

**PEMANFAATAN CANVA DAN KAHOOT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR FIQH MUAMALAH SANTRI BAITUL QUR'AN
SLOGOHIMO**

**THE USE OF CANVA AND KAHOOT AS A LEARNING MEDIA IN INCREASING THE
INTEREST IN LEARNING FIQH MUAMALAH STUDENTS OF BAITUL QUR'AN SLOGOHIMO**

Abdul Rochman

Sekolah Tinggi Agama Islam Mulia Astuti Wonogiri
rochman.2nd@gmail.com

ABSTRACT

Teknologi memiliki andil yang sangat penting didalam dunia pendidikan masa kini, kebutuhan pada teknologi di era ini sangat diperlukan. Suatu lembaga pendidikan dinyatakan maju salah satunya dilihat dari bagaimana pendidik didalamnya memilih dan memilah serta memanfaatkan teknologi pembelajaran sebagai media pembelajaran dengan baik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa bagaimana media digunakan dengan memanfaatkan teknologi pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar Fiqh Muamalah pada santri Baitul Qur'an, kendala apa saja yang di hadapi oleh para asatidz dalam melaksanakan pembelajaran dan apa saja keuntungan yang didapatkan dalam penggunaannya serta memaparkan kontribusi penelitian ini dalam pengembangan pembelajaran yang efektif, kreatif dan inovatif. Penelitian ini menggunakan kualitatif deskriptif sebagai metode penelitian, perolehan data menggunakan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi pembelajaran melalui aplikasi Canva dan Kahoot sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar santri terbukti dengan keaktifan dan ketertarikan santri dalam mengikuti pembelajaran Fiqh Muamalah. Adapun kendala yang di hadapi oleh para asatidz dalam melaksanakan pembelajaran ini adalah perlunya waktu yang panjang dan membutuhkan jaringan internet dalam mempersiapkan media. Sedangkan keuntungan dalam penggunaannya adalah pembelajaran materi Fiqh Muamalah menjadi lebih aktif, efektif, kreatif dan inovatif. Kata Kunci: Canva dan Kahoot, Media, Minat Belajar

Technology is an important role in world of education today's, the need for technology is very necessary in this era. The Institute can be characterized as an advanced institution, especially in the way that its educators select, classify, and use learning technology as a learning tool. The purpose of this research is to analyze how to use learning technology as a learning tool to increase the interest in learning Fiqh Muamalah among Baitul Qur'an students, which are the obstacles that are asatidz in achieving learning interest and interest in learning. Fiqh Muamalah use and contribution declaration. This research involves the development of effective, creative and innovative knowledge. The method used in this research is descriptive and qualitative data obtained through interviews, observation and documentation. Research results show that the use of learning technology such as learning environments through Canva and Kahoot applications can increase the interest of students in learning, as shown through activity and learning. Treatise on the study of students in learning jurisprudence. The obstacle Asatidz considers to achieve this learning is the necessary preparation of large instruments and needed for internet network. In the meantime, the benefit of using it is that having learned Fiqh Muamalah material is more active, effective, creative and innovative. Keyword: Canva and Kahoot, Media, Interest in learning

PENDAHULUAN

Teknologi yang semakin berkembang dan maju memiliki efek yang luar biasa terutama pada bidang pendidikan. Karenanya para pendidik dituntut untuk terus upgrade dalam meningkatkan kompetensinya khususnya dalam mempelajari aplikasi-aplikasi penunjang yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di kelas. Penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi memiliki implikasi yang sangat luar biasa menjadikan peserta didik terampil dan cepat dalam memahami pembelajaran di kelas dan menguntungkan bagi pendidik dalam penyusunan bahan materi ajar (Dwanda Putra et al., 2023).

Berbagai permasalahan muncul ketika seorang pendidik tidak menggunakan metode, model ataupun media yang sesuai, pasalnya bilamana hanya mengandalkan cara klasik peserta didik kurang begitu minat dalam mengikuti pembelajaran di kelas, walhasil timbul kejenuhan, mengantuk, tidak fokus dengan pelajaran dan lain sebagainya. Penggunaan teknologi sebagai media dalam pembelajaran dengan tepat sesuai dengan porsi yang dibutuhkan menjadikan proses belajar di dalam kelas lebih efektif dan efisien, sehingga para peserta didik lebih mudah dalam menangkap informasi dari bahan ajar yang disampaikan oleh pendidik dan juga memicu perkembangan keterampilan yang dibutuhkan oleh peserta didik (Adam, 2023).

Hadirnya teknologi sangat membantu dalam dunia pendidikan khususnya pada masa pandemi dulu, dan pada saat ini bukannya tidak diperlukan lagi melainkan sangat diminati oleh generasi Z yang notabenehnya sudah banyak mengenal gadget sejak dini. Penggunaan media klasik tak lagi menjadi sorotan oleh kalangan pendidik masa kini, karena melihat dinamika dari generasi peserta didik saat ini yang lebih tertarik dengan dunia digital, oleh karenanya teknologi masa kini lebih dimanfaatkan oleh pendidik dan dijadikan sarana media pembelajaran dengan menghadirkan audiovisual yang sangat diminati peserta didik sehingga dapat menarik minat peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar di kelas., tak lepas dari itu di pondok-pondok pesantren seperti Biatul Qur'an yang ia adalah pondok pesantren modern litahfidzil qur'an dan madrasah takmilyah diniyah para asatidz juga tak elak untuk upgrade diri seiring dengan perkembangan dan kemajuan daripada teknologi.

Dari segi etimologi, kata teknologi (technology) yang berasal dari bahasa Yunani techno memiliki makna seni, kerajinan, atau keterampilan dan logos memiliki makna ilmu pengetahuan. Dilihat dari sisi terminologi teknologi adalah suatu pengetahuan tentang membuat sesuatu. Technology is the practical use of knowledge. Yang artinya Teknologi adalah penggunaan praktis dari pengetahuan. Teknologi pembelajaran adalah suatu sistem yang prosedural yang melibatkan manusia, ide, alat, dan susunan

organisasi untuk mendeteksi permasalahan serta mencari solusi, pelaksanaan, evaluasi dan pengelolaan dalam pemecahan permasalahan belajar pada manusia(Ramli, 2012).

Istilah teknologi pembelajaran menurut definisi Commission on Instruction Technology (CIT) pada tahun 1970 “pengertian umum dari teknologi pembelajaran adalah suatu media yang muncul akibat revolution of communication dimanfaatkan atas keperluan pembelajaran selain daripada pendidik, white board, buku bahan ajar maupun media yang lain yang menjadi bagian dalam teknologi pembelajaran dari software maupun hardware” Teknologi Pembelajaran disebut sebagai suatu usaha by system dalam merancang, mengaplikasikan, dan evaluasi dari seluruh proses belajar demi mencapai tujuan tertentu, berasaskan pada analisis tentang komunikasi dan proses belajar pada setiap individu agar kegiatan belajar bisa berjalan dengan efektif dan efisien(Hanifah Salsabila & Agustian, 2021)

Pemanfaatan teknologi sebagai pendamping dalam pelaksanaan belajar mengajar, seorang pendidik mempunyai peluang yang besar dalam mencipta pengalaman baru dalam proses belajar dengan lebih menarik dan menjadikan peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Teknologi sebagai media pembelajaran mempunyai kesempatan yang sangat besar dalam menampilkan sumber belajar bisa berupa audio, visual maupun audiovisual juga aplikasi-aplikasi interaktif seperti canva dan kahoot yang dapat merangsang peserta didik dalam memahami materi pelajaran lewat video maupun gambar yang menarik. Dengan terus mempelajari teknologi digital diharapkan kedepannya pendidik mampu untuk membuat pembelajaran menjadi lebih kreatif, aktif dan inovatif serta bisa memenuhi kebutuhan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan(Dwanda Putra et al., 2023).

Definisi AECT 1994. “Learning technology is the theory and practice in the design, development, use, management and evaluation of learning processes and facilities.” Walaupun perumusan kalimat ini sangat sederhana, sesungguhnya didalamnya mengandung arti yang dalam. Maksud dari pemaparan diatas adalah suatu upaya yang semakin memperkuat teknologi pembelajaran sebagai suatu bidang dan profesi, tentunya pada hal ini sangat dibutuhkan dukungan berupa landasan teori dan praktik yang kokoh. Hal ini juga suatu usaha penyempurnaan zona bidang kegiatan dari teknologi pembelajaran. Di samping itu, ada usaha penekanan akan pentingnya suatu proses dan produk. Definisi pada tahun 1994 dirumuskan atas landasan lima bidang utama dari Teknologi Pembelajaran, yaitu : Desain, Pengembangan, Pemanfaatan, Pengelolaan dan Penilaian. Pada setiap kawasan tidak berjalan secara individual, melainkan mempunyai hubungan yang sinergi(Ramli, 2012).

Pembelajaran yang menggunakan pemanfaatan teknologi digital bisa dimaknai sebagai suatu sistem digitalisasi yang mendorong pembelajaran aktif, efektif dan efisien, membangun pengetahuan, inquiri, elaborasi dan eksplorasi pada pada diri peserta didik, juga sangat memungkinkan untuk membuat

komunikasi jarak jauh dan saling berbagi data yang terjadi diantara pendidik dan peserta didik di lokasi kelas fisik yang berbeda(Hidayat & Khotimah, 2019).

Jika dicermati kembali definisi dari teknologi pembelajaran di atas, sepertinya dari masa ke masa teknologi pembelajaran mengalami proses “transmutasi” menuju finalitas. Pada awalnya teknologi hanya sebatas alat ke sistem yang lebih luas, dari hanya berorientasi pada praktik menuju ke teori, dari produk menuju ke proses, dan akhirnya melalui perjalanan evolusionernya saat ini teknologi pembelajaran telah menjadi sebuah bidang dan profesi. Seiring berkembang dan majunya ilmu pengetahuan dan teknologi yang melejit, terkhusus dalam bidang pendidikan, psikologi dan komunikasi maka bukan suatu hal yang mustahil bila di masa yang akan datang teknologi akan terus berkembang dan memperkuat diri menjadi suatu disiplin ilmu dan profesi yang jauh lebih memberikan multimanfaat hingga dianggap menjadi kunci lahirnya pembelajaran yang efektif dan efisien seperti hadirnya aplikasi interaktif seperti canva dan kahoot yang digunakan sebagai media dalam pembelajaran penyampaian materi ajar di kelas.

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu medium, secara luas memiliki makna perantara, yang dimaksudkan perantara dari pemberi informasi ke penerima informasi. Oleh karenanya di kehidupan sehari-hari kita tentu tak lekang dari mendapatkan media-media seperti majalah, koran, tv dan lain sebagainya(Budiyono, 2020). Para ahli memberikan definisi masing-masing terkait dengan media seperti Asosiasi Pendidikan dan Teknologi Komunikasi yang memberikan definisi bahwasanya media adalah semua bentuk dan saluran yang digunakan manusia guna menyampaikan pesan atau informasi. Sementara Gagne memberikan pernyataan bahwa segala bentuk yang berada di sekitar peserta didik yang bisa menjadi rangsangan untuk belajar disebut sebagai media. Berbeda dengan Briggs yang menyatakan bahwa segala alat yang memiliki fisik dan dapat mentransformasikan informasi dan juga memberikan stimulus pada peserta didik maka bisa disebut sebagai media. Asosiasi Pendidikan Nasional memberikan pemaparan bahwasanya segala bentuk informasi cetak maupun berdifat audiovisual ataupun peralatan lainnya disebut sebagai media. Banyaknya definisi-definisi media yang memiliki perbedaan tentunya masih ada kesamaan yaitu sesuatu yang bisa menyalurkan informasi dan memberikan stimulus kepada pikiran, perhatian, perasaan dan minat pada peserta didik sehingga dapat membantu dalam kegiatan belajar(Sadiman, 2018).

Dari paparan perihal definisi media diatas dapat disimpulkan bahwasanya segala bentuk perantara yang memberikan informasi seperti koran, majalah, tv dan lain sebagainya sehingga menjadi stimulus kepada perhatian, perasaan, pikiran hingga minat peserta didik kemudian dapat membantu untuk mengerti dan memahami suatu materi dalam kegiatan belajar mengajar didalam maupun diluar kelas maka ia disebut sebagai media.

Peran media pembelajaran dipandang sangat penting, urgensi penggunaan media terutama yang terintegrasi dengan teknologi menjadikan komponen yang patut diperhatikan guna mencapai tujuan pembelajaran menjadi lebih baik. Pasalnya dalam dinamika pendidikan media berbasis teknologi mampu menterjemahkan materi pembelajaran yang masih abstrak ke ranah konkrit sehingga pembelajaran tidak hanya lebih kreatif dan inovatif tapi efektivitas dan efisiensi waktu juga berjalan dengan baik sesuai dengan alur tujuan pembelajaran (Restu Kurnia & Titin Sunaryati, 2023). Tidak hanya berhenti disitu saja, media berbasis teknologi juga mempunyai pengaruh yang sangat luar biasa pada peserta didik terbukti dengan bertambahnya minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dan menjadikan pembelajaran lebih interaktif (Deliana et al., 2023).

Dalam proses belajar, media pembelajaran merupakan alat bantu yang tidak dapat dipisahkan. Maka tidak dapat dipungkiri bahwasanya keberadaanya dapat memudahkan bagi para pendidik dalam proses belajar mengajar yaitu pada saat penyampaian materi pembelajaran pada peserta didik dan juga dalam meningkatkan kemampuan belajar peserta didik dalam mengerti dan memahami materi pembelajaran yang ia mempunyai tingkat kesukaran tinggi yang tentunya akan sukar di pahami oleh peserta didik terlebih bila peserta didik tersebut kurang menyukai materi pembelajaran saat proses transformasi materi disampaikan.

Media yang bisa memberikan suatu kesempatan dalam mendapatkan dan memperkaya pengetahuan peserta didik secara langsung, serta dapat meningkatkan kemampuan bahasa, berpikir kritis serta positif, membantu mengenal lingkungan dan kemampuan diri peserta didik, menimbulkan motivasi dan meningkatkan perhatian belajar pada peserta didik merupakan media pembelajaran yang baik, yang digunakan oleh pendidik dengan maksimal (Nurfadhillah et al., 2021).

Dari beberapa definisi diatas dapat diambil kesimpulan bahwa peran media sangat penting dalam menciptakan suatu pembelajaran. Media tidak hanya menciptakan sebuah kreatifitas dan inovasi pada pendidik dala kegiatan belajar mengajar, melainkan bila digunakan dengan maksimal akan membuahkan suatu efektivitas dan efisiensi waktu yang baik, sehingga mampu menjadikan meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dengan aktif. Suatu konsep yang tidak sederhana atau sulit untuk dipahami oleh peserta didik bahkan seorang pendidik pun mendapati kesukaran dalam penyampaianya, dengan adanya media berbasis teknologi mampu menjembatani permasalahan yang ada dan menjadi solusi yang solutif bagi pendidik. Pemilihan media berbasis teknologi seperti halnya canva dan kahoot mempunyai implikasi positif bila penggunaannya sesuai dengan alur tujuan pembelajaran, sehingga kedepanya mampu meningkatkan pemahaman dan prestasi akademik peserta didik.

Materi Fiqh dalam suatu lembaga pendidikan berbasis pesantren adalah suatu materi yang tidak boleh ditinggalkan, karena fiqh adalah materi basic yang harus dipelajari oleh seorang santri yang didalamnya memuat rukun maupun syarat-syarat umat islam dalam urusan ibadah, muamalah, munakahat juga bab jinayat.

Secara etimologi fiqh berasal dari kata faqiha-yafqohu yang bermakna al fahmu, mempunyai arti mengetahui, memahami atau mengerti. Secara epistemologi mempunyai arti ilmu yang membahas tentang hukum-hukum syariat islam yang telah ditetapkan oleh Allah SWT. Tujuan daripada mempelajari materi fiqh tidak lain adalah agar masyarakat luas mengerti dan memahami tentang kaidah-kaidah dan unsur-unsur penting didalamnya selanjutnya bisa mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga perjalanan hidup dapat selaras dengan hukum dan syariat Allah SWT (Mansir & Purnomo, 2020).

Fiqh mu'amalah merupakan suatu pembelajaran yang bertujuan untuk memperkenalkan prinsip-prinsip hukum islam dalam aktivitas transaksi bisnis seperti jual beli, sewa menyewa, pinjam meminjam. Materi ini diberikan kepada peserta didik sebagai upaya untuk memberikan pengertian dan pemahaman yang mendalam perihal hukum islam terkait dengan bisnis (Suryanto & Khoir, 2023).

Dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran fiqh adalah pembelajaran yang harus dipelajari khususnya pada peserta didik yang berada dilingkungan pesantren, mengingat hal ini dibutuhkan untuk mendalami dan memahami lingkup hukum-hukum syariat islam yang telah ditetapkan oleh Allah SWT agar dalam pelaksanaannya pada kehidupan sehari-hari sesuai dengan ketentuan-ketentuan agama. Fiqh muamalah adalah salah satu materi yang dipelajari diharapkan mampu dipahami oleh peserta didik agar dalam prakteknya di tengah-tengah masyarakat seperti halnya jual beli, sewa menyewa, pinjam meminjam dan lain sebagainya dapat berjalan sesuai dengan hukum syariat yang telah ditetapkan.

Pondok Pesantren Baitul Qur'an terletak di RT 001 RW 006 Dusun Jati Desa Made Kecamatan Slogohimo Kabupaten Wonogiri yang berdiri pada tahun 2002 atas wakaf dari Dr. H. Parmo Karyoredjo dan keluarga besarnya. Luas tanah sekitar 7350 m² diwakafkan kepada yayasan Muhammadiyah Wonogiri dan mendapatkan izin operasionalnya pada tahun 2012. Dengan kurikulum modern (KMI) mempunyai kegiatan intrakurikuler berupa Bahasa Arab, Dirasah Islamiyah dan Al Qur'an sementara kegiatan Kokurikulernya berupa organisasi santri yang didalamnya terdapat ibadah amaliyah, pembinaan dan pengembangan bahasa melalui kegiatan latihan pidato, kajian mingguan serta praktik dakwah kemasyarakatan.

Pondok pesantren Baitul Qur'an menggunakan kitab Safinatunnajah sebagai referensi utama dalam pelaksanaan pembelajaran fiqh muamalah. Kitab Safinatunnajah adalah kitab fiqh karangan Syeikh Salim

bin Abdullah bin Sa'ad bin Sumair Hadhrami, seorang ahli fiqh dan tasawwuf yang bermadzhab syafi'i dari Hadramaut Yaman.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif seperti canva dan kahoot yang pada umumnya banyak digunakan pada pembelajaran materi umum, kali ini tidak hanya diperuntukkan pada materi-materi umum saja, Pondok Pesantren Baitul Qur'an mengajarkan materi dirasah islamiyah seperti Fiqh Muamalah dengan ketrampilan para pendidik dalam menggunakan media canva dan kahoot mempunyai potensi yang bisa membuat ruang kelas menjadi lebih hidup, peserta didik jauh lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar. Ketika peserta didik mempunyai rasa ketertarikan dan kesemangatan, maka tak menuntut kemungkinan proses kegiatan belajar di kelas akan jauh lebih efektif. Bukan suatu yang tidak mungkin akan terjadi bilamana akan menimbulkan sisi positif terhadap capaian tujuan pembelajaran. Penggunaan media berbasis teknologi menjadi master piece dalam peningkatan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dan juga meningkatkan efektivitas dalam proses transformasi materi pelajaran dari pendidik ke peserta didik dengan lebih detail dan jelas kepada peserta didik.

Di lain sisi yang harus benar-benar diperhatikan, setelah ada keyakinan bahwasanya teknologi dipandang sebagai media yang pas dalam proses pembelajaran, ketrampilan pendidik dalam menciptakan seni yang pas dalam mengajar perlu diperhatikan (Widati et al., 2023). Peralannya dalam upaya transformasi materi atau ilmu pengetahuan pada peserta didik selain penggunaan media yang efektif dan efisien, keterampilan mengajar seorang pendidik juga dibutuhkan. Karena seorang pendidik termasuk sebagai kunci keberhasilan dalam menciptakan lingkungan yang interaktif dengan cara memfasilitasi peserta didik dengan media yang sesuai, sehingga mampu menciptakan kondisi kelas yang kreatif, inovatif serta mengatasi kebosanan peserta didik dalam kegiatan belajar didalam kelas maupun diluar kelas.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang menggunakan data tertulis atau perkataan orang lain untuk menganalisa kondisi objek yang terjadi (Abubakar, 2021). Dalam penelitian ini peneliti sebagai instrumen kunci. Penelitian ini juga disebut sebagai penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi alamiah (natural setting) (Sugiyono, 2013).

Pada dasarnya penelitian bersifat deskriptif, peneliti mengumpulkan data dengan bentuk kata-kata dan tidak menekankan pada angka, penelitian ini dilakukan langsung kepada sumber datanya dan peneliti merupakan instrumen kunci. Penelitian ini dilaksanakan di Pondok Pesantren Baitul Qur'an Slogohimo. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di Baitul Qur'an dikarenakan Pembelajaran Fiqh Muamalah

yang biasanya diajarkan melalui metode sorogan, disini ustadz menyampaikan materi memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajarannya. Selanjutnya, sesuai konteks yang teramati, data yang diperoleh melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah Ketua Yayasan, Ustadz dan santri di Pondok Pesantren KMI Baitul Qur'an Slogohimo.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemanfaatan teknologi pembelajaran sebagai media pembelajaran sangat di butuhkan pada era digitalisasi saat ini, mulai dari pembuatan materi, menganalisa, hingga mengevaluasi hal- hal yang terkait dengan pembelajaran yang di lakukan, Hal ini juga memacu para peserta didik untuk lebih aktif dan semangat bahkan memotivasi peserta didik untuk bisa mengkolaborasikan media yang sudah tersedia baik melalui aplikasi canva atau kahoot bahkan aplikasi aplikasi yang lainnya. Seperti hal yang ada di Baitul Qur'an Slogohimo berdasarkan tanya jawab, wawancara serta penelitian yang ada peneliti mendapatkan hasil, bahwasanya para peserta didik lebih kreatif, inovatif serta mudah memahami dan mencerna pembelajaran tekhusus dalam pelajaran Fiqih Mu'amalah dengan pemanfaatan media canva dan kahoot, di bandingkan dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan metode sorogan atau bandongan.

Aplikasi canva dan kahoot yang di terapkan guru ternyata mampu menjadikan para peserta didik dalam memahami dan mengaplikasikan materi sampai pada peingkatan pengetahuan mereka, Beberapa Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi merupakan tantangan yang berat akan tetapi jika pendidik mau mengikuti era digitalisasi saat ini, maka akan mudah baginya untuk menjelaskan bebrapa materi dengan menggunakan media pembelajaran yang ada. Dalam hal ini, Peneliti menegaskan pentingnya persiapan dan pengembangan untuk para pendidik dalam melaksanakan pembelajaran berbasis teknologi digital, agar tujuan pembelajaran dapat di dapatkan dengan maksimal sebagaimana mestinya yang tertera di dalam kurikulum. Pondok Pesantren Baitul Qur'an Slogohimo dengan segala kelebihan dan kekurangan sarana prasarananya memilih aplikasi canva dan kahoot sebagai media pembelajaran yang di berikan kepada peserta didik terkhusus pada materi fiqh mu'amalah di karenakan pada aplikasi canva tersedia banyak design template yang mana memudahkan guru dalam pembuatan materi, Adapun template yang di biasa di gunakan guru adalah sebagai berikut: (Power point, animasi, grafik, poster, dan masih banyak lainnya), Hal ini membuat ketertarikan para peserta didik dan menjadikan minat belajar yang sangat luar biasa. Tetapi tidak terlepas dari itu semua aplikasi canva khususnya juga memilili kelebihan dan kekurangan tersendiri, di antara kelebihanya adalah, 1. Aplikasi canva memuat berbagi banyak design template yang menarik, 2. Banyaknya fitur yang ada pada aplikasi tersebut membuat para pendidik semakin kreatif dalam mengembangkannya, 3. Dapat menghemat waktu, Adapun

kekurangannya adalah: 1. Ada beberapa fitur atau template yang berbayar, walaupun bisa diakses secara gratis namun beberapa asatidz masih belum mempunyai akun belajar.id, 2. Membutuhkan jaringan internet yang stabil.

Sementara pada aplikasi kahoot memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut: 1. Proses pembelajaran jauh lebih menarik dibanding tidak menggunakan aplikasi ini, 2. Aplikasi kahoot bisa diakses dengan gratis. Kekurangannya adalah: 1. Layaknya canva, kahoot juga merupakan platform yang membutuhkan jaringan internet yang stabil, maka bilamana jaringan internet tidak baik tentunya akan berdampak pada ketidakmaksimalan dalam penggunaan aplikasi ini.

Saat proses observasi di kelas, Edi Setyawan selaku pengampu materi fiqh muamalah mengawali pembelajarannya dengan memberikan ice breaking menggunakan kahoot dilanjutkan menggunakan aplikasi canva dalam penyampaian materinya yang ia berikan kepada santri/ peserta didik. Walhasil, para peserta didik dengan antusiasnya memberikan feedback yang positif. Dari kegiatan tersebut peneliti mengambil refleksi bahwa dampak dari kegiatan belajar mengajar yang di lakukan antara pendidik dan peserta didik ini lebih mengandung intensitas aktivitas yang baik dan menarik, disaat peserta didik merasa bosan pada pembelajaran yang monoton, terlebih lagi bilamana ada peserta didik yang kurang menyukai materi yang diajarkan, maka penting bagi seorang pendidik untuk menciptakan suasana yang menyenangkan, sehingga peserta didik mampu mengikuti alur pembelajaran dengan mudah, kreatif, dan inovatif dan pada akhirnya kelas menjadi interaktif, tentunya hal ini tidak bisa terlepas dari ke profesionalan seorang pendidik dalam proses transformasi ilmu pengetahuan atau materi kepada peserta didik. Sehingga materi fiqh muamalah dengan berbagai kosakata bahasa arabnya yang dirasa susah serta materi yang sukar dalam memahami mampu dipahami oleh peserta didik dan kebosanan yang sering menghantui peserta didik bisa dihilangkan. Untuk penelitian kualitatif, bagian hasil memuat bagian-bagian rinci dalam bentuk sub topik-sub topik yang berkaitan langsung dengan fokus penelitian dan kategori-kategori.

PENUTUP

Simpulan

Pemanfaatan teknologi seperti canva dan kahoot sebagai media pembelajaran pada proses pembelajaran di era digitalisasi saat ini mampu meningkatkan antusiasme bagi peserta didik. Pasalnya ia mampu menjadikan kelas menjadi lebih interaktif dibandingkan pada saat peserta didik mendapatkan ilmu pengetahuan dengan proses pembelajaran menggunakan metode klasik (penggunaan metode ceramah dan tanya jawab) dan hanya menggunakan media papan tulis dan spidol saja. Perkembangan teknologi seiring dengan era globalisasi menjadikan percepatan pertukaran dan penyebaran informasi.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran merepresentasikan adaptasi terhadap kemajuan ilmiah pada zaman ini.

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi ini mampu menjadikan kegiatan belajar mengajar pada materi Fiqh Mu'amalah khususnya menjadi lebih hidup dibandingkan dengan tidak menggunakan sama sekali. Para ustadz di tuntut untuk mempertimbangkan beberapa teknik untuk memastikan penggunaannya efektif, efisien serta lebih maksimal dan yang paling penting adalah kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.

Saran

Berkaca pada perkembangan teknologi yang semakin maju, Pondok Pesantren tetap memiliki jiwa transformatif sehingga selalu siap dengan sumber daya manusia terutama pada tenaga pendidik untuk terus upgrade, terus belajar dan mengembangkan potensi pada diri khususnya pada pembelajaran dirosah islamiyah dengan menggunakan media berbasis teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, R. (2021). *METODOLOGI PENELITIAN*. SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga.
- Adam, A. (2023). INTEGRASI MEDIA DAN TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. *Jurnal Amanah Ilmu*, 3, 13–23.
- Budiyono, B. (2020). Inovasi Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(2), 300. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2475>
- Deliana, A., Romalinca, R., Omerlin, O., Krisbet, K., & Meldawati, M. (2023). Efektivitas Pemanfaatan Canva sebagai Media Pembelajaran Luring. *Multiverse: Open Multidisciplinary Journal*, 2(2), 298–303. <https://doi.org/10.57251/multiverse.v2i2.1258>
- Dwanda Putra, L., Zhinta, S., & Pratama, A. (2023). PEMANFATAN MEDIA DAN TEKNOLOGI DIGITAL DALAM MENGATASI MASALAH PEMBELAJARAN. *Journal Transformation of Mandalika*, 4(8). <http://ojs.cahayamandalika.com/index.php/jtm/issue/archive>
- Hanifah Salsabila, U., & Agustian, N. (2021). PERAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN DALAM PEMBELAJARAN. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 123–133. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>
- Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). PEMANFAATAN TEKNOLOGI DIGITAL DALAM KEGIATAN PEMBELAJARAN. *Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 02, 15. <http://journal.unpak.ac.id/index.php/jppguseda>,
- Mansir, F., & Purnomo, H. (2020). URGENSI PEMBELAJARAN FIQIH DALAM MENINGKATKAN RELIGIUSITAS SISWA MADRASAH. *Al Wijdan: Journal of Islamic Education Studies*, 167–179. <http://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/alwijdan>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SD NEGERI KOHOD III. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Ramli, M. (2012). *MEDIA DAN TEKNOLOGI PEMBELAJARAN*. IAIN Antasari Press.

- Restu Kurnia, I., & Titin Sunaryati. (2023). Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1357–1363. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5579>
- Sadiman. (2018). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. PT.Raja Grafindo.
- Sugiyono. (2013). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. In *Penerbit Alfabeta*. CV. Alfabeta.
- Suryanto, L., & Khoir, M. A. (2023). IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN FIQH MUAMALAH DALAM PENGUATAN NILAI PENDIDIKAN KEWIRAUSAHAAN DI PONDOK PESANTREN AL ISLAM DARUL FATH SRAGEN. *At Turots: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 497–505. <https://doi.org/10.51468/jpi.v3i1.56>
- Widati, A. A., Khairunnisa, F., Sakti, S. C. W., Supriyanto, G., Fahmi, M. Z., Siswanto, I., Hartati, H., & Rohman, A. (2023). Pemanfaatan Teknologi Digital sebagai Media Pembelajaran untuk Guru SMA-SMP Muhammadiyah Gresik. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 679. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v5i2.6873>