

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-undang Nomor. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara (Indonesia., 1991)

Pendidikan memiliki peranan penting dalam mengembangkan potensi peserta didik, keperibadian terutama terkait generasi penerus bangsa, sebagaimana dicantumkan dalam UUD No. 2 Tahun 1989, menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, atau latihan peranannya dimasa yang akan datang.

Dalam beberapa tahun terakhir, teknologi informasi telah berkembang sangat pesat. Pesatnya perkembangan teknologi saat ini berpengaruh pada dunia pendidikan. Tuntutan global memaksa dunia pendidikan untuk terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi dalam upaya meningkatkan kualitas dalam pendidikan. Dalam hal ini

sangat penting untuk memodernisasi pendidikan, dengan fokus pada penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran. Dengan segala manfaat yang diberikan oleh teknologi dapat memberikan akses informasi dengan cepat dan tanpa batasan (Nurillahwaty, 2021).

Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran juga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa secara signifikan. Selain efektif untuk pembelajaran tatap muka, teknologi juga sangat efisien untuk memberikan pembelajaran jarak jauh. Salah satu pemanfaatan teknologi dalam proses pelaksanaan pembelajaran yaitu menjadikannya sumber pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk peserta didik. (Widianto & Edi, 2021) Perubahan paradigma yang awalnya hanya penyajian informasi kini beralih menjadi kemampuan siswa untuk mencari tahu, memecahkan sebuah masalah, digital literasi serta kreativitas. Selain itu perkembangan teknologi memiliki dampak perubahan model, strategi, metode dan media pembelajaran yang baru.

Pada kehidupan ini, setelah dampak pandemi yang mengakibatkan banyak perubahan dalam proses belajar dan mengajar di sekolah menjadikan cara belajar siswa menjadi berubah, sehingga kurikulum terus berkembang dan ditingkatkan. Sehingga guru memiliki kebebasan untuk merancang dan menyajikan bahan ajar mereka sendiri untuk kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran.

Bahan ajar yang disusun dalam bentuk modul oleh guru ini membutuhkan kreativitas dan kemampuan beradaptasi yang tinggi. Untuk mengoptimalkan proses pembuatan modul ini guru harus terbiasa dengan teknologi agar mempercepat proses persiapan pembelajaran (Arikarani & Yesi, 2024).

Berdasarkan definisi diatas, peneliti menyimpulkan bahwa pendidikan adalah upaya yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan, keterampilan, serta kebiasaan. Hal ini menunjukan untuk membantu siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya melalui bimbingan, pendidikan dan pelatihan (Rangko, 2022).

Guru yang berkualitas adalah guru yang terlatih dengan baik untuk memadu proses pembelajaran secara efektif. Guru memainkan peran penting dalam mendukung, mengajar, serta mendorong perkembangan siswa dan membentuk karakter siswa. Sehingga seorang guru membutuhkan materi atau media untuk memaksimalkan potensi siswa dan meningkatkan motivasi belajar mereka. Dengan cara yang digunakan untuk menyampaikan pengetahuan atau ide selama proses pengajaran dianggap sebagai "alat pembelajaran atau media pembelajaran", dengan tujuan utama untuk merangsang kemampuan siswa dalam belajar (Arikarani & Yesi, 2024).

Di era digital ini, inovasi dalam media pembelajaran sangatlah penting. Inovasi merupakan sumber belajar yang penting karena penggunaan teknologi telah menyeluruh hampir semua aspek

kehidupan salah satunya adalah pendidikan. Penggunaan media pembelajaran memungkinkan guru untuk mengatur proses pembelajaran berlangsung dengan cara lebih terstruktur dan konsisten serta mempersiapkan diri lebih baik. Oleh karena itu, pengelolaan media pembelajaran mutlak diperlukan dalam pembelajaran (Eny, 2020). salah satu pengaplikasian media pembelajaran dalam mata pelajaran PAI adalah canva. Canva sebagai layanan atau program khusus yang didesain untuk pendidikan selain itu canva juga menjadi solusi yang efektif dalam menyampaikan materi Pendidikan Agama Islam. Program ini dirancang agar guru dan siswa dapat terus mendapatkan pengalaman belajar yang kreatif, inovatif, kolaboratif, serta menyenangkan. Canva merupakan platform digital yang memudahkan guru dan siswa dalam merancang media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan.

Peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan guru dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih mudah dalam memahami, menerima serta mengingat materi yang disampaikan oleh guru. Manfaat lain dari media pembelajaran tersebut antara lain menciptakan materi ajar yang menarik, meningkatkan kreativitas, serta mendorong partisipasi siswa dalam pembelajaran (Wardani, 2024).

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Jatilawang, salah satu dasar tersebut merupakan salah satu Sekolah Dasar yang proses

pembelajaran PAI menggunakan pengaplikasian canva. Dikarenakan di SD tersebut sudah diterapkan media pembelajaran berbasis canva pada mata pelajaran PAI yang memiliki tujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, serta memfasilitasi para guru atau pendidik dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih kreatif dan inovatif. Akan tetapi di SD N 2 Jatilawang ini masih jarang menggunakan media pembelajaran berbasis canva dikarenakan adanya tantangan. Selain itu peserta didik masih mengalami kurangnya interaksi dalam memahami materi yang disampaikan guru khususnya pada materi khulafaurrasyidin sehingga kurangnya minat belajar dan motivasi belajar pada siswa . Guru pernah menggunakan media berupa PPT, tetapi belum pernah mengembangkan media berupa canva dengan elemen-elemen tertentu guna meningkatkan semangat belajar, sehingga perlu dikembangkan media berupa canva untuk media pembelajaran PAI. Sehingga dapat meningkatkan minat belajar, motivasi belajar, kreativitas serta eektivitas dalam proses pembelajaran.

Hal tersebut menunjukan bahwa guru mapel Pendidikan Agama Islam (PAI) di SD N 2 Jatilawang sudah menggunakan canva dalam pengaplikasian pembelajaran, akan tetapi kenyataanya belum mengembangkan media pembelajaran digital, maka dari itu penelitian ini bermaksud untuk mengembangkan dan memodifikasi media pembelajaran PAI berbasis canva dalam proses pembelajaran.

Harapannya dengan dikembangkan media pembelajaran berbasis canva di mapel PAI ini, guru akan dipermudah dan lebih berkreasi dalam membuat media pembelajaran untuk meningkatkan semangat siswa dalam proses belajar PAI.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan di atas maka peneliti akan melaksanakan penelitian dengan mengangkat judul "Pengembangan Media Pembelajaran PAI Materi Khulafaurrasyidin Berbasis Canva Di SD Negeri 2 Jatilawang".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan penelitian dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Metode pengajaran PAI yang monoton seperti penggunaan LKS dan Modul dapat menyebabkan kurangnya minat dan kreativitas dikalangan siswa.
2. Guru dalam mengajar lebih banyak digunakan metode ceramah menimbulkan kurangnya interaktif
3. Guru belum mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi sehingga pembelajaran dapat dikatakan kurang efektif.
4. Kurangnya pengaplikasian media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi masalah pada penelitian ini yaitu dibatasi pada

identifikasi masalah nomor 1, 3 dan 4 yaitu Metode pengajaran PAI yang monoton seperti penggunaan LKS dan Modul dapat menyebabkan kurangnya minat dan kreativitas dikalangan siswa, Guru belum mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi sehingga pembelajaran dapat dikatakan kurang efektif, Kurangnya pengaplikasian media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang permasalahan di atas, maka peneliti mengambil fokus penelitian yaitu Bagaimana pengembangan media pembelajaran PAI materi Khulafaurrasyidin berbasis canva di SD N 2 Jatilawang.

E. Tujuan Pengembangan

Sesuai dengan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasannya, tujuan yang ingin dicapai peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran PAI materi Khulafaurrasyidin berbasis canva di kelas V SD Negeri 2 Jatilawang., dan mengukur validitas serta efektifitas pengembangan media pembelajaran berbasis canva.

F. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Berikut adalah spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini, produk ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis canva yang dirancang khusus untuk siswa kelas V

SD Negeri 2 Jatilawang, khususnya pada materi Khulafaurrasyidin dalam pembelajaran PAI. Berbentuk slide digital yang dapat diakses online maupun offline, media ini menyajikan materi tokoh-tokoh Khulafaurrasyidin dengan tampilan menarik, audio-visual, serta kuis interaktif. Tujuannya untuk membantu guru menyampaikan materi secara menarik, meningkatkan minat belajar siswa, serta menanamkan nilai karakter yang ada pada tokoh-tokoh Khulafarrasyidin.

G. Manfaat Pengembangan

Berikut manfaat penelitian yang diharapkan oleh peneliti antara lain :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan menambah wawasan mengenai proses pengembangan media pembelajaran PAI berbasis canva, dan nantinya memberikan kontribusi dalam perkembangan ilmu pengetahuan di lingkungan pascasarjana dan menjadi rujukan pada enerasi mendatang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi kampus UNUGHA

Penelitian ini diharapkan bisa menjadikan sumber informasi dan pengembangan wawasan serta menjadikan referensi penulisan penelitian mahasiswa yang berkaitan untuk jurusan Pendidikan Agama Islam di Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.

b. Bagi SD N 2 Jatilawang

Hasil penelitian ini diharapkan untuk SD N 2 Jatilawang untuk memberikan alternatif media pembelajaran berbasis Canva pada yang dapat digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

c. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan membantu guru untuk membantu dan menemukan solusi yang digunakan dalam proses pembelajaran dikelas pada mata pelajaran PAI serta meningkatkan kemampuan siswa untuk memahami materi yang dibagawakan guru.

d. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan dampak positif pemahaman dan penjelasan tentang penggunaan media pembelajaran berbasis canva pada mata pelajaran PAI materi Khulafaurasyidin serta siswa lebih mudah menangkap materi pembelajaran PAI yang dibawakan guru.

H. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran ini didukung oleh fasilitas yang memadai seperti komputer dan akses internet di SD Negeri 2 Jatilawang. Guru diasumsikan sudah biasa menggunakan perangkat teknologi dan memiliki kemampuan dasar mengoperasikan media

digital. Materi ini sesuai dan relevan dengan kurikulum, sehingga media sangat mendukung kegiatan pembelajaran secara efektif.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media dan Pembelajaran

a. Media

Kata 'media' berasal dari bahasa latin 'medius' dan merupakan bentuk jamak dari 'medium' yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara', ataupun 'pengantar'. Media secara khusus didefinisikan sebagai sarana komunikasi yang menyampaikan informasi dari sumber ke penerima. Menurut Gagne, media sebagai jenis komponen dalam lingkungan sekolah siswa karena dapat merangsang mereka untuk belajar. Singkatnya, media merupakan elemen komunikasi yang memiliki peran sebagai perantara atau mediator sehingga memudahkan menerima informasi (Ninik, 2019).

Menurut Gerlach dan Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar yaitu manusia materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh wawasan, keterampilan, atau sikap. Secara khusus pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis,

fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali visual atau verbal.

Media mencakup segala sesuatu yang digunakan untuk mengkomunikasikan pesan dan merangsang pikiran. Media dapat membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga meningkatkan proses pembelajaran. Perspektif yang berbeda menekankan bahwa media bertindak sebagai perantara informasi. Selain itu media berfungsi sebagai sarana komunikasi. Media juga memberikan relaksasi dan hiburan, mendorong interaksi sosial, dan bertindak sebagai alat kontrol dan pengawasan dalam masyarakat (Diah, 2022).

b. Pembelajaran

Dalam Undang-undang Sistem pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan agar dapat mempengaruhi para siswa mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Tujuan pendidikan ini pada dasarnya mengantarkan para siswa menuju perubahan-perubahan tingkah laku baik intelektual, moral, maupun sosial anak agar

dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial. Arti pembelajaran yang lain adalah upaya sadar guru untuk membantu siswa dalam belajar. Hal ini melibatkan perubahan perilaku pada siswa, dimana perubahan ini terkait dengan peroleh keterampilan baru yang relevan dengan periode waktu tertentu, dan semua ini merupakan hasil dan usaha.

Media pembelajaran anak usia dini umumnya menggunakan mainan untuk menyederhanakan hal-hal yang sulit atau kompleks. Dalam kegiatan pembelajaran media berperan sangat penting untuk menyampaikan pesan kepada siswa untuk merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian saat kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung (Nasrul Umam, 2021)

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Menurut Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) ada beberapa definisi berbeda mengenai media. Media didefinisikan sebagai sarana komunikasi, baik secara cetak maupun audiovisual, serta peralatan yang terkait. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Sedangkan menurut *Association and Communication Technology (AECT)* media