

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Pendidikan Agama Islam memiliki peran krusial dalam pembentukan karakter peserta didik. Mata pelajaran ini tidak hanya memfokuskan pada pemahaman teori dan konsep, tetapi juga menekankan pada penerapan nilai-nilai luhur dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu nilai ini adalah nilai kejujuran, tanggung jawab, disiplin, toleransi, dan kasih sayang, selain itu didalamnya peserta didik juga diajarkan tentang pembiasaan akhlak terpuji dan menghindari akhlak tercela. Sehingga dapat menjadi landasan bagi peserta didik untuk menjadi pribadi yang akhlak mulia dan bermanfaat bagi masyarakat.

Namun realitanya mata pelajaran Pendidikan agama islam seringkali dianggap mata pelajaran yang kurang menarik bahkan membosankan untuk dipelajari. Menurut Indriani (2022) Ini terjadi karena kurikulum Pendidikan Agama Islam dari Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah Atas hanya mengulas materi yang serupa, perbedaannya adalah di sekolah menengah atas sudah dilengkapi dalil dan penjelasan yang lebih banyak. Dan juga salah satu tantangan utama adalah metode pembelajaran yang masih didominasi oleh ceramah dan hafalan. Metode ini kurang mampu membangkitkan minat dan keaktifan siswa dalam belajar. Selain itu, materi pembelajaran PAI yang seringkali dianggap kurang kontekstual juga menjadi tantangan tersendiri. (Indriani et al., 2022)

Selain itu juga kemampuan guru juga sangat menentukan dalam kegiatan pembelajaran agar terciptanya kondisi belajar yang menyenangkan. Jika guru jarang atau bahkan kurang memanfaatkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran maka tidak jarang banyak peserta didik cenderung pasif, kurang bersemangat atau bergairah dalam pembelajaran. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, teknologi dan media pembelajaran menjadi sangat diperlukan. Dengan adanya perkembangan teknologi yang cepat dapat dimanfaatkan untuk memilih dan menciptakan media pembelajaran yang menarik.. Dengan membuat atau menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi guru ini dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif karena peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar. (Laia & Hafizhoh, 2022)

Namun faktanya masih terdapat guru belum mampu memanfaatkan atau mengembangkan media pembelajaran. berbasis teknologi dan masih menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran serta menggunakan media pembelajaran konvensional di era digital sekarang. Dengan kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran PAI serta masih menggunakan metode pembelajaran yang didominasi oleh ceramah dan hafalan akan menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik dan interaktif bagi siswa. Sehingga akan menyebabkan kurangnya minat dan keaktifan siswa dalam belajar PAI masih rendah. Hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang tampak bosan dan tidak fokus selama pembelajaran di kelas. (Syamsurijal et al., 2023)

Permasalahan ini juga di temui di SMAN 88 Jakarta. Berdasarkan hasil penelitian awal dengan melakukan wawancara dan Observasi yang dilakukan pada tanggal 30 dan 31 Januari 2024 di SMAN 88 Jakarta, dengan salah satu

guru PAI di SMAN 88, di ketahui bahwa pembelajaran PAI disana masih dilaksanakan dengan cara konvensional seperti menggunakan buku paket sebagai bahan ajar, dan metode pembelajaran ceramah. Guru membenarkan bahwa selama pembelajaran PAI, media yang digunakan hanyalah buku paket, *powerpoint* dan peralatan yang tersedia seadanya. Hal ini ditegaskan oleh hasil pengamatan peneliti di SMAN 88 Jakarta, di mana proses pembelajaran masih sepenuhnya berpusat pada guru, dan peserta didik.

Selain itu, siswa kelas X di SMAN 88 Jakarta sering merasa bosan dan kurang termotivasi ketika mengikuti pembelajaran PAI. Mereka cenderung pasif dan hanya mendengarkan tanpa adanya keterlibatan aktif dikarenakan beberapa faktor diantaranya seperti media pembelajaran yang kurang menarik, materi yang tidak begitu menarik hingga materi yang sulit untuk dipelajari. Observasi menunjukkan bahwa siswa lebih antusias ketika pembelajaran melibatkan media interaktif, seperti video pembelajaran, simulasi, atau presentasi multimedia. Hal ini menunjukkan pentingnya inovasi dalam metode dan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar. Pentingnya pembelajaran yang efektif juga terkait erat dengan tujuan PAI dalam membentuk akhlak peserta didik.

Melalui penggunaan media interaktif dan metode pembelajaran yang inovatif, siswa dapat lebih mudah memahami dan menghayati nilai-nilai akhlak yang diajarkan. Dengan demikian, siswa dapat menghindari akhlak madzmumah (akhlak tercela) ghadab, serta membiasakan akhlak mahmudah (akhlak terpuji) seperti Mujahadah an-nafs serta Syaja'ah. Pembiasaan akhlak mahmudah ini akan berdampak positif pada perilaku sehari-hari siswa, baik di

lingkungan sekolah maupun di luar sekolah, sehingga tujuan pendidikan karakter dapat tercapai secara optimal. (Pratama & Hasanah, 2023)

Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan peran guru yang mau menggunakan atau mengembangkan media belajar berbasis teknologi, karena media pembelajaran saat ini juga ikut terpengaruh dengan adanya kemajuan perkembangan teknologi. Kemajuan teknologi saat ini memberikan dampak yang signifikan pada dunia pendidikan, termasuk berkembangnya media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi. Media pembelajaran interaktif memberikan manfaat dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, yang pada gilirannya berdampak pada peningkatan minat dan hasil belajar mereka, serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. (Haris Budiman, 2017)

Salah satu aplikasi yang bisa digunakan guru untuk mendukung proses pembelajaran adalah canva. Canva merupakan platform digital yang dilengkapi berbagai desain untuk memfasilitasi penggunaannya untuk membuat media pembelajaran interaktif seperti slide presentasi, video, atau infografis yang bisa berinteraksi (Aeni et al., 2022). Aplikasi canva juga digunakan peneliti untuk membuat media pembelajaran "SOFAR" adalah sebuah media yang memungkinkan guru untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik sehingga siswa tidak merasa bosan, dapat memahami materi dengan mudah dan tetap termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. (Olisna et al., 2022)

Media pembelajaran "SOFAR" bertujuan untuk membantu mempermudah peserta didik yang merasa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran.

PAI di kelas. Dengan menggunakan media pembelajaran “SOFAR”, guru dapat memadukan unsur-unsur pendidikan agama, seperti ayat Al-Quran, hadist, nilai-dan nilai moral islam, dalam bentuk permainan yang menyenangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan masalah tersebut, peneliti bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu siswa mengembangkan kemandirian dalam pembelajaran sehingga mereka dapat dengan mudah memahami materi. Media yang dikembangkan ini berbasis aplikasi canva dengan materi Menghindari Akhlak Madzmumah dan Membiasakan Akhlak Mahmudah. Berdasarkan uraian tersebut maka disusunlah sebuah penelitian dengan judul **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva “SOFAR” (Studying Of A Moral) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI Kelas X Materi “Menghindari Akhlak Madzmumah dan Membiasakan Akhlak Mahmudah”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang yang telah disampaikan, beberapa permasalahan yang menjadi alasan penulis melakukan penelitian ini dapat diidentifikasi, seperti:

1. Kurangnya pemanfaatan dan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk meningkatkan hasil belajar di kelas X SMAN 88 Jakarta.
2. Pengembangan alat evaluasi yang menggunakan media interaktif masih terbatas.
3. Kurangnya minat serta keterlibatan peserta didik pada pembelajaran PAI.

### **C. Pembatasan Masalah**

Untuk menjaga fokus penelitian ini, maka permasalahan yang ada hanya dibatasi pada: Kurangnya pemanfaatan dan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan hasil belajar di kelas X SMAN 88 Jakarta.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang dan batasan masalah sebelumnya, rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut: “Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva “SOFAR” dalam meningkatkan hasil belajar kelas X SMAN 88 Jakarta.” Berdasarkan rumusan utama di atas, terdapat beberapa pertanyaan penelitian yang mendukung untuk memudahkan peneliti dalam menjalankan penelitian ini. Pernyataan pendukungnya adalah:

1. Bagaimana analisis kebutuhan media pembelajaran pada pembelajaran PAI kelas X SMAN 88 Jakarta?
2. Bagaimana rancangan desain media pembelajaran “SOFAR” pada pembelajaran PAI kelas X SMAN 88 Jakarta?
3. Bagaimana pengembangan media pembelajaran “SOFAR” pada pembelajaran PAI kelas X SMAN 88 Jakarta?
4. Bagaimana implementasi media pembelajaran “SOFAR” pada pembelajaran PAI kelas X SMAN 88 Jakarta?
5. Bagaimana evaluasi media pembelajaran “SOFAR” pada pembelajaran PAI kelas X SMAN 88 Jakarta?

## **E. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan**

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan dapat diakses secara online melalui laptop atau handphone melalui tautan canva.
2. Media pembelajaran “SOFAR” digunakan sebagai media pembelajaran dan sumber belajar mandiri.
3. Media pembelajaran “SOFAR” pada materi pokok Menghindari Akhlak Madzmumah dan Membiasakan Akhlak Mahmudah.
4. Isi konten dari media pembelajaran “SOFAR”, materi serta video pembelajaran Menghindari Akhlak Madzmumah dan Membiasakan Akhlak Mahmudah kemudian juga diberikan game edukatif.

## **F. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengetahui analisis kebutuhan media pembelajaran pada pembelajaran PAI Kelas X.
2. Merancang desain media pembelajar “SOFAR” pada pembelajaran PAI.
3. Membuat dan menghasilkan produk media pembelajaran “SOFAR” pada pembelajaran PAI.
4. Melakukan implementasi media pembelajaran “SOFAR” pada pembelajaran PAI kepada peserta didik kelas X di SMAN 88 Jakarta
5. Mengevaluasi terkait kendala dan solusi serta kekurangan yang terdapat pada media pembelajaran “SOFAR” pada pembelajaran PAI.

## G. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian di atas, hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan hasil sebagai berikut:

### 1. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini di harapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan menambah wawasan, serta melahirkan ilmu pengetahuan baru yang membahas media pembelajaran PAI dengan menggunakan aplikasi *canva*, dari cara pembuatan media hingga cara penggunaan media.

### 2. Kegunaan Praktis

#### a. Bagi peserta didik

- 1) Membantu proses kegiatan belajar peserta didik dalam pembelajaran PAI
- 2) Meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelaran PAI khususnya materi Menghindari Akhlak Madzmumah dan Membiasakan Akhlak Mahmudah

#### b. Bagi Pendidik

- 1) Sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik dalam pembelajaran PAI
- 2) Memudahkan pendidik dalam proses belajar mengajar PAI
- 3) Menambah wawasan bagi pendidik mengenai media pembelajaran “SOFAR” pada pembelajaran PAI

#### c. Bagi Sekolah



Manfaat penelitian ini bagi sekolah adalah sebagai pertimbangan untuk meningkatkan mutu pendidikan dan pengembangan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMA.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam penelitian R&D untuk pengembangan media pembelajaran interaktif.

