

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan adalah usaha sadar yang disengaja untuk menciptakan lingkungan pembelajaran serta proses pendidikan yang memungkinkan siswa secara aktif mengembangkan potensi mereka, sehingga mereka dapat memperoleh kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian yang kuat, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan baik bagi diri mereka sendiri maupun masyarakat (BP et al., 2022:2). Tujuan pendidikan berperan sebagai fondasi bagi seluruh proses pembelajaran, menyediakan peluang mengenai capaian yang diharapkan dalam ranah pendidikan (Harahap et al., 2024:11), dengan demikian, dihasilkan generasi unggul yang berkualitas tinggi baik dari segi sikap maupun intelektual (Lina, 2023:935).

Dalam lingkup pendidikan Islam, mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memegang peran strategis dalam membentuk moralitas dan nilai-nilai spiritual peserta didik (Anam et al., 2023:2662). PAI tidak hanya menyampaikan teori-teori keagamaan, tetapi juga mendorong pembiasaan praktik ibadah yang tepat melalui pengajaran akidah, akhlak, fikih, Al-Qur'an, hadis, serta komponen terkait lainnya (Zalsabella P et al., 2023:47).

Salah satu komponen utama dalam PAI adalah pembelajaran Fikih, yang menekankan pada hukum-hukum Islam yang berasal dari Al-Qur'an dan Sunnah. Pembelajaran Fikih ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik agar mereka dapat menerapkan hukum Islam dalam kehidupan sehari-hari (Ramli et al., 2024:83).

Namun, sejumlah penelitian menunjukkan bahwa praktik pembelajaran Fikih masih menghadapi berbagai kendala. Guswati dan Satria (2021) dalam Nur Ali, (2024:1-2) menyatakan bahwa pembelajaran Fikih sering kali masih mengadopsi metode konvensional yang bersifat *teacher-centered*. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan memahami konsep ibadah secara konkret dan cenderung pasif dalam pembelajaran. Padahal, siswa sekolah dasar yang berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret menurut teori Piaget, lebih mudah memahami materi yang bersifat visual dan kontekstual (Imanulhaq & Ichsan, 2022:129).

Salah satu materi penting dalam bab *thaharah* adalah wudhu, yang memerlukan pemahaman prosedural yang akurat. Wudhu sebaiknya diperkenalkan sejak tingkat

sekolah dasar agar siswa dapat menguasai dan menerapkan tata cara bersuci dengan benar (Rusli et al., 2024:47). Berdasarkan hasil penelitian, media audio-visual terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi praktik wudhu serta mendorong motivasi belajar siswa (Islam et al., 2023:156). Sejalan dengan hal tersebut, media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dinilai efektif dan mampu meningkatkan pemahaman konsep serta kemampuan berpikir kritis siswa (Harsiwi & Arini, 2020:1105).

Media interaktif memungkinkan siswa untuk tidak hanya menjadi penonton pasif, melainkan terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui interaksi langsung. Kebutuhan akan media pembelajaran yang menarik semakin mendesak seiring dengan kemajuan teknologi, salah satunya melalui platform seperti Canva. Canva menyediakan berbagai fitur, termasuk template, gambar, audio, video, dan elemen visual lainnya, yang dapat dimanfaatkan untuk menghasilkan video animasi yang disesuaikan dengan kebutuhan pendidikan (Lina, 2023:935).

Video animasi mempunyai berbagai keunggulan sebagai alat pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian, video animasi dapat membina pemikiran kritis, merangsang imajinasi, memperjelas konsep abstrak melalui visualisasi yang realistis, menyampaikan informasi secara efisien dan mudah diingat, serta dapat diputar ulang sesuai kebutuhan (Anugrah & Deden, 2022:51). Keunggulan ini sangat sesuai dengan ciri-ciri peserta didik di sekolah dasar, yang memperoleh sekitar 50% pengetahuan melalui apa yang mereka lihat dan dengar (Taupik & Fitriani, 2021:2385).

Berdasarkan kajian penelitian terdahulu, Sebagian penelitian hanya berfokus pada pengembangan video animasi atau pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran. Namun, penelitian yang secara khusus mengembangkan modul panduan bagi guru dalam membuat video animasi berbasis canva untuk materi fikih bab tata cara wudhu masih sangat terbatas. Belum adanya modul panduan tersebut mengakibatkan para pendidik belum memiliki kerangka kerja sistematis untuk menghasilkan video animasi yang selaras dengan karakteristik peserta didik, tahapan perkembangan kognitif mereka, serta kebutuhan pembelajaran Fikih yang bersifat prosedural.

Temuan di atas diperkuat dengan observasi awal dan survei angket yang dilakukan peneliti pada tanggal 18 November 2025 di kelas IV Salafiyah Ula ICBB Yogyakarta, yang mengungkapkan bahwa proses pembelajaran Fikih belum mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis angket kebutuhan siswa, diketahui bahwa penggunaan metode ceramah dikelas menunjukkan

40% siswa merasa semangat dan senang, 20% siswa merasa biasa saja, 15% siswa merasa bosan, dan 25% siswa merasa mengantuk.

Sedangkan hasil angket penggunaan video animasi yaitu 75% siswa merasa semangat dan senang, 15% siswa merasa biasa saja, serta masing-masing 5% siswa merasa bosan dan mengantuk. Selain itu, 45% siswa mengalami kesulitan dalam memahami tata cara wudhu, dengan bagian tersulit adalah urutan wudhu. Hasil tersebut menunjukkan bahwa video animasi lebih mampu meningkatkan semangat belajar siswa dibandingkan metode ceramah.

Namun, hasil wawancara dengan guru kelas IV menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang dominan diterapkan selama ini yaitu metode ceramah cukup efektif dalam membantu siswa dalam memahami dasar-dasar wudhu. Perbedaan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan dalam persepsi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran. Temuan tersebut menunjukkan bahwa kebutuhan penerapan media visual tidak hanya berdasarkan pada preferensi pedagogis, melainkan juga pada kebutuhan yang dirasakan oleh siswa.

Dengan mempertimbangkan permasalahan, urgensi, dan kesenjangan yang telah diidentifikasi, penelitian ini bertujuan mengembangkan draf modul panduan pembuatan video animasi berbasis Canva guna mendukung pembelajaran Fikih Tata Cara Wudhu bagi siswa kelas IV di Salafiyah Ula ICBB Yogyakarta. Produk yang dihasilkan berupa draf modul, karena pada penelitian pengembangan (R&D) tahap skripsi, proses pengembangan produk dibatasi sampai pada tahap validasi ahli untuk kelayakan draf modul. Draf modul tersebut dimaksudkan sebagai panduan praktis bagi para guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik, visual, interaktif, dan selaras dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik, dengan harapan dapat meningkatkan keefektifan proses pembelajaran Fikih.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, peneliti merasa perlu melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Modul Panduan Pembuatan Video Animasi Berbasis Canva Untuk Materi Tata Cara Wudhu Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas IV Salafiyah Ula ICBB Yogyakarta Tahun Ajaran 2025/2026”.

B. Identifikasi Masalah Penelitian

1. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi wudhu apabila disampaikan melalui metode ceramah, sehingga membutuhkan dukungan media visual untuk memudahkan penguasaan prosedur wudhu secara akurat.

2. Belum tersedia media video animasi berbasis Canva yang sesuai kebutuhan peserta didik, meskipun hasil angket menunjukkan tingginya minat siswa terhadap media video animasi dalam pembelajaran wudhu.
3. Belum ada modul panduan yang mengarahkan guru dalam membuat video animasi berbasis Canva untuk materi fikih, khususnya bab tata cara wudhu di Salafiyah Ula ICBB Yogyakarta, sehingga para guru belum memiliki kerangka kerja sistematis untuk menghasilkan video animasi yang selaras dengan karakteristik peserta didik, tahapan perkembangan kognitif mereka, serta kebutuhan pembelajaran Fikih yang bersifat prosedural.

C. Pembatasan Masalah Penelitian

1. Penelitian ini berfokus pada pengembangan draf modul panduan pembuatan video animasi berbasis Canva, bukan modul final yang diimplementasikan dalam pembelajaran.
2. Materi yang dikembangkan dibatasi pada fikih bab tata cara wudhu meliputi pengertian wudhu, dalil keutamaan berwudhu, tata cara wudhu dengan runtut dan benar, dan do'a setelah wudhu.
3. Subjek penelitian dan pengembangan terbatas pada peserta didik kelas IV di Salafiyah Ula ICBB Yogyakarta.
4. Metode penelitian yang diterapkan adalah Research and Development (R&D) menggunakan model Borg and Gall yang disederhanakan menjadi empat tahap, yaitu analisis, perencanaan, pengembangan draf produk, dan validasi ahli serta revisi.
5. Pengumpulan data kebutuhan dan kelayakan modul dilakukan melalui angket peserta didik serta validasi ahli materi dan ahli media.
6. Penelitian ini difokuskan pada aspek kelayakan draf modul sehingga tidak mengevaluasi efektivitas pembelajaran atau dampak implementasi modul bagi peserta didik.

D. Perumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan draf modul panduan pembuatan video animasi berbasis canva untuk materi tata cara wudhu pada mata pelajaran fikih kelas IV salafiyah ula ICBB yogyakarta dengan menggunakan model Borg and Gall?

2. Bagaimana tingkat kelayakan draf modul panduan pembuatan video animasi berbasis canva untuk materi tata cara wudhu pada mata pelajaran fikih kelas IV salafiyah ula ICBB Yogyakarta berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan peneliti di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan draf modul panduan pembuatan video animasi berbasis canva untuk materi tata cara wudhu dengan menerapkan model Borg and Gall.
2. Untuk menentukan tingkat kelayakan draf modul panduan pembuatan video animasi berbasis canva untuk materi tata cara wudhu melalui evaluasi dari ahli materi dan ahli media.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi terhadap kemajuan ilmu pengetahuan, terutama di bidang media pembelajaran Fikih. Temuan penelitian ini dapat memperkaya kajian teoritis terkait perkembangan modul berbasis Canva dalam pembelajaran fikih, serta berfungsi sebagai referensi bagi penelitian pengembangan media pembelajaran yang serupa.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

Menyediakan alternatif panduan praktis bagi guru dalam membuat video animasi pembelajaran berbasis Canva yang menarik, mudah dioperasikan, sesuai dengan kebutuhan peserta didik, dan memfasilitasi guru dalam menjelaskan urutan prosedur wudhu secara visual dan terstruktur serta membantu guru meningkatkan kreativitas dalam pemanfaatan teknologi pendidikan.

b. Bagi Siswa

Membantu peserta didik memahami materi wudhu dengan memanfaatkan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan modul ini. Selain itu, pemanfaatan animasi interaktif mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran Fikih menjadi lebih bermakna serta menyenangkan.

c. Bagi Sekolah

Berperan sebagai contoh inovasi penerapan teknologi digital dalam pembelajaran Fiqih, mendukung inisiatif penguatan literasi digital di lingkungan sekolah, dan berfungsi sebagai bahan acuan sekolah dalam pengembangan media pembelajaran lainnya.

d. Bagi Peneliti Lain

Berperan sebagai rujukan dan fondasi untuk pengembangan produk media serupa pada materi Fiqih lainnya atau mata pelajaran yang berbeda, dan menambah referensi bagi penelitian pengembangan sederhana pada tingkat sarjana, khususnya menggunakan model Borg and Gall.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional variabel, menurut Salmaa (2022) yang merujuk pada Sugiyono (2016), merupakan seperangkat petunjuk lengkap mengenai aspek yang perlu diamati dalam proses pengukuran atau pengujian suatu variabel dalam konteks validasi. Operasionalisasi variabel ini mampu menetapkan aturan serta prosedur bagi peneliti dalam melaksanakan penelitian, sehingga pengumpulan data dan analisisnya menjadi lebih terarah, terfokus, efisien, serta konsisten (Megasari & Latif, 2022). Dalam penelitian ini definisi operasional yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan Modul Panduan Pembuatan Video Animasi Berbasis Canva

Dalam penelitian ini, pengembangan draf modul panduan untuk membuat video animasi berbasis Canva didefinisikan sebagai proses yang bertujuan menghasilkan bahan ajar berupa draf modul panduan praktis yang membantu para guru dalam menciptakan media video animasi melalui aplikasi Canva. Draft modul dikembangkan dengan mengikuti tahapan model Borg and Gall yang dimodifikasi, mencakup tahap analisis, perencanaan, pengembangan, validasi ahli, dan revisi sehingga menghasilkan panduan draf modul yang terbukti valid dari segi isi, bahasa, dan presentasi draf modul.

Draf modul panduan ini berperan sebagai bahan ajar yang menguraikan langkah-langkah pembuatan video animasi edukatif terkait materi Fiqih Ibadah Bab Wudhu, dilengkapi dengan instruksi, ilustrasi, dan contoh aplikasi dalam proses pembelajaran. Canva didefinisikan sebagai platform digital yang digunakan untuk merancang media video animasi interaktif dengan integrasi teks, gambar, dan suara.

2. Mata Pelajaran Fiqih Bab Tata Cara Wudhu

Materi dari Bab tata cara wudhu dijadikan landasan untuk menyusun draf modul panduan yang mencakup definisi wudhu, dalil terkait wudhu, tata cara wudhu yang benar, dan do'a setelah wudhu. Materi ini tidak disampaikan secara langsung melalui kegiatan penelitian, melainkan berperan sebagai panduan konten bagi para guru dalam pembuatan video animasi dengan memanfaatkan modul panduan yang telah dikembangkan.

3. Siswa Kelas IV Salafiyah Ula ICBB

Siswa kelas IV Salafiyah Ula ICBB berperan sebagai subjek dalam tahap analisis kebutuhan, yang bertujuan untuk mengidentifikasi karakteristik, kebutuhan terhadap media visual, serta preferensi dalam pembelajaran fikih. Berdasarkan teori perkembangan kognitif Piaget, siswa ini berada pada tahap operasional konkret, sehingga mereka memerlukan media pembelajaran yang bersifat visual, terstruktur, dan mudah dipahami. Dalam penelitian ini, peserta didik tidak dijadikan subjek untuk uji coba produk, karena penelitian hanya mencapai tahap validasi oleh ahli. Peran tersebut terbatas pada penyediaan data kebutuhan sebagai fondasi untuk pengembangan draf modul.

H. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini merupakan draf modul panduan untuk membuat video animasi pembelajaran berbasis Canva, khususnya pada materi tata cara wudhu untuk siswa kelas IV Salafiyah Ula ICBB Yogyakarta. Draft modul ini dirancang sebagai panduan praktis bagi para guru, bukan sebagai media pembelajaran yang siap digunakan langsung oleh siswa. Draft modul diselaraskan sesuai RPP dengan kurikulum 2013 mencakup bagian pendahuluan, struktur modul, materi modul yaitu langkah-langkah pembuatan video animasi berbasis Canva yang disertai ilustrasi dan contoh penerapan serta mata pelajaran fikih bab wudhu, uji kompetensi, daftar pustaka, dan gambaran umum modul.

Tujuan dari disusunnya materi panduan dan materi fikih agar dapat membantu guru dalam merancang media pembelajaran visual yang selaras dengan kurikulum serta karakteristik perkembangan siswa kelas IV. Pengembangan produk ini dibatasi hingga tahap validasi oleh ahli media dan materi, sesuai dengan tahap penelitian pengembangan pada level 1. Kelayakan produk dievaluasi berdasarkan aspek media dan materi. Media yang dinilai meliputi aspek tampilan modul, tingkat keterbacaan,

kejelasan panduan ilustrasi, dan kelayakan desain modul pembelajaran. Sedangkan Materi dinilai berdasarkan aspek isi, kebahasaan, dan penyajian.

I. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian dimaksudkan untuk menyusun isi penelitian dari bab I sampai bab V. Melalui sistematika tersebut, urutan dari latar belakang, teori, hingga metode penelitian disajikan secara logis, sehingga memfasilitasi pembaca dalam mengevaluasi kelayakan dan orientasi penelitian. Adapun sistematika penulisan dalam penelitian skripsi ini sebagai berikut:

1. Bagian awal, terdiri dari halaman judul/sampul, halaman nota dinas, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, abstrak, daftar isi, dan daftar bagan, daftar table, dan daftar gambar.
2. Bagian Pokok terdiri dari:
 - a. Bab I pendahuluan, meliputi latar belakang penelitian, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, spesifikasi produk, dan sistematika penulisan.
 - b. Bab II tinjauan teoritis, pada bab ini menerangkan hal yang berkaitan dengan judul yaitu Pengembangan Draf Modul Panduan Pembuatan Video Animasi Berbasis Canva Pada Materi Fikih Tata Cara Wudhu Untuk Siswa Kelas IV Salafiyah Ula ICBB Yogyakarta.
 - c. Bab III metode penelitian. Bab III dalam skripsi ini membahas metode penelitian yang digunakan, meliputi jenis dan pendekatan penelitian, model dan prosedur pengembangan, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.
 - d. Bab IV hasil penelitian meliputi, hasil analisis potensi dan masalah, hasil perencanaan, hasil pengembangan draf modul, dan hasil validasi ahli serta revisi.
 - e. BAB V penutup, berisi Kesimpulan dan saran.
3. Bagian akhir yang terdiri dari daftar pustaka, lampiran-lampiran, dan biodata penulis.