



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pada dasarnya, pendidikan merupakan fondasi utama dalam membentuk generasi yang sehat secara spiritual maupun intelektual. Mata pelajaran Fikih di tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI) merupakan bagian penting dari sistem pendidikan Islam, yang berfungsi sebagai sarana utama untuk membekali siswa dengan pemahaman mengenai hukum Islam serta kemampuan untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan pandangan (Zakiah Daradjat, 2022) yang menyatakan bahwa tujuan pendidikan agama adalah membentuk pribadi beriman yang mampu mengamalkan prinsip-prinsip Islam dalam situasi nyata. Kendati demikian, terdapat kesenjangan antara prinsip-prinsip tersebut dan metode pengajaran Fikih yang sebenarnya diterapkan di madrasah.

Dari perspektif normatif, Keputusan Menteri Agama Nomor 183 Tahun 2019 mengamanatkan agar pembelajaran Fikih di Madrasah Ibtidaiyah dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat memahami dan menerapkan hukum Islam secara sederhana dan sesuai dengan tahapan perkembangan mereka; hal ini mencakup pemahaman konseptual maupun keterampilan prosedural terkait ibadah dan interaksi sosial (muamalah). Teknologi informasi juga perlu dimanfaatkan untuk memenuhi amanat pengajaran yang dilakukan dengan penuh hikmah sebagaimana termaktub dalam Surah An-Nahl ayat 125 dan ditafsirkan oleh M. Quraish Shihab dalam Tafsir Al-Mishbah sebagai pemilihan pendekatan dan strategi yang tepat dan disesuaikan dengan kondisi siswa. Hal ini mendukung gagasan bahwa media pembelajaran yang memadukan teks, grafis, audio, video, dan animasi mampu menyampaikan informasi secara lebih konkret dan mudah dipahami (Fadilah dkk., 2023).

Sayangnya, kondisi ideal itu belum sepenuhnya terwujud dalam pembelajaran di lapangan. Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan di kelas VI MIS Nurul Falah Suradita, pembelajaran Fiqih ternyata masih mengandalkan bahan ajar konvensional, yaitu buku paket dan lembar kerja siswa (LKS) cetak, dengan metode

yang didominasi ceramah serta tanya jawab sederhana. Sekalipun madrasah sudah memiliki fasilitas pendukung seperti laptop dan LCD proyektor, pemanfaatan media berbasis teknologi belum berjalan secara maksimal.

Temuan ini diperkuat oleh hasil wawancara bersama guru mata pelajaran Fiqih, yang mengungkapkan bahwa minimnya bahan ajar digital menjadi kendala utama dalam menghadirkan pembelajaran yang lebih variatif, sementara materi prosedural seperti tata cara ibadah dan muamalah masih memerlukan pengulangan penjelasan berkali-kali agar benar-benar dipahami peserta didik. Dari kesenjangan tersebut, dapat dirumuskan bahwa persoalan intinya terletak pada belum tersedianya media pembelajaran Fiqih yang mampu mengakomodasi karakteristik materi yang abstrak, sarat dengan istilah berbahasa Arab, dan menuntut adanya visualisasi prosedural.

Situasi ini menyoroti beberapa persoalan terkait pembelajaran yang memerlukan pertimbangan cermat. Ketika buku teks mendominasi kegiatan di kelas, siswa mungkin kehilangan minat serta kurang berpartisipasi atau terlibat sebagaimana mestinya terutama terkait materi yang bersifat prosedural. Sifat abstrak dari konsep-konsep tertentu dalam Fiqih seperti tujuan, keabsahan, ketidakabsahan, serta pengertian halal (diperbolehkan) dan haram (dilarang) semakin menambah kerumitan persoalan ini. Menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget, siswa di tingkat Madrasah Ibtidaiyah umumnya berada pada tahap operasional konkret. Pada dasarnya, siswa lebih mampu memahami gagasan abstrak jika didukung oleh contoh-contoh konkret atau objek nyata. Untuk memastikan siswa memahami tindakan dan urutan tertentu secara tepat khususnya yang berkaitan dengan pelaksanaan ibadah pembelajaran Fiqih memerlukan alat bantu visual, seperti demonstrasi. Kebutuhan ini tidak dapat dipenuhi secara memadai hanya dengan mengandalkan materi ajar cetak.

Perkembangan teknologi informasi modern menawarkan peluang yang dapat dimanfaatkan untuk mengatasi masalah ini. Konsep *mobile learning* (pembelajaran berbasis perangkat bergerak) memberikan kebebasan bagi siswa untuk menggunakan perangkat seluler, seperti ponsel pintar dan tablet, guna mengakses sumber daya pendidikan kapan saja dan di mana saja. Mengingat penetrasi pasarnya

yang luas di Indonesia, sistem Android dipilih sebagai platform pengembangan; hal ini menjamin aksesibilitas bagi siswa Madrasah Ibtidaiyah yang kini tumbuh sebagai generasi *digital native*. Pembuatan e-modul interaktif berbasis Android merupakan salah satu solusi kreatif yang diusulkan dalam penelitian ini.

Menurut (Fujiarti dkk., 2024), e-modul adalah materi pembelajaran digital yang disusun secara sistematis untuk mendukung kegiatan belajar baik yang bersifat terbimbing maupun mandiri melalui perangkat digital. Proses pengembangan dalam penelitian ini memanfaatkan aplikasi Canva, yang menyediakan berbagai perangkat desain untuk memadukan teks, foto, video, animasi, dan elemen visual lainnya secara harmonis. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva di kelas dapat meningkatkan pemahaman serta antusiasme siswa, sekaligus menjadikan materi pembelajaran lebih menarik (Rahmawati & Susanti, 2022; Putri dkk., 2023).

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan e-modul interaktif berbasis Android menggunakan Canva, dengan mempertimbangkan berbagai kesulitan, dampak, dan solusi yang telah diidentifikasi. Selain untuk mengevaluasi kelayakan produk dan mengukur respons siswa terhadap penggunaannya, modul ini berfungsi sebagai sarana pembelajaran alternatif yang dirancang untuk mengubah prinsip-prinsip Fiqih yang abstrak menjadi pengalaman belajar yang lebih konkret dan bermakna. Oleh karena itu, penelitian ini diberi judul "Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android Menggunakan Canva untuk Mata Pelajaran Fiqih Kelas VI."

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana desain e-modul interaktif berbasis Android menggunakan Canva pada mata pelajaran Fiqih kelas VI di MIS Nurul Falah Suradita?
2. Bagaimana tingkat kelayakan e-modul interaktif berbasis Android menggunakan Canva berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap penggunaan e-modul interaktif berbasis Android menggunakan Canva pada mata pelajaran Fiqih kelas VI di MIS Nurul Falah Suradita?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan desain e-modul interaktif berbasis Android menggunakan Canva pada mata pelajaran Fiqih kelas VI di MIS Nurul Falah Suradita.
2. Mengetahui tingkat kelayakan e-modul interaktif berbasis Android menggunakan Canva berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media.
3. Mengetahui respons peserta didik terhadap penggunaan e-modul interaktif berbasis Android menggunakan Canva pada mata pelajaran Fiqih kelas VI di MIS Nurul Falah Suradita.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat, baik secara teoretis maupun praktis.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan turut menyumbang pengembangan keilmuan di bidang teknologi pendidikan, terutama yang berkenaan dengan perancangan dan pengembangan bahan ajar digital untuk mata pelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah. Lebih jauh, temuan penelitian ini juga diharapkan memperkaya khazanah kajian ilmiah tentang pengembangan e-modul interaktif berbasis Android menggunakan Canva sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif pada jenjang pendidikan dasar

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

E-modul yang dikembangkan diharapkan dapat memudahkan pemahaman konsep, meningkatkan minat belajar, serta menumbuhkan kemandirian dalam mempelajari materi Fiqih.

b. Bagi Guru

Penelitian ini menawarkan alternatif bahan ajar berbasis teknologi yang lebih inovatif dan praktis, sekaligus membantu penyajian materi secara sistematis dan menarik

c. Bagi Sekolah

hasil penelitian ini dapat dijadikan salah satu langkah untuk meningkatkan mutu

pembelajaran lewat pemanfaatan teknologi pendidikan secara lebih optimal.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan maupun titik pijak dalam mengembangkan media pembelajaran sejenis pada mata pelajaran atau jenjang pendidikan yang lain.

E. Kerangka Berfikir

Secara umum, pembelajaran Fiqih di kelas VI MIS Nurul Falah Suradita masih dihadapkan pada persoalan yang tidak sederhana. Temuan observasi awal memperlihatkan bahwa bahan ajar yang dipakai masih berpusat pada buku paket dan lembar kerja siswa (LKS) cetak, sehingga proses belajar cenderung berjalan satu arah guru menjadi satu-satunya sumber informasi, sedangkan peserta didik lebih banyak bersikap pasif. Persoalan ini semakin berat mengingat karakteristik materi Fiqih yang sarat konsep abstrak, kaya istilah berbahasa Arab, dan menuntut visualisasi prosedural, sementara media pembelajaran yang tersedia saat ini belum mampu menjawab tantangan tersebut secara memadai.

Diperlukan solusi segera karena situasi ini menyebabkan rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, khususnya terkait materi yang bersifat prosedural. Di sisi lain, pesatnya perkembangan teknologi informasi membuka peluang untuk merancang pengalaman belajar yang kreatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik generasi *digital native*. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan perangkat pembelajaran berbasis teknologi yang mampu memperagakan tata cara ibadah secara sistematis, menjelaskan kosakata baru, serta mengonkretkan konsep-konsep yang abstrak.

Penelitian ini menerapkan paradigma pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) sebuah kerangka kerja yang dipopulerkan oleh Robert Maribe Branch dan dikenal karena pendekatannya yang terorganisasi namun fleksibel untuk mengimplementasikan solusi yang diusulkan secara metodologis. Dalam bukunya yang berjudul *Instructional Design: The ADDIE Approach* (2009), Branch menguraikan lima tahapan model yang saling berkaitan tersebut: analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan produk,

implementasi lapangan, dan evaluasi untuk perbaikan berkelanjutan. Proses pembuatan e-modul dalam penelitian ini dilaksanakan secara sistematis mengikuti lima tahapan kerangka kerja ADDIE, mengingat model ini dipilih untuk penelitian yang bertujuan menciptakan sumber daya pendidikan.

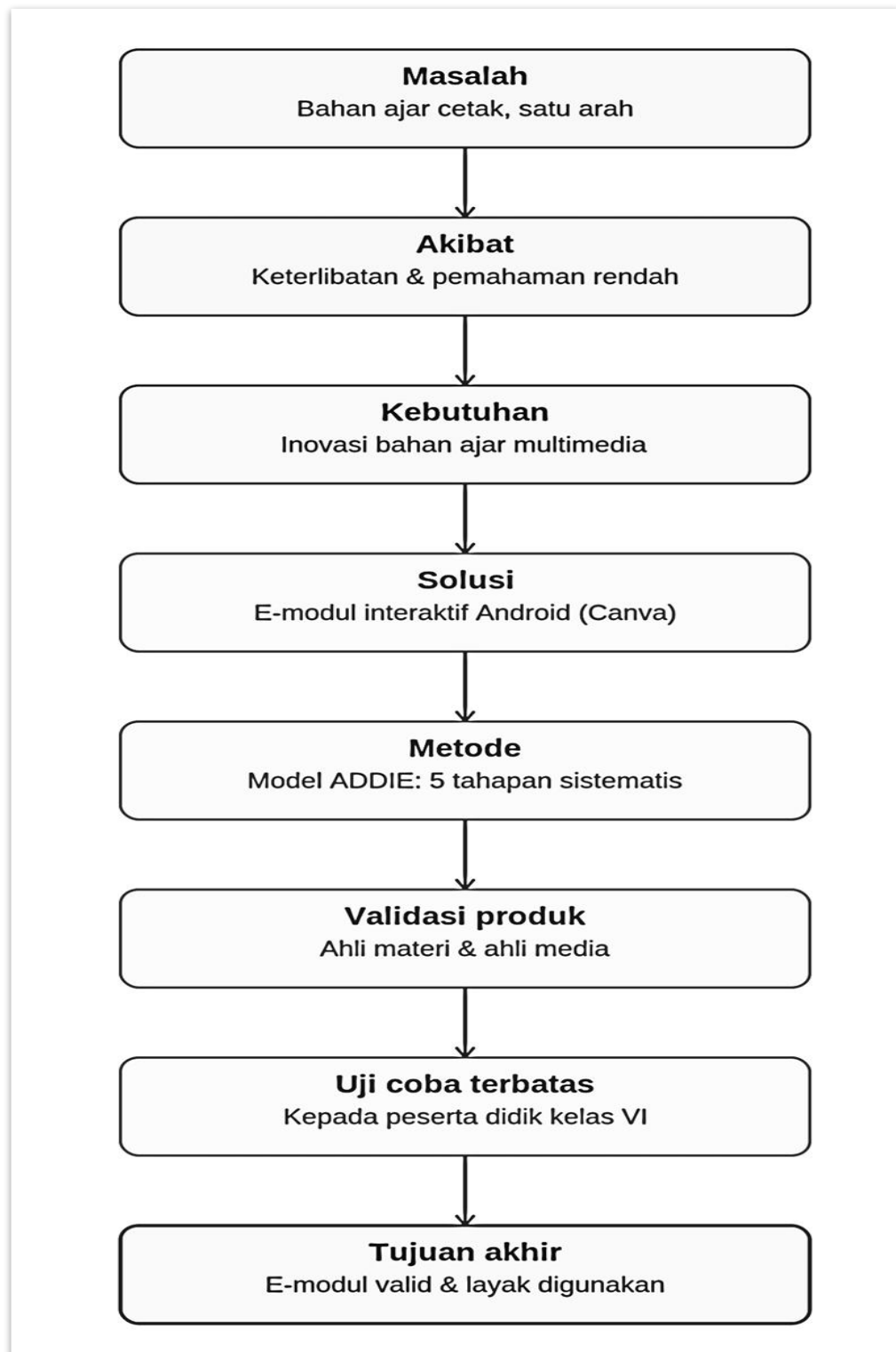
1. Tahap Analisis: mengidentifikasi kebutuhan peserta didik, mengkaji kurikulum Fiqih kelas VI, serta mendalami karakteristik siswa MIS Nurul Falah Suradita melalui kegiatan observasi dan wawancara.
2. Tahap Perancangan: menyusun *storyboard* e-modul, menetapkan materi pokok (Jual Beli), serta menyusun instrumen penilaian kelayakan produk.
3. Tahap Pengembangan: melaksanakan proses teknis pembuatan e-modul melalui aplikasi Canva, yang kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media guna menilai aspek isi, pedagogik, dan tampilan; masukan dari kedua validator dijadikan dasar untuk merevisi dan menyempurnakan produk.
4. Tahap Implementasi: menerapkan uji coba terbatas pada peserta didik kelas VI MIS Nurul Falah Suradita untuk mengukur respons sekaligus tingkat kepraktisan e-modul.
5. Tahap Evaluasi: melaksanakan evaluasi secara berkesinambungan pada setiap tahap pengembangan, dilengkapi evaluasi akhir terhadap keseluruhan proses dan hasil penelitian.

Dari segi cakupan, pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) yang berbasis pada model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) digunakan untuk membuat e-modul interaktif berbasis Android untuk mata pelajaran Fiqih Kelas VI dengan menggunakan Canva. Ruang lingkup pengembangan ini dibatasi pada satu topik Fiqih yang selaras dengan kurikulum yang berlaku di MIS Nurul Falah Suradita.

Gambaran umum ini memungkinkan visualisasi kerangka konseptual penelitian sebagai serangkaian tindakan yang saling berkaitan. Rendahnya keterlibatan dan pemahaman siswa disebabkan oleh penggunaan metode pengajaran Fiqih yang masih bersifat tradisional, terutama untuk materi pelajaran yang bersifat abstrak dan prosedural. Kondisi ini menuntut pembuatan sumber belajar inovatif berbasis multimedia, yang diwujudkan melalui penggunaan Canva dan metodologi ADDIE

untuk menyusun e-modul interaktif berbasis Android. Setelah produk akhir divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, siswa dilibatkan dalam uji coba lapangan berskala kecil untuk mengukur kelayakan dan respons pengguna. Tujuan akhir dari kerangka konseptual ini adalah menghasilkan e-modul interaktif yang tepat dan valid untuk pembelajaran Fikih di Kelas VI.





Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

F. Hasil Penelitian Terdahulu

Penulis menelaah beberapa studi yang relevan dengan penelitian yang dituju sebelum memulai studi ini, termasuk sebagai berikut:

1. Rahmah, Usman, Buhaerah, Herdah, dan Ambo Dalle (2024) melakukan penelitian berjudul “Pengembangan E-Modul Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VI”. Penelitian tersebut menerapkan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Data dihimpun melalui observasi, validasi ahli materi dan media, angket respons siswa, serta uji coba produk. Temuannya menunjukkan bahwa e-modul yang dikembangkan dinyatakan valid dan layak setelah melewati proses validasi ahli materi dan ahli media, mampu dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang memudahkan siswa memahami materi fiqih seperti makanan halal dan haram, sekaligus meningkatkan minat belajar peserta didik. Hasil uji respons peserta didik pun memperlihatkan persepsi yang positif terhadap e-modul tersebut.
2. Kholisah, Qohar, dan Susanto (2024) mengangkat penelitian berjudul “Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Materi Persamaan Garis Lurus”, yang termasuk kategori R&D dengan model ADDIE mencakup analisis kebutuhan, desain media, pengembangan produk, implementasi, hingga evaluasi. Pengumpulan data dilakukan melalui lembar validitas, angket respons siswa, serta tes belajar guna mengukur kemampuan siswa sebelum dan sesudah penggunaan e-modul. Hasilnya, e-modul interaktif berbasis Android tersebut dinyatakan layak digunakan dengan skor validitas yang tinggi, sementara hasil uji keterbacaan dan efektivitas menunjukkan siswa menjadi lebih aktif dan mampu memahami materi persamaan garis lurus secara signifikan setelah menggunakan e-modul tersebut.
3. Dengan menggunakan paradigma R&D model ADDIE, Wahyuni, Hidayah, dan Sastra Negara (2025) melakukan penelitian berjudul "Pengembangan E-Modul Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Lampung untuk Kelas V SD/MI." Pengumpulan data mencakup tes membaca, survei kepraktisan yang diberikan kepada guru dan siswa, serta verifikasi oleh ahli media dan ahli materi. Modul

elektronik interaktif berbasis Canva ini dinilai sangat layak dan bermanfaat, dengan perolehan skor validasi sebesar 93,3% dari ahli materi dan 90% dari ahli media, serta skor 100% pada kuesioner kepraktisan. Hasil tes membaca memberikan bukti tambahan mengenai efektivitas dan daya tarik modul elektronik ini bagi siswa sekolah dasar (SD/MI) yang sedang mempelajari bahasa Lampung.

4. Dalam artikelnya yang berjudul "Pengembangan E-Modul Fikih Berbasis Android untuk Siswa Kelas VI Madrasah Ibtidaiyah," yang diterbitkan di Jurnal Iqra': Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan, 6(2), 213–222, Fatmawati (2021) menemukan bahwa e-modul berbasis Android yang dikembangkan tersebut secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa dan memfasilitasi pembelajaran mandiri. Penelitian ini mendukung gagasan bahwa media berbasis teknologi dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran Fikih, sehingga menjadikannya relevan.

Berdasarkan tinjauan terhadap empat penelitian sebelumnya, antusiasme, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran terbukti meningkat melalui pembuatan materi pembelajaran digital, khususnya modul elektronik interaktif yang menggunakan aplikasi Canva. Namun, sebagian besar penelitian terdahulu cenderung berfokus pada pengembangan modul elektronik berbasis Canva tanpa integrasi khusus dengan platform Android, atau sebaliknya, menggunakan platform Android tanpa mengaitkannya dengan materi pelajaran Fikih. Sepengetahuan penulis, belum ada penelitian yang secara khusus mengembangkan e-modul interaktif berbasis Android dengan menggunakan Canva untuk kurikulum Fikih kelas enam di MIS Nurul Falah Suradita. Aspek kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi Canva dengan platform Android untuk pembelajaran Fikih kelas enam, yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik unik siswa di lokasi penelitian. Dalam konteks Madrasah Ibtidaiyah, strategi ini diharapkan dapat mendukung penyediaan sumber daya pembelajaran digital serta melengkapi penelitian yang sudah ada.

Tabel 1. 1 Kajian Penelitian Terdahulu

No	Judul Penelitian	Peneliti	Persamaan	Perbedaan
1	Pengembangan E-Modul Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VI di MIS As'adiyah No. 29 Wele Kabupaten Wajo	Rahmah, Usman, Buhaerah, Herdah, & Dalle (2024)	Sama-sama mengembangkan e-modul interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran Fiqih kelas VI dengan pendekatan R&D model ADDIE	Penelitian terdahulu belum mengintegrasikan platform Android secara khusus; lokasi penelitian berbeda (MIS As'adiyah Wajo)
2	Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Materi Persamaan Garis Lurus	Kholisah, Qohar, & Susanto (2024)	Sama-sama mengembangkan e-modul interaktif berbasis Android dengan pendekatan R&D model ADDIE	Materi yang dikembangkan adalah Matematika (persamaan garis lurus), bukan Fiqih, dan tidak menggunakan aplikasi Canva
3	Pengembangan E-Modul Interaktif pada Mata Pelajaran Bahasa Lampung Kelas V SD/MI	Wahyuni, Hidayah, & Sastra Negara (2025)	Sama-sama mengembangkan e-modul interaktif berbasis Canva dengan pendekatan R&D model ADDIE	Mata pelajaran dan jenjang kelas berbeda (Bahasa Lampung kelas V); tidak diintegrasikan dengan platform Android
4	Pengembangan E-Modul Fiqih Berbasis Android untuk Siswa Kelas VI Madrasah Ibtidaiyah	Fatmawati (2021)	Sama-sama mengembangkan e-modul Fiqih/Fiqih berbasis Android untuk siswa kelas VI Madrasah Ibtidaiyah	Tidak menggunakan aplikasi Canva sebagai platform pengembangan media

