamping berfungsi untuk berpindah halaman.
- Icon tanda ke kiri untuk menuju halaman sebelumnya.
- Icon tanda ke kanan untuk menuju halaman selanjutnya.



Icon disamping untuk kembali ke halaman menu awal pilihan materi



Icon disamping untuk menuju halaman yang menampilkan video pembelajaran Langkah-langkah ibadah haji (manasik haji).



- Icon disamping untuk menuju halaman kuis materi ibadah haji dan umrah

Pemanfaatan bahan ajar multimedia interaktif berbasis Canva untuk mempelajari materi fiqh 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.

IV.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 fiqh haji dan umrah merupakan sebuah langkah inovatif yang sesuai dengan perkembangan zaman. Mata pelajaran yang kompleks seperti fiqh 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.

DAFTAR PUSTAKA (SEMENTARA)

- [1] B. Kisworo, "Ibadah Haji Ditinjau Dari Berbagai Aspek," *Al-Istinbath: Jurnal Hukum Islam*, vol. 2, no. 1, pp. 75–98, 2017.
- [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.
- [3] W. Cayeni, D. Ade, and S. Utari, "PENGUNAAN TEKNOLOGI DALAM PENDIDIKAN: TANTANGAN GURU PADA ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0," *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG*, 2019.
- [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.
- [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.
- [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.
- [12] N. Aisyah, T. Suwanti, R. Alfiah 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.
- [15] N. A. Fitrah, "HAJI DAN UMRAH DALAM KAJIAN FIQH," *Diploma thesis, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.*, 2022.

ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

9%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.usd.ac.id Internet Source	2%
2	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	1%
3	repository.iainbengkulu.ac.id Internet Source	1%
4	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1%
5	e-journal.metrouniv.ac.id Internet Source	1%
6	ejournal.iaifa.ac.id Internet Source	1%
7	e-proceedings.iain-palangkaraya.ac.id Internet Source	1%
8	jurnal.anfa.co.id Internet Source	1%
9	repository.uinjambi.ac.id Internet Source	1%

10	journal.staincurup.ac.id Internet Source	1 %
11	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	1 %
12	Submitted to Universitas Muhammadiyah Sidoarjo Student Paper	1 %
13	journal.universitaspahlawan.ac.id Internet Source	1 %
14	ejurnal.itats.ac.id Internet Source	1 %
15	journal.lppmunindra.ac.id Internet Source	1 %
16	nrskomes.blogspot.com Internet Source	1 %
17	openjournal.unpam.ac.id Internet Source	1 %
18	www.1vsi.com Internet Source	1 %
19	journal.arimbi.or.id Internet Source	1 %

Exclude bibliography On