

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan mempunyai peran penting dalam membentuk kesiapan generasi muda agar mampu menghadapi berbagai tantangan pada masa depan. Sejak dahulu, kegiatan pendidikan telah terintegrasi dalam kehidupan sosial masyarakat, walaupun pada fase awal pelaksanaannya berlangsung secara sederhana dan belum diidentifikasi sebagai proses pendidikan formal. Dalam perkembangannya, pendidikan muncul melalui beragam pola dan pendekatan pembelajaran yang dipengaruhi oleh latar belakang budaya, ketersediaan sarana, serta situasi dan kondisi di masing-masing lingkungan. Tujuan utamanya yaitu untuk membantu individu agar menjadi mandiri dan mampu beradaptasi di tengah masyarakat.¹ Sebagai proses yang berkelanjutan, pendidikan memiliki fungsi yang tidak terbatas pada pemberian pengetahuan kepada individu, tetapi juga mendukung perkembangan sikap sosial dan keterampilan berpikir kritis. Hal tersebut diwujudkan melalui aktivitas pembelajaran yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang dapat mengubah pola pikir maupun perilaku mereka. Pembelajaran yang dilaksanakan secara efektif akan membantu siswa untuk mencapai hasil belajar yang maksimal, sehingga menjadi tolok ukur keberhasilan dalam memahami serta mengimplementasikan materi yang dipelajari..²

¹ Yudin Citriadin, *Pengantar Pendidikan* (Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram, 2019).

² Sri Wulan Anggraeni et al., "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021): 5313–27.

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang berfungsi sebagai wadah utama dalam membangun pola pikir, gaya hidup, kebiasaan, serta keterampilan sosial peserta didik. Dalam suatu proses pembelajaran, guru memiliki peran menjadi fasilitator yang membantu dan membimbing siswa agar mampu meraih hasil belajar yang optimal. Akan tetapi, keberhasilan pembelajaran tidak sepenuhnya ditentukan oleh peran guru saja, Namun kondisi tersebut tidak hanya disebabkan oleh satu aspek saja, melainkan turut dipengaruhi oleh berbagai faktor lain yang bersumber dari internal maupun eksternal peserta didik. Faktor internal meliputi tingkat kecerdasan, minat, bakat, motivasi, serta perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Sementara itu, faktor eksternal berasal dari lingkungan di luar diri peserta didik yang turut memberikan pengaruh terhadap kegiatan belajar, meliputi kondisi lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan pembelajaran. Ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran dapat menumbuhkan fokus, semangat, dan dorongan internal untuk mengikuti proses pembelajaran. Minat belajar tidak hanya berperan dalam meningkatkan keaktifan siswa selama kegiatan belajar mengajar, tetapi juga memberikan pengaruh langsung terhadap capaian hasil belajar. Oleh sebab itu, peningkatan minat belajar menjadi perhatian utama untuk membantu siswa agar dapat memahami dan menguasai materi secara lebih efektif.³

³ Amni Fauziah, Asih Rosnaningsih, and Samsul Azhar, "Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Poris Gaga 05 Kota Tangerang," *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Ahmad Dahlan* 4, no. 2 (2017): 47–53.

Media pembelajaran merupakan bagian dari perkembangan teknologi modern memiliki kontribusi yang sangat besar dalam kehidupan manusia, khususnya di dalam sektor pendidikan. Integrasi teknologi dalam kegiatan pembelajaran menjadi faktor penting untuk mewujudkan perkembangan dan kemajuan pendidikan yang signifikan. Dalam menghadapi dunia yang semakin kompleks, pendidikan tidak lagi cukup hanya memberikan pengetahuan dan keterampilan secara terpisah pada setiap bidang studi. Pendidikan harus mampu membentuk kemampuan siswa dalam menyelesaikan berbagai tantangan multidisipliner yang semakin berkembang. Oleh karena itu, kurikulum pendidikan perlu dipersiapkan untuk menghadapi masa depan yang berbasis teknologi, serta tenaga pendidik harus mampu mengikuti perkembangan zaman melalui penggunaan metode pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Di tengah perkembangan era digital, guru dituntut untuk dapat mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran, baik media tradisional maupun media modern, agar peserta didik lebih mudah memahami materi yang diajarkan.⁴

Seiring berkembangnya teknologi, berbagai perangkat elektronik mulai dimanfaatkan sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar. Kondisi tersebut mendorong terciptanya media pembelajaran yang lebih interaktif melalui pemanfaatan video, komputer, serta internet. Kehadiran berbagai media tersebut bertujuan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran sekaligus meningkatkan minat/daya tarik proses belajar.⁵ Keberadaan media pembelajaran menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran di kelas. Apabila kegiatan

⁴ Andi Asari et al., "Media Pembelajaran Era Digital" (CV. Istana Agency, 2023).

⁵ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*, (Jawa Timur: Bintang Sutabaya, 2016), hal. 6-7.

belajar hanya mengandalkan metode ceramah satu arah, peserta didik cenderung mengalami kejenuhan dan berkurangnya antusiasme dalam mengikuti pelajaran. Dengan demikian, guru perlu menghadirkan inovasi serta kreativitas dalam merancang media pembelajaran yang mampu mendukung penyampaian materi secara optimal. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan partisipasi aktif antara pendidik dan peserta didik serta membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak monoton.⁶

Proses pembelajaran dengan mengembangkan media berupa multimedia interaktif sangatlah penting karena dapat menimbulkan ketertarikan peserta didik dalam belajar. Kombinasi yang ada di multimedia interaktif yang berasal dari berbagai media yang terdiri atas kombinasi teks, grafik, audio, animasi, dan video yang dilengkapi dengan alat pengontrol untuk dioperasikan oleh pengguna. Pengembangan media tersebut bertujuan untuk menyampaikan berbagai informasi, baik berupa pesan, pengetahuan, keterampilan, maupun sikap kepada siswa sehingga pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan sesuai tujuan pembelajaran dan tetap terkendali berdasarkan kondisi serta kebutuhan pengguna. Pemanfaatan multimedia interaktif dapat mendukung terciptanya proses belajar yang lebih efektif serta mampu mendorong munculnya minat dan semangat belajar baru pada peserta didik. Dengan penggunaan media tersebut, peserta didik terdorong untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga mereka lebih mudah memperoleh pengetahuan dan

⁶ M Pd Syarifuddin and Eka Dewi Utari, *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)* (Bening Media Publishing, 2022).

memahami materi yang diajarkan.⁷ Multimedia interaktif dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran di sekolah untuk mendukung peningkatan kualitas pendidikan, salah satunya untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Media pembelajaran berperan sebagai alat penyampai pesan dan materi kepada siswa sekaligus membantu terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif. Selain itu, penggunaan media mampu meningkatkan kemampuan pemahaman peserta didik, menyajikan materi secara lebih menarik, serta mempermudah penjelasan isi pembelajaran. Saat ini, berbagai media pembelajaran interaktif berbasis website telah banyak dimanfaatkan oleh guru karena dapat diakses secara daring dan efektif dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik.⁸ Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan menjadi media pembelajaran yaitu *software canva* bisa di download dan bisa juga memakai website.

Canva merupakan platform desain online yang dilengkapi dengan berbagai fitur editing untuk membuat aneka desain grafis, di antaranya poster, presentasi, pamflet, grafik, banner, edit foto, dan sebagainya. Penggunaan *Canva* dapat membantu pendidik dalam menyusun media pembelajaran serta memudahkan guru ketika menjelaskan materi pelajaran kepada siswa. Dengan memanfaatkan aplikasi tersebut, peserta didik lebih mudah mempelajari materi yang disampaikan karena *Canva* mampu menyajikan kombinasi tulisan, video, suara, animasi, gambar, diagram, dan elemen pendukung lainnya sesuai

⁷ Rita Widiasih, "The Effect of Using a Variety of Media and Learning Motivation on Learning Outcomes in Economics Subject Class XI IPS Students of SMA Negeri 2 Jember Academic Year 2016/2017," *Journal of Economic Education: Scientific Journals of Education, Economics, and Social Sciences* 11, no. 2 (2017): 2017.

⁸ Julsyam Fitra and Hasan Maksam, "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK," *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 4, no. 1 (2021): 1–13.

kebutuhan pembelajaran. Di samping itu, desain tampilan *Canva* yang menarik dapat membantu meningkatkan konsentrasi dan minat peserta didik dalam kegiatan belajar.⁹

Media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki keterbaruan pada integrasi berbagai elemen pembelajaran yang dirancang secara sistematis untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran agar siswa tidak mudah bosan. Tidak hanya menyajikan materi yang berbentuk teks dan gambar yang menarik secara visual, media ini juga dilengkapi dengan video pembelajaran kontekstual yang membantu siswa memahami konsep secara lebih mendalam dan aplikatif. Selain itu, elemen interaktif seperti tombol navigasi, animasi, serta penyajian ilustrasi yang relevan menjadikan pengalaman belajar lebih aktif dan tidak monoton. Keterbaruan utama media ini terletak pada penyusunan evaluasi berbasis studi kasus dengan kasus-kasus yang terbaru, salah satunya yaitu bagaimana cara bersuci saat sedang berada di lingkungan perang, sehingga siswa bisa berpikir kritis untuk menganalisis permasalahan nyata, tidak hanya mengukur pemahaman kognitif, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis, pengambilan keputusan, dan penerapan konsep dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, media ini diharapkan mampu menjadi inovasi pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

⁹ Putri Diana and Putra Jaya, "Pengembangan Materi Ajar Dasar Listrik Dan Elektronika Berbasis *Canva* Di Smk Negeri 5 Padang," *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)* 9, no. 1 (2021): 32–39.

Berdasarkan observasi awal di MTs. Nidhomiyah Surowono wawancara langsung dengan guru mata pelajaran Fiqih kelas VII pada tanggal 10 desember tahun 2024 terdapat beberapa permasalahan yaitu: proses pembelajaran di sekolah tersebut terutama mata pelajaran Fiqih disini hanya menggunakan buku paket/LKS saja. Cara penyampaian gurunya juga hanya dengan ceramah di mana guru menjelaskan dan siswa menyimak. Peserta didik sendiri juga kadang kurang tertarik dengan pembelajaran Fiqih, hal ini disebabkan karena siswa kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran serta motivasi belajar dalam memahami materi. Minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik serta interaktif dalam kegiatan belajar mengajar berdampak pada rendahnya motivasi dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran, sehingga menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya minat belajar peserta didik. Selain itu, belum adanya pengembangan inovasi media pembelajaran oleh guru yang dapat mendukung siswa untuk belajar secara mandiri juga menjadi kendala dalam pemanfaatan teknologi guna meningkatkan minat belajar siswa. Padahal, MTs Nidhomiyah Surowono Kediri memiliki fasilitas sekolah yang cukup memadai dengan tersedianya sarana dan prasarana yang mendukung perkembangan teknologi, seperti laboratorium komputer, jaringan *wifi*, serta kepemilikan *smartphone* oleh siswa. Penggunaan *smartphone* di sekolah tersebut juga diperbolehkan selama berkaitan dengan proses kegiatan pembelajaran dan tetap berada dalam pengawasan guru.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari 5 tahapan yaitu: 1) analisis (*analysis*), 2) perancangan/desain (*design*), 3) pengembangan

(*development*), 4) implementasi (*implementation*), 5) evaluasi (*evaluation*). Subjek percobaan adalah 26 siswa kelas tujuh di MTs Nidhomiyah Surowono Kediri.

Berdasarkan pendapat Kemendikdasmen, media pembelajaran memiliki peranan penting dalam mendukung kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi dan minat belajar peserta didik, mengurangi tingkat kejenuhan saat proses pembelajaran, melatih kemampuan berpikir sistematis dalam menentukan keputusan, serta membentuk karakter dan nilai positif dalam diri siswa.¹⁰

Dalam upaya meningkatkan minat belajar serta keterlibatan peserta didik, penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif pada mata pelajaran Fiqih perlu menjadi perhatian utama. Guru berperan penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga mampu memberikan motivasi dan mendorong partisipasi aktif siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Berdasarkan permasalahan tersebut, pengembangan media pembelajaran interaktif merupakan solusi yang relevan untuk diterapkan. Oleh karena itu, peneliti menghadirkan inovasi berupa bahan ajar multimedia interaktif berbasis *canva*.

Pemanfaatan *software canva* sebagai platform utama dalam pengembangan media ini bertujuan untuk menghadirkan pengalaman belajar yang terpadu, sehingga siswa tidak hanya mampu memahami materi secara lebih mendalam, tetapi juga terdorong untuk belajar mandiri melalui

¹⁰ Supriyono Supriyono, "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD," *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar* 2, no. 1 (2018): 43–48.

pemanfaatan sumber belajar digital. Integrasi teknologi dengan materi pembelajaran dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam proses belajar sekaligus membiasakan mereka memanfaatkan sumber daya digital secara mandiri.¹¹

Menurut penelitian Mochamad Desta, dkk. dalam penelitiannya, mengembangkan E-Magazine Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup yang menggunakan model ADDIE, hasilnya majalah elektronik berbasis proyek dianggap layak dan cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan proses sains siswa, khususnya dalam mengamati, mengklasifikasikan, menyimpulkan, dan berkomunikasi.¹²

Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* terbukti mampu mendukung efektivitas proses pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul sebagai berikut:

”Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Interaktif Berbasis *Canva* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Thaharah Kelas VII Di Mts Nidhomiyah Surowono Kediri”.

¹¹ Syarifuddin and Utari, *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)*.

¹² Rindyana Kusuma et al., “Pengembangan E-Magazine Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup,” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 03 (2025): 236–47.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan dari latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah yang akan peneliti bahas yaitu:

1. Bagaimana proses pengembangan bahan ajar multimedia interaktif berbasis *canva* yang di kembangkan pada materi Thaharah?
2. Bagaimana kelayakan bahan ajar multimedia interaktif berbasis *canva* yang dikembangkan pada materi Thaharah?
3. Bagaimana keefektifan bahan ajar multimedia interaktif berbasis *canva* yang dikembangkan dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi Thaharah?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui proses pengembangan bahan ajar multimedia interaktif berbasis *canva* untuk pembelajaran materi Thaharah.
2. Mengatahui kelayakan bahan ajar multimedia interaktif berbasis *canva* untuk pembelajaran materi Thaharah.
3. Mengetahui keefektifan bahan ajar multimedia interaktif berbasis *canva* yang di kembangkan dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi Thaharah.

D. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk dari pengembangan bahan ajar multimedia interaktif berbasis *canva* adalah sebagai berikut:

1. Multimedia interaktif berbasis Android/PC ini dibuat dengan menggunakan *Software Canva* serta aplikasi tambahan pengelola gambar dan video seperti Flow AI dan Google.

2. Multimedia interaktif ini dibuat memiliki spesifikasi yang di dukung oleh animasi, gambar dan video dalam menjelaskan materi pembelajaran sehingga peserta didik dapat melihat dan memahami bagaimana tata cara Thaharah secara langsung.

3. Aspek Pembelajaran

Dalam proses belajar mengajar menggunakan media interaktif peserta didik dapat mengerjakan soal tes atau soal evaluasi secara mandiri dan dilengkapi respon dari media interaktif setelah peserta didik mengerjakan soal evaluasi.

4. Aspek Media

Dari aspek media, media pembelajaran interaktif ini memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Halaman Cover, merupakan halaman awal atau pembukaan yang berisikan judul media, Pada halaman ini terdapat tombol Start yang akan mengarahkan pengguna untuk menuju halaman menu utama.
- b. Setelah melewati halaman menu utama, selanjutnya. Pada halaman Menu ini terdapat pilihan menu yang berupa, menu Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), menu materi, menu profil pengembang dan menu quiz/evaluasi.
- c. Menu Home merupakan Button untuk kembali ke menu awal yang berupa halaman Cover.
- d. Ikon Exit merupakan tombol untuk keluar dari media.
- e. Menu profil pengembang berisi tentang profil dari pembuat multimedia interaktif itu sendiri, guru, dan dosen yang turut membantu.

- f. Menu CP dan TP yang berisikan materi pelajaran yang akan dipelajari sesuai dengan CP dan TP yang ada di ATP maupun RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran).
- g. Menu materi berisikan materi pembelajaran Fiqih yang akan dipelajari dan pada setiap Bab materi berisikan video pembelajaran sebagai pendukung dari materi yang dipelajari.
- h. Menu quiz berisikan tentang soal-soal latihan yang berkaitan dengan materi yang dipelajari.
- i. Setiap halaman terdapat tombol Lanjutkan dan Kembali. Tombol Lanjutkan berfungsi untuk menuju halaman selanjutnya, sedangkan tombol Kembali berfungsi untuk mengembalikan ke halaman sebelumnya.

E. Pentingnya Penelitian

Setiap kegiatan ilmiah, tentu akan mempunyai kegunaan dan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan. Adapun manfaat penelitian ini di bagi menjadi dua manfaat, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan terutama pada implementasi teoritik pengembangan bahan ajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang secara khusus memberikan contoh praktis dan sistematis dalam pengembangan bahan ajar multimedia interaktif berbasis *canva* guna meningkatkan mutu Pendidikan Agama Islam di Sekolah atau Madrasah.

2. Manfaat praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat dan memberikan kontribusi pemikiran kepada berbagai pihak, antara lain:

- a. Bagi peneliti, bisa memberikan pengalaman, ilmu pengetahuan, serta tambahan wawasan yang luas untuk mempersiapkan sebagai pendidik yang memanfaatkan teknologi modern dalam proses pembelajaran.
- b. Bagi guru, sebagai masukan agar dalam proses pembelajaran dalam memanfaatkan berbagai macam media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.
- c. Bagi siswa, media ini untuk mengembangkan kompetensi pembelajaran PAI secara berkesinambungan dan dapat membantu siswa dalam memperoleh fasilitas belajar yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat belajar belajar siswa.
- d. Bagi sekolah, agar bisa meningkatkan kualitas pendidikan dengan melakukan perbaikan dalam metode pembelajaran yang diterapkan.
- e. Bagi pengembang keilmuan, media interaktif dapat dimanfaatkan sebagai bahan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan bahan perbandingan bagi pembaca yang akan melaksanakan penelitian.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan asumsi dan juga keterbatasan penelitian yang mendasari dalam pengembangan bahan ajar multimedia interaktif berbasis *canva* adalah sebagai berikut:

1. Bahan ajar multimedia interaktif berbasis *canva* yang didesain semenarik mungkin layaknya aplikasi pembelajaran, sehingga dapat memotivasi siswa dan dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran.
2. Bahan ajar multimedia interaktif berbasis *canva* dapat digunakan oleh siswa dan guru yang mengajar Fiqih.
3. Bahan ajar multimedia interaktif berbasis *canva* dapat digunakan sebagai media pendukung dan tambahan oleh guru agar siswa bisa belajar secara mandiri.
4. Bahan ajar multimedia interaktif berbasis *canva* berbentuk aplikasi yang tidak hanya tersedia di laptop/PC saja tetapi juga tersedia di android sehingga mudah dibawa kemana saja dan dipakai dimana saja untuk memahami materi pembelajaran.
5. Produk pengembangan bahan ajar ini berupa aplikasi *canva* dan hanya memuat pelajaran Fiqih materi thaharah pada kelas VII saja.

G. Definisi Istilah

Untuk memberikan pemahaman yang sama terhadap beberapa istilah yang terdapat dalam rumusan judul sebagai berikut:

1. Pengembangan

Pengembangan merupakan suatu usaha dalam penyusunan program media pembelajaran yang lebih tertuju pada perencanaan media. Media yang akan digunakan untuk kegiatan belajar mengajar terlebih dahulu direncanakan dan dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa.¹³ Dalam hal ini, pengembangan bahan ajar multimedia interaktif berbasis *canva* di

¹³ H Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan* (Prenada Media, 2016).

bidang studi Fiqih adalah upaya yang dilakukan untuk membuat media guna mempermudah dalam penyampain materi Thaharah.

2. Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan sebuah persoalan pokok yang tidak bisa di alihkan dalam satu kesatuan pembahasan yang utuh tentang cara pembuatan bahan ajar.¹⁴ Bahan ajar merupakan semua bentuk bahan yang digunakan oleh guru untuk membantu dalam melaksanakan kegiatan belajar di kelas.

3. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif merupakan berbagai macam kombinasi grafik, desain, teks, video, suara dan animasi, Penggabungan ini adalah suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, Pesan, atau isi pelajaran.¹⁵ Dalam penggabungan ini memerlukan peralatan seperti komputer, video kamera, dan proyektor, semua peralatan harus kompak bekerja sama dalam menyampaikan informasi kepada pemakainya.

4. *Canva*

Canva adalah sebuah platform aplikasi yang dapat diakses dengan cara mengunduh aplikasinya maupun melalui situs resmi *Canva* yang tersedia di Google. Dalam proses penggunaan *Canva*, baik melalui aplikasi maupun website, diperlukan koneksi internet yang stabil agar aktivitas pencarian dan pengoperasian dapat berjalan tanpa hambatan. Berdasarkan *Canva company profile*, platform ini didirikan pada tahun 2012 oleh Melanie Perkins, Clifford Obrecht, dan Cameron Adams. *Canva* dikembangkan sebagai

¹⁴ Andi Prastowo, "Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif Menciptakan Metode Pembelajaran Yang Menarik Dan Menyenangkan," 2019.

¹⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), 35.

aplikasi desain dan publikasi yang bertujuan memberdayakan masyarakat di berbagai belahan dunia agar mampu membuat berbagai jenis desain sekaligus mempublikasikannya di mana saja. Mengacu pada informasi yang dimuat dalam website resmi *Canva*, jumlah pengguna aktif *Canva* saat ini telah mencapai lebih dari 60 juta pengguna.

5. Minat Belajar

Minat belajar dalam kegiatan pembelajaran merupakan aspek psikologis yang memiliki pengaruh besar terhadap setiap individu. Apabila seseorang menaruh minat pada suatu hal, maka akan muncul rasa ketertarikan dan keterlibatan secara sukarela tanpa adanya unsur paksaan. Dalam konteks pendidikan, minat belajar memegang peranan penting bagi peserta didik karena menjadi faktor utama yang mendorong keaktifan selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa dengan tingkat minat belajar yang tinggi cenderung lebih aktif dan mandiri, sehingga kondisi tersebut dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar maupun kualitas proses pembelajaran yang dijalani.

6. Fiqih

Fiqih adalah Ilmu tentang hukum Islam yang di tafsirkan dengan jalan rasio berdasarkan dengan alasan-alasannya.¹⁶ Fiqih merupakan Ilmu yang menentukan norma-norma hukum dasar yang terdapat dalam al-Quran dan ketentuan-ketentuan umum yang terdapat dalam sunnah Nabi dalam kitab-kitab hadis.¹⁷ Dari pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa Fiqih adalah ilmu yang mempelajari dan menerangkan berbagai ketentuan hukum

¹⁶ Nasarudin Razak, *Dienul Islam*, (Bandung: Al-Ma'ruf, 1985), 251.

¹⁷ Muhammad Daud Ali, *Hukum Islam*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2012), 48.

syara' berdasarkan dalil-dalil rinci. Penetapan serta pemahaman hukum itu dicapai melalui penggunaan akal dan hasil pemikiran yang bersumber pada dalil-dalil syariat.

7. Thaharah

Thaharah menurut bahasa artinya "bersih" Sedangkan menurut istilah syara' thaharah yaitu bersih dari hadas dan najis. Selain itu thaharah dapat juga diartikan mengerjakan pekerjaan yang membolehkan shalat, berupa wudhu, mandi, tayamum dan menghilangkan najis.¹⁸

Thaharah secara umum. Dapat dilakukan dengan empat cara berikut.

- a. Membersihkan diri dari hadas, najis, dan kelebihan-kelebihan. yang ada dalam badan.
- b. Membersihkan anggota tubuh dari dosa-dosa.
- c. Membersihkan hati dari akhlak tercela.
- d. Membersihkan hati dari selain Allah.

Cara yang harus digunakan untuk membersihkan hadas dan najis tergantung kepada kuat dan lemahnya najis atau hadas pada tubuh seseorang. Bila najis atau hadas itu tergolong ringan atau kecil maka cukup dengan membersihkan dirinya dengan berwudhu. Tetapi jika hadas atau najis itu tergolong besar atau berat maka harus membersihkannya dengan cara mandi junub, bisa juga harus membersihkannya dengan tujuh kali dan satu di antaranya dengan debu. Kebersihan dan kesucian merupakan syarat penting untuk melaksanakan ibadah.

¹⁸ H. Moch. Anwar, *Fiqih Islam Tarjamah Matan Taqrib*, (Bandung: PT Alma'arif, 1987), 9.

H. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang terkait dengan pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran Fiqih untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi Thaharah kelas VII di Mts Nidhomiyah Surowono adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1: Penelitian Terdahulu

Penelitian 1	
Nama Pengarang, Tahun	: St. Rahmah, Usman, Buhaerah, Herdah, H. Ambo Dalle (2024)
Judul Penelitian	: "Pengembangan E-Modul Interaktif Menggunakan Aplikasi <i>Canva</i> Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VI di Mis As'adiyah No. 29 Wele Kabupaten Wajo" ¹⁹
Hasil Penelitian	: Penelitian ini menyimpulkan bahwa e-modul berbasis <i>Canva</i> efektif digunakan dalam pembelajaran Fiqih.
Metode Penelitian	: Metode penelitian ini menggunakan model ADDIE, yang melibatkan lima tahapan (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi).
Variabel sama yang digunakan	: Menggunakan software <i>canva</i> , model penelitian, mata pelajaran fiqih
Variabel perbedaan yang digunakan	: Pengembangan E-Modul interaktif, subjek penelitian siswa MI, materi yang digunakan.
Penelitian 2	
Nama Pengarang, Tahun	: Muhamad Aryono Rangko (2022)
Judul Penelitian	: "Pengembangan Media Interaktif Berbasis <i>Canva</i> Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Tema 2 Subtema 1 Kelas V Sdn 14 Mataram" ²⁰
Hasil Penelitian	: Berdasarkan validasi ahli media dan materi di peroleh rata-rata 93,5 sehingga media gambar berbasis <i>canva</i> dikatakan sangat valid. Dan berdasarkan analisis angket respon respon siswa dalam mendapatkan tingkat kepraktisan media, diproleh rata-rata nilai sebesar 95 sehingga media gambar berbasis <i>canva</i> dikatakan sangat praktis.
Metode Penelitian	: R&D teori Borg & Gall yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini.
Variabel sama yang digunakan	: Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi <i>Canva</i> , Meningkatkan minat belajar siswa.
Variabel perbedaan yang digunakan	: Metode penelitian, subjek penelitian siswa SD, materi yang digunakan.
Penelitian 3	
Nama Pengarang, Tahun	: Isra Minarti, (2023)

¹⁹ St Rahmah, "Pengembangan E-Modul Interaktif Menggunakan Aplikasi *Canva* Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VI Di MIS As' Adiyah No. 29 Wele Kabupaten Wajo" (IAIN Parepare, 2024).

²⁰ Aryono Rangko Muhamad, "Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Canva* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Tema 2 Subtema 1 Kelas V Sdn 14 Mataram" (Universitas Muhammadiyah Mataram, 2023).

Judul Penelitian	: “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Website Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Materi Gaya Kepemimpinan Umar Bin Abdul Aziz Di MTS No. 32 Lamasi” ²¹
Hasil Penelitian	: Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media pembelajaran interaktif valid dan praktis digunakan serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
Metode Penelitian	: R&D model penelitian ADDIE
Variabel sama yang digunakan	: Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Canva</i> , model penelitian, siswa MTs kelas VII
Variabel perbedaan yang digunakan	: materi yang digunakan, motivasi belajar
Penelitian 4	
Nama Pengarang, Tahun	: Abd. Ismail (2025)
Judul Penelitian	: “Peningkatan Hasil Belajar Fiqih Materi <i>Thaharah</i> Melalui Metode <i>Modelling The Way</i> Berbantuan Media Audiovisual Pada Peserta Didik Kelas Vii Mts Al-Mawasir Padang Kalua Kab. Luwu” ²²
Hasil Penelitian	: Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode <i>Modelling The Way</i> berbantuan media audiovisual mampu meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar peserta didik pada materi thaharah.
Metode Penelitian	: Penelitian Tindakan Kelas (PTK)
Variabel sama yang digunakan	: mata pelajaran fiqih, materi thaharah, siswa MTs kelas VII
Variabel perbedaan yang digunakan	: Model penelitian, meningkatkan hasil belajar, media yang digunakan
Penelitian 5	
Nama Pengarang, Tahun	: Ahmad Tarim Nazari (2025)
Judul Penelitian	: ”Penggunaan Media Digital Dalam Pembelajaran Fiqih Kelas Xi Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kota Banjarmasin” ²³
Hasil Penelitian	: Penggunaan media digital membantu meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap materi Fiqih.
Metode Penelitian	: Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.
Variabel sama yang digunakan	: Mata Pelajaran Fiqih
Variabel perbedaan yang digunakan	: Media, Metode penelitian, Subjek penelitian siswa Madrasah Aliyah.

²¹ Isra Minarti, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Website Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Materi Gaya Kepemimpinan Umar Bin Abdul Aziz Di MTs No. 32 Lamasi” (Institut Agama Islam Negeri Palopo, 2023).

²² Abd Ismail, “Peningkatan Hasil Belajar Fiqih Materi Thaharah Melalui Metode *Modelling The Way* Berbantuan Media Audiovisual Pada Peserta Didik Kelas Vii Mts Al-Mawasir Padang Kalua Kab. Luwu” (IAIN Palopo, 2024).

²³ Ahmad Tarim Nazari, “Penggunaan Media Digital Dalam Pembelajaran Fiqih Kelas XI Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kota Banjarmasin,” 2025.