

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan dunia IPTEK bagi kehidupan saat ini merupakan bukti bahwa kehidupan terus berkembang. Terlihat saat ini kehidupan dunia anak sudah memasuki generasi Alpha biasanya disebut dengan generasi milenial. Istilah tersebut keluar seiring dengan perkembangan yang berada di dalam masyarakat yang dilatar belakangi oleh adanya perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat dan cepat sekali untuk berkembang. sehingga terlihat adanya generation gap atau celah generasi yang terjadi karena adanya perkembangan teknologi informasi seperti yang telah dijelaskan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) dimana populasi bangsa Indonesia saat ini bisa dikelompokkan menjadi 6 (enam) generasi yakni post generasi Z (Post Gen Z), Generasi Z (Gen Z), Milenial, Generasi X, Baby Boomer, dan Pre Boomer. Dominan dari permasalahan tentang dunia IPTEK saat ini terjadi pada generasi yang lahir di tahun 2013 dan seterusnya atau disebut dengan Post Gen Z.¹

Era globalisasi ditandai dengan perubahan yang cepat karena adanya tuntutan zaman untuk dapat berkolaborasi, bersaing, dan beradaptasi sehingga diperlukan sumber daya manusia yang profesional.² Tanpa adanya profesionalisme sumber daya manusia kita akan terus tertinggal dengan IPTEK hal ini terjadi antara lain

¹ I Luh Aqnez Sylvia et al., *Guru Hebat Di Era Milenial* (Penerbit Adab, 2021)

² Rifa Hanifa Mardhiyah et al., "Pentingnya Keterampilan Belajar Di Abad 21 Sebagai Tuntutan Dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia," *Lectura: Jurnal Pendidikan* 12, no. 1 (2021): 29–40.

karena sistem pendidikan kita gagal mempersiapkan sumber daya manusia profesional diberbagai sektor pendidikan.³ Apalagi pendidikan di Indonesia sekarang disebutkan sebagai pendidikan yang mengutamakan karakter bagi peserta didik. Bila dikaitkan dengan generasi Z tentu sangat berhubungan sekali dengan adanya perkembangan IPTEK yang terjadi saat ini.

Dengan demikian dalam mengimplementasikan pendidikan pada karakter generasi Z perlu adanya strategi yang cukup yang kaitannya dengan model perkembangan IPTEK saat ini seperti halnya pendidikan yang di terapkan harus melek teknologi, kreatif, bisa membangun dan mengajak untuk peduli terhadap sesama serta untuk tujuan kemajuan bangsa ada beberapa karakter yang harus menjadi tolak ukur untuk perkembangan karakter generasi muda yakni religius, jujur, tanggung jawab.

Pendidikan karakter adalah pendidikan yang menyeimbangkan ilmu pengetahuan (iptek) dengan ilmu agama (imtak), sehingga Individu memiliki kesadaran untuk berbuat yang terbaik atau unggul, dan mampu bertindak sesuai potensi dan kesadarannya tersebut. Karakter ini sangat dihargai dan tentu berguna serta tidak akan sia-sia.⁴ Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) merumuskan fungsi dan tujuan pendidikan nasional yang harus digunakan dalam mengembangkan upaya pendidikan di Indonesia. Pasal 3 UU Sisdiknas menyebutkan, “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa,

³ Wahyul Huda, “Manajemen Pendidikan Terhadap Penguatan Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar,” *Edu Sociata: Jurnal Pendidikan Sosiologi* 5, no. 1 (2022): 71–81.

⁴ Pipit Fitriyani, “Pendidikan Karakter Bagi Generasi Z,” *Prosiding Konferensi Nasional Ke-7 Asosiasi Program Pascasarjana Perguruan Tinggi Muhammadiyah Aisyiyah (APPPTMA)*. Jakarta, 2018, 23–25.

bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.⁵ Karakter bangsa haruslah berdasarkan nilai-nilai keagamaan yang sesuai dengan penerapan nilai pancasila pertama. Pembelajaran fiqh merupakan ilmu yang mempelajari beberapa pemikiran dari imam – imam mazhab yang membahas aturan dan ketetapan dari Allah SWT, Rasulullah SAW dan para sahabat. Pada hakikatnya fiqh adalah ilmu yang pasti, ilmiah penuh pertimbangan, analisis dan juga penelaah dari ulama – ulama kita dalam memutuskan suatu hukum.⁶

Jika kita telusuri arti dari pembelajaran fiqh adalah suatu usaha dari seorang pengajar, guru, ulama bahkan pemimpin untuk memahami para siswanya ataupun masyarakat agar mengerti tentang fiqh dan kaidah – kaidah sampai kepada unsur – unsur terpenting di dalamnya sehingga hidup dapat berjalan dan dapat terkondisikan sesuai dengan hukum dan syariat Allah SWT.⁷ Di MIN 1 Kediri fiqh merupakan mata pelajaran yang wajib untuk peserta didik, Karena dengan mempelajari fiqh peserta didik di harapkan mampu membangun dasar yang kuat tentang hukum – hukum islam dan membantu memahami kewajiban dan hak mereka sebagai seorang muslim serta memberikan peningkatan kesadaran

⁵ Indonesia Departemen Pendidikan Nasional, “Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional,” 2003

⁶ A R Setiawan, M Puspaningrum, and K Umam, “Pembelajaran Fiqh Mu’Āmalāt Berorientasi Literasi Finansial. TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education, 6 (2), 187–192,” 2019

⁷ Mansir, “Urgensi Pembelajaran Fiqh Dalam Meningkatkan Religiusitas Siswa Madrasah,” AL-WIJDĀN Journal of Islamic Education Studies 5, no. 2 (2020): 167–79, <https://doi.org/10.58788/alwijdn.v5i2.538>.

spiritual.⁸ Dalam penyampaian materi yang dilakukan oleh guru di MIN 1 Kediri guru harus mampu mengaitkan dengan perkembangan IPTEK mengingat saat ini telah memasuki Era globalisasi ditandai dengan perubahan yang cepat karena adanya tuntutan zaman untuk dapat berkolaborasi, bersaing, dan beradaptasi sehingga diperlukan sumber daya manusia yang profesional.

Kondisi lapangan pembelajaran fiqih saat ini cukup beragam di MIN 1 Kediri pembelajaran fiqih dilakukan lebih modern, dengan memanfaatkan teknologi seperti e-learning, video conference, dan media digital untuk memperdalam pemahaman hukum – hukum islam dan tatacara pengaplikasiannya dalam kehidupan sehari – hari. Namun dalam menjalankan metode pembelajaran seperti ini ada beberapa tantangan yang harus di lewati terutama terkait dengan kemampuan peserta didik dalam memahami materi kompleks.⁹ Beberapa siswa mengalami kesulitan memahami berbagai istilah dan konsep hukum rumit, terutama jika tidak ada pembimbing yang kompeten. Selain itu, konteks sosial dan budaya juga mempengaruhi pemahaman siswa terhadap pembelajaran fiqih, karena hukum islam perlu diterapkan situasi dan kondisi lokal.

Pembelajaran fiqih di MIN 1 Kediri juga menyesuaikan kurikulum yang saat ini sedang diberlakukan yakni kurikulum merdeka, siswa diberikan kebebasan untuk mengeksplorasi materi sesuai dengan minat dan kebutuhan mereka dengan tetap berpegang teguh pada konsep hukum islam. Kurikulum ini menekankan pada pengembangan ketrampilan berfikir kritis dan pemahaman kontekstual, sehingga siswa dapat mengaitkan konsep – konsep fiqih dengan realitas kehidupan sehari – hari. Dalam buku pembelajaran fiqih yang disesuaikan dengan

⁸ Wawancara dengan Bapak Habib Murtadlo S.Ag Guru Mata Pelajaran Fiqih Kelas IV, tanggal 18 Maret 2024.

⁹ 9 Observasi Lapangan,....., Pada tanggal 7 oktober 2024 di MIN 1 Kediri

kurikulum merdeka, terdapat beberapa elemen spesifik yang dirancang untuk meningkatkan fleksibilitas dan relevansi materi bagi siswa. Buku – buku ini tidak hanya menyampaikan teori hukum islam secara tradisional tetapi juga mengadaptasi pendekatan yang lebih modern dan interaktif. Setiap bacaan yang tertera di dalam buku ini juga menyertakan scan qr untuk pengkasesan materi dengan jangkauan yang lebih luas lagi. Meskipun demikian masih banyak peserta didik yang menyepelekan bahkan membiarkan gambaran qr code yang seakan – akan tidak ada artinya. Dalam hal ini guru harus memberikan pengarahan dan pengenalan yang lebih lanjut terkait pembelajaran fiqih yang disesuaikan dengan pemahaman konsep digital.¹⁰

Meskipun di dalam buku juga disertakan materi tambahan yang pengaksesannya menyertakan qr code tetapi banyak juga gambar qr code yang tidak bisa diakses walaupun jaringan yang digunakan juga stabil. ini menjadi problematika baik bagi guru, peserta didik. Beberapa problematika terkait kendala tersebut yakni karena tampilan buku dan bahan cetak buku yang terlalu standar sehingga berdampak pada hasil pencetakan qr code. Adanya hasil cetak yang jelek juga mempengaruhi sistem pemindaian. Untuk mendapatkan hasil pemindaian yang optimal, harus dipastikan qr code berada dalam pencahayaan yang cukup merata, tanpa pantulan atau bayang yang mengganggu.¹¹

Dengan adanya problematika tersebut memiliki dampak yang sangat serius terhadap pembelajaran fiqih misalnya saja dampak bagi guru, tentu guru akan kehilangan akses ke sumber pengajaran tambahan karena qr code yang tertera

¹⁰ Observasi Lapangan,....., Pada tanggal 7 oktober 2024 di MIN 1 Kediri

¹¹ Anita Rahmawati and Arif Rahman, “Sistem Pengamanan Keaslian Ijasah Menggunakan QR-Code Dan Algoritma Base64,” Program Studi Sistem Informasi, Universitas Ahmad Dahlan 1, no. 2 (2011)

biasanya menyediakan bahan ajar tambahan, seperti video, infografis atau penjelasan digital yang mendukung pemahaman konsep fiqih sehingga mengurangi keefektivan pengajaran. Sedangkan bagi siswa akan menyebabkan kehilangan kesempatan untuk memperdalam pemahaman mereka mengenai materi fiqih secara mandiri serta kesempatan untuk mempraktikkan pengetahuan mereka dalam situasi yang nyata dan kontekstual menjadi berkurang

Di dalam buku sebenarnya juga disertakan media pembelajaran berupa audiovisual dimana pengemasan medianya cukup simple karena hanya mengandalkan qr code sudah bisa menampilkan video tanpa ada tambahan alat lainnya hanya dengan menggunakan android dan jaringan internet saja. Tetapi juga ada beberapa kekurangan yang peneliti dapatkan seperti konten video yang dihasilkan di video kurang menarik, durasi video yang ditampilkan terlalu panjang, gaya penyampaian yang dinamis, video dengan suara narator yang terlalu formal atau kurang ekspresif sehingga membuat siswa kehilangan minat.

Media Audiovisual merupakan rangkaian gambar elektronis gabungan dari unsur suara audio yang dituangkan melalui pita video. Dari rangkaian gambar elektronis kemudian diputar dengan satu alat yaitu video cassette recorder atau video player. Contoh dari media audiovisual diantaranya program video/televisi pendidikan, video/televisi intruksional, dan program slide suara. Sehingga pembelajaran yang menggunakan media audiovisual dapat menyampaikan pembelajaran dengan baik dan menyenangkan.¹²

Penggunaan media audiovisual sebagai media pembelajaran dapat menjadi solusi yang efektif karena menarik perhatian peserta didik dalam menyampaikan

¹² Anjar Purba Asmara, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tentang Pembuatan Koloid," Jurnal Ilmiah Didaktika 15, no. 2 (2015): 156–78.

materi ajar, menumbuhkan motivasi belajar, memberikan pengalaman belajar dari sebuah video yang disajikan. Pembelajaran fiqih secara teori mempelajari tentang materi thaharah, shalat, i'tikaf, puasa, zakat, haji dan lain – lain. Sehingga dalam menyampaikan materi tersebut kepada peserta didik tidak bisa hanya disampaikan melalui ceramah saja tetapi perlu adanya praktik pengaplikasian di kehidupan. Melalui media audivosial berupa tampilan video akan merangsang konsentrasi peserta didik sekaligus melatih kreatifitas dan keterampilan siswa dalam mempraktikan materi tersebut di kehidupan nyata.¹³Salah satu contoh media pembelajaran audiovisual berupa video yang diakses melalui video youtube yang berjudul “Cara Rukuk yang Benar: Sikap sebelum Rukuk (Bacaan Takbir Intiqal & Tumaninah)”. Video berdurasi 6:34 tersebut menggaris besarkan tentang keutamaan tumaninah dalam rukuk dan sujud, dan takbir intiqal sebelum dan sesudah rukuk. Video ini juga memperlihatkan model yang sedang sholat, memperlihatkan model yang benar dan model yang salah sehingga penonton tahu mana yang harus ditiru dan ditinggalkan.¹⁴

Profil guru selama ini dianggap kurang dalam meningkatkan kualitas pembelajaran fiqih dikarenakan media dan metode pembelajaran yang masih monoton hal ini juga didukung oleh penelitian Hikmatu Ruwaida yang menyatakan lemahnya proses pembelajaran fiqih dikarenakan guru belum memiliki strategi metode pembelajaran dengan tepat, mereka hanya mengandalkan cara sederhana seperti ceramah saja sehingga berdampak pada

¹³ Syaparuddin Syaparuddin and Elihami Elihami, “Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Video Pada Pembelajaran PKn Di Sekolah Paket C,” *Jurnal Edukasi Nonformal* 1, no. 1 (2020): 187–200.

¹⁴ Tiara Febriani Harahap and Zainal Efendi Hsb, “Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Audiovisual,” *Al-Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam* 2, no. 4 (2024): 292–301, <https://doi.org/10.59059/al-tarbiyah.v2i4.1468>.

kemampuan berfikir peserta didik yang cenderung untuk menghafal sehingga peserta didik lebih pintar secara teoritis tetapi lemah dalam aplikasi.¹⁵ Berangkat dari fenomena ini maka seorang guru harus memiliki desain pembelajaran yang tepat agar materi yang disampaikan dapat dipahami dan diaktualisasikan oleh peserta didik. Melalui adanya media pembelajaran berupa audiovisual diharapkan guru mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan pemecahan masalah.¹⁶

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan , diketahui dari peneliti bahwa Bapak Habib Murtadlo, Guru mata Pelajaran Fiqih kelas IV di MIN 1 Kediri belum pernah melakukan inovasi terkait media pembelajaran Audiovisualeseperti yang peneliti akan gunakan. Peneliti juga bertanya tentang seberapa berpengaruh adanya penggunaan media audiovisual Berbasis *android* *Qr code* yang saat ini digunakan untuk pembelajaran fiqih. Kata guru mata pelajaran fiqih kelas IV :

“ sebenarnya media audiovisual itu ada beberapa guru yang sudah menerapkan jika dalam pembelajaran di kelas pasti anak – anak lebih suka belajar dengan tayangan melalui video mulai dari video yang di tampilkan di smart TV maupun yang di tampilkan melalui LCD Proyektor. Tetapi sering kali anak – anak bosan dengan tampilan videonya dikarenakan seperti pengajian hanya dengan ceramah tanpa adanya ajakan untuk melakukan kegiatan lainnya seperti belajar sambil bernyanyi hasilnya anak – anak yang menyimak memang betul diam tetapi diam – diam jadi mengantuk. Dan kalau dengan menggunakan media yang mbak akan

¹⁵ Hikmatu Ruwaida, “Strategi Pembelajaran Fiqih Thaharah Di Sdn Mundar Kecamatan Lampihong Kabupaten Balangan,” *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 3, no. 2 (2019): 167, <https://doi.org/10.35931/am.v0i0.137>

¹⁶ Prof. Dr. Ashar Arsyad, MA. *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo 2002) hlm. 72

praktekan disini pasti akan senang karena di dalamnya banyak tampilan kartun sebagai pemeran utama di video serta desain antara komponen gambar – gambar di dalamnya juga sangat menarik serta pesan yang disampaikan juga sangat jelas dan tidak bertele – tele”.¹⁷

Selain itu dalam kegiatan observasi lanjutan peneliti menemukan masalah dalam proses pembelajaran yang berlangsung ada beberapa masalah yang muncul salah satunya yaitu rendahnya aktivitas gemar membaca dan menyimak pembelajaran peserta didik dalam belajar khususnya dalam pembelajaran fiqih.¹⁸ Rendahnya aktivitas gemar membaca dan menyimak pembelajaran Ketika belajar peserta didik dilihat dari beberapa indikator seperti malas membaca karena bacaan terlalu Panjang, sulit memahami bacaan, tampilan bacaan sangat tidak menarik serta kurang memperhatikan guru saat pembelajaran berlangsung, kurang percaya diri ketika bertanya di dalam kelas, kurangnya konsentrasi yang mendalam bagi peserta didik dan kebanyakan peserta didik kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, banyak peserta didik yang asik bermain dengan teman sebangku, menjahili teman – temannya bahkan sampai mengganggu konsentrasi teman sebaya di dalam kelas.

Canva adalah aplikasi yang digunakan untuk melakukan desain grafis. Penggunaan plikasi canva dapat meningkatkan kreativitas dalam membuat desain poster, presentasi dan konten visual lainnya.¹⁹ Dalam melakukan desain aplikasi canva dapat menyediakan beragam foto, video, animasi yang digunakan sebagai

¹⁷ Wawancara dengan Bapak Habib Murtadlo S.Ag Guru Mata Pelajaran Fiqih Kelas IV, tanggal 18 Maret 2024

¹⁸ Observasi, di MIN 1 Kediri, pada tanggal 18 Maret 2024.

¹⁹ Ari Nurul Alfian et al., “Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva,” Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ 5, no. 1 (2022): 75–84

ilustrasi konten – konten dalam bentuk template sehingga dapat langsung digunakan baik untuk media flipbook, PPT, video dan lain – lain.

Berdasarkan observasi yang dilakukan dengan Bu Aning Safitri S.Pd selaku Duta Canva dan Guru SMPN 3 Kras, canva membawa pengaruh besar di bidang pendidikan, menyempurnakan dan memudahkan guru serta tenaga pendidik dalam membuat pembelajaran lebih menarik lagi.

“Canva merupakan aplikasi yang saat ini familiar sekali, melalui canva kita bisa melihat 1000 lebih desain yang di inginkan hanya dengan login di aplikasi canva atau di google saja. Jika dulu mendesain banner dan LKPD kita harus memasukan satu persatu kedalam aplikasi Corel Draw itupun memakan waktu yang lama dan harus membutuhkan laptop atau komputer. Sekarang dengan menggunakan canva kita bisa membuat PPT Interaktif, Buku Digital, Video Pembelajaran”.²⁰

Keefektifan dari penggunaan canva sebagai fasilitas media pembelajaran dan fasilitas untuk mencari LKPD aplikasi canva terbilang sangat efektif dan efisien hal ini juga di dukung oleh penelitian Melly Admelia dkk yang menyatakan media pembelajaran berbasis interaktif dengan menggunakan aplikasi canva itu efektif digunakan oleh para guru Sekolah Dasar Al-Ikhwan Pondok Aren karena aplikasi canva memiliki banyak keunggulan salah satunya yaitu memudahkan dalam pembuatan media pembelajaran salah satunya adalah pembuatan media pembelajaran berupa modul, selain itu banyak keunggulan lainnya seperti mampu membuat surat undangan, resume, dan lain sebagainya. Hasil dari penelitian

²⁰ Wawancara dengan Ibu Aning Safitri S.Pd., Selaku Duta Canva dan Guru Kelas VII pada tanggal 16 September 2024, pukul 07.30 di Halaman Sekolah SMPN 3 Kras.

menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis interaktif menggunakan Canva efektif digunakan oleh guru Sekolah Dasar Al-Ikhwan Pondok Aren.²¹

Dalam hal ini aplikasi canva bisa membantu pemahaman peserta didik melalui media audiovisual dan LKPD yang di hasilkan tadi serta mampu memberikan keefektivan untuk guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajar fiqih di dalam kelas. Proses dari membuat media ini di desain menggunakan aplikasi canva, satu persatu komponen video di tambahkan ke dalam aplikasi canva untuk menyempurnakan tampilan video kartun. Dalam penggabungan komponen yang dimaksud berupa gambar kartun, pemeran suara anak – anak, tambahan iringan musik yang menyenangkan dimana komponen ini semua di selaraskan dengan materi pembelajaran fiqih yang akan di ajarkan. Setelah penggabungan komoponen dengan materi fiqih selesai maka hasilnya di sempurnakan melalui aplikasi filmora untuk menyatukan beberapa komponen video. Hasil dari video akan di *upload* melalui youtube dan google drive, karena keduanya memiliki akses berupa link dari link tadi akan di ambil *qr code* melalui aplikasi canva. Setelah itu hasil *qr code* di bagikan ke peserta didik. Dengan demikian media audiovisual yang dikembangkan bisa di akses peserta didik dan guru di dalam kelas serta orang tua juga bisa mengaksesnya di rumah untuk bahan belajar bersama dengan peserta didik.

Berdasarkan observasi lanjutan peneliti menyimpulkan beberapa masalah yang ditemukan ketika didalam kelas diantaranya guru belum memiliki bahan ajar yang cukup untuk peserta didik, belum pernah dikembangkannya media pembelajaran audiovisual Berbasis *android Qr code* melalui aplikasi canva,

²¹ elly Admelia et al., “Efektifitas Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Pembuatan Modul Pembelajaran Interaktif Hypercontent Di Sekolah Dasar Al Ikhwan,” KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat 5, no. 2 (2022): 177.

bahan ajar cetak masih menjadi sumber pembelajaran utama yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, guru belum bisa mengkreasikan ulang media audiovisual untuk peserta didik, peserta didik kurang menerima pembelajaran dengan baik, guru belum bisa menggunakan canva sesuai dengan kebutuhan kelas, kurangnya konsentrasi peserta didik, guru belum bisa mengkondisikan kelas dengan baik.²²

Berdasarkan obeservasi wawancara yang dilakukan peneliti dengan Ibu Aning Safitri S.Pd selaku Duta Canva dan Guru Kelas VII di SMPN 3 Kras terkait dengan permasalahan guru yang belum bisa membuat desain dan mengakses Canva supaya tidak tertinggal maka di perlukannya belajar bersama dengan rekan kerja masing – masing.

“Supaya bapak ibu guru tidak tertinggal dengan perkembangan aplikasi canva yang hubungannya dengan kekreatifitasan di dalam kelas dan perkembangan IPTEK salah satunya dengan cara memberikan praktik baik di komunitas belajar yaitu praktik penggunaan aplikasi canva dalam membuat media pembelajaran yang sangat menarik, pembelajaran interaktif dan beberapa LKPD lainnya yang sangat menarik juga. Ini sudah saya lakukan dengan bapak ibu guru SMPN 3 Kras dengan login akun belajar.id karena dengan login menggunakan akun belajar.id banyak sekali fasilitas Pro secara gratis yang di dapatkan oleh bapak ibu guru”²³

Sehingga dari permasalahan tersebut membuat hasil belajar fiqih peserta didik kurang maksimal, melalui inovasi media pembelajaran audiovisual sangat memberikan keefektivan bagi guru dan peserta didik karena mampu membantu peserta didik memahami isi materi yang di sampaikan hanya dengan tampilan

²² Observasi, di MIN 1 Kediri,....., pada tanggal 25 September 2024

²³ Wawancara dengan Ibu Aning Safitri S.Pd., Selaku Duta Canva dan Guru Kelas VII pada tanggal 18 September 2024, pukul 13.30 di Ruang Guru

video, karena video di tampilkan dengan beragam komponen yang lucu dengan model pengaksesan melalui *qr code* peserta didik juga akan merasakan kemudahan dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas, peserta didik secara aktif akan merangsang materi tersebut dengan bantuan guru ketika di dalam kelas sehingga keduanya akan bekerja sama dalam kegiatan belajar mengajar. Adapun kebaharuan dari media ini yakni guru tidak perlu membawa media dengan susah payah karena media yang di hasilkan hanya mengandalkan *android* yang terhubung dengan jaringan internet, dengan demikian pembelajaran fiqih yang di sampaikan akan memberikan pemahaman yang bermakna. Adanya pengaksesan media Audiovisual melalui *qr code* peserta didik tidak akan tertinggal dengan perkembangan IPTEK baik di sekolah maupun di rumah bersama dengan orang tua. Proses pengaksesan media audiovisual yang ditampilkan nanti berupa *qr code* lalu guru dan siswa bekerja sama untuk mengakses dengan menghubungkan jaringan internet, ketika sudah terhubung mereka juga bisa mendownload media tersebut untuk menyimpannya. Ketika di rumah peserta didik bersama orang tua juga bisa mengulas atau belajar kembali karena guru telah menyertakan hasil gambar *qr code* tadi untuk di simpan atau di tempelkan di buku fiqih masing – masing. Ini merupakan inovasi yang penulis lakukan meskipun sebelumnya *qr code* sudah ada di dalam buku pelajaran fiqih peserta didik. Tetapi penulis akan mengembangkan isi dari materi tersebut melalui cerita bergambar yang menarik berupa video.

Media audiovisual berupa video tentu akan memberikan hasil belajar yang baik.²⁴ Di MIN 1 Kediri prestasi akademik sangat di utamakan banyak guru yang

²⁴ Admelia et al., “Efektifitas Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Pembuatan Modul Pembelajaran Interaktif Hypercontent Di Sekolah Dasar Al Ikhwan.”

berlomba – lomba membimbing peserta didik untuk mengasah kemampuan akademiknya mulai di dalam kelas maupun di luar kelas. Tetapi dengan kemampuan guru dalam mengajar yang saat ini kurang menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik hal ini tentu akan berdampak pada hasil belajar peserta didik. MIN 1 Kediri sebagai sekolah yang banyak diminati oleh masyarakat setempat sebaiknya lebih mengoptimalkan sarana dan prasarana penunjang belajar siswa agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Daya penggerak di dalam diri siswa untuk dapat belajar, yang dapat menjamin kelangsungan dari proses belajar mengajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan dari hasil belajar akan di capai dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut solusi yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran audiovisual berbasis *Qr code*. Berdasarkan hal tersebut penulis sangat tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media audiovisual dengan mengutamakan tampilan video agar menarik yang bisa di akses dengan *android* melalui *Qr code* yang telah disediakan, dengan judul penelitian yaitu **“Pengembangan Media Audiovisual Berbasis *android Qr code* melalui Canva pada Mata Pelajaran Fiqih MI”**

B. Rumusan Masalah

Berdasar permasalahan penelitian yang telah dipaparkan, peneliti menyusun rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana prosedur pengembangan media audiovisual berbasis *android qr code* melalui canva pada mata pelajaran fiqih MI ?
2. Bagaimana Kualitas pengembangan Media Audiovisual Berbasis *android Qr code* melalui Canva pada Mata Pelajaran Fiqih MI ?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah Media pembelajaran audiovisual Berbasis *android Qr code* yang dapat diakses oleh *android* dimana dalam pembuatannya sangat mudah melalui aplikasi canva yang sangat bermanfaat bagi siswa MI/SD dan diharapkan dapat mengembangkan ilmu pengetahuannya pada pelajaran Fiqih. Sedangkan untuk mencapai tujuan penelitian, maka dirumuskan beberapa tujuan khusus sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan produk Media Audiovisual Berbasis *Android Qr Code* melalui Canva pada Mata Pelajaran Fiqih MI.
2. Untuk mengetahui Kualitas, efektivitas,, kepraktisa Media Audiovisual Berbasis *Android Qr Code* melalui Canva pada Mata Pelajaran Fiqih MI.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan menghadirkan kemanfaatan, baik secara teoritis maupun praktis dalam Pengembangan Media pembelajaran Audiovisual Berbasis *Android Berqr code* melalui Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. Berikut ini penjabaran manfaat teoretis dan praktis dari penelitian ini:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoritis media pembelajaran audiovisual berbasis *android qr code* melalui canva pada mata pelajaran fiqih MI dapat menjelaskan pembelajaran fiqih bab sholat dhuha dengan tepat. Hasil penggunaan media audiovisual berbasis *android qr code* ini diharapkan mampu menambah wawasan keilmuan dan menambah kreativitas khususnya

dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam proses pembelajaran serta diharapkan mampu memberikan wawasan baru tentang bagaimana teknologi dapat digunakan untuk memvisualisasikan konsep – konsep diqih yang abstrak dan memperkaya pengalaman belajara di dalam kelas bagi peneliti maupun pembaca.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru, sebagai media untuk mempercepat proses penyampaian materi karena bias memanfaatkan konten digital seperti video penjelasan, animasi dan ilustrasi yang lebih mudah di pahami oleh siswa.
- b. Bagi siswa, sebagai media yang mudah dimengerti dan meningkatkan keterlibatan siswa melalui *qr code* memungkinkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran secara lebih interaktif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar mereka dalam mata pelajaran fiqih.
- c. Bagi Peneiti, diharapkan hasil media penelitian ini bisa digunakan untuk bahan peningkatan kemampuan penelitian dalam menggunakan teknologi pembelajaran serta mampu membangun kontribusi terhadap pengembangan metodologi penelitian di bidang pendidikan.
- d. Bagi Sekolah, diharapkan dapat meningkatkan kualitas dan mutu pada pembelajaran fiqih di sekolah yang bersangkutan dan dapat menjadi bahan pengembangan inftrastruktur teknologi di sekolah serta di harapkan mampu meningkatkan kompetensi guru dalam penggunaan teknologi.

E. Struktur Organisasi Penelitian

Skripsi ini akan disajikan dalam 5 bab utama dan disertai dengan daftar rujukan serta lampiran-lampiran pendukung. Penyusunan bab didasarkan pada pedoman penulisan tugas akhir Universitas Pendidikan Indonesia. Struktur penulisan ini untuk mempermudah pembaca memahami isi dari penelitian ini. Berikut penjelasan lebih lengkap mengenai struktur tulisan di masing-masing bab.

1. Bab I yang berjudul pendahuluan merupakan awal dari seluruh isi skripsi yang berisi latar belakang penelitian, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penelitian.
2. Bab II berjudul kajian pustaka menjelaskan tentang kajian teori yang mendukung penelitian, yaitu teori media Audiovisual dalam pembelajaran, teori tentang teknologi *Qr code* dalam pendidikan, teori pengembangan media pembelajaran berbasis *android* , teori penggunaan canva sebagai alat desain media pembelajaran, teori mata pelajaran fiqh implementasi media audiovisual Berbasis *android Qr code* melalui canva dalam mata pelajaran fiqh MI.
3. Bab III yang berjudul metode penelitian menguraikan tentang model penelitian dan pengembangan yang digunakan, yaitu Model ADDIE, langkah-langkah pengembangan, populasi dan sampel penelitian, lokasi penelitian, instrumen pengumpulan data, serta teknik analisis data.

4. Bab IV dengan judul hasil dan pembahasan menjelaskan temuan penelitian dan hasil penelitian berdasarkan pertanyaan penelitian yang telah dituliskan pada bab I.
5. Bab V berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi. Daftar Pustaka berisi referensi-referensi dari buku dan jurnal ilmiah yang digunakan sebagai acuan dan rujukan dalam penelitian.