

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan dan sikap. Belajar dimulai sejak manusia lahir sampai akhir hayat. Belajar mempunyai keuntungan, baik bagi individu maupun bagi masyarakat. Bagi individu, kemampuan untuk belajar secara terus-menerus akan memberikan kontribusi terhadap pengembangan kualitas hidupnya. Sedangkan bagi masyarakat, belajar mempunyai peran yang penting dalam mentransmisikan budaya dan pengetahuan dari generasi ke generasi. Belajar sebagai karakteristik yang membedakan manusia dengan makhluk lain, merupakan aktivitas yang selalu dilakukan sepanjang hayat manusia, bahkan tiada hari tanpa belajar. Dengan demikian, Baharuddin menjelaskan sebagai berikut:

“Belajar tidak hanya dipahami sebagai aktivitas yang dilakukan oleh pelajar saja. Baik mereka yang sedang belajar di tingkat sekolah dasar, sekolah tingkat pertama, sekolah tingkat atas, perguruan tinggi, maupun mereka yang sedang mengikuti kursus, pelatihan, dan kegiatan pendidikan lainnya”.¹

Adapun belajar mengajar adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dengan siswa. Interaksi yang bernilai edukatif dikarenakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pembelajaran dilakukan. Guru dengan sadar merencanakan kegiatan

¹ Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, Teori belajar & Pembelajaran (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), hlm.11-12

pembelajarannya secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatu guna kepentingan pembelajaran. Harapan yang selalu guru inginkan adalah bagaimana bahan pembelajaran yang disampaikan dapat dikuasai oleh siswa secara tuntas. Hal ini merupakan kesulitan yang dihadapi oleh seorang guru, dikarenakan siswa bukan hanya sebagai individu dengan segala keunikannya, tetapi mereka juga sebagai makhluk sosial dengan latar belakang yang berlainan.

Peningkatan kualitas proses dan hasil pembelajaran siswa disetiap jenjang pendidikan perlu diwujudkan agar diperoleh kualitas sumber daya manusia yang dapat menunjang pembangunan nasional di negara Indonesia. Dalam hal ini peran sebagai seorang guru sangat penting dan menentukan, sebab gurulah yang terlibat langsung dalam membina dan mengajari para siswa di sekolah melalui proses pembelajaran. Salah satu upaya untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran adalah dengan penggunaan media dalam proses pembelajaran. Dalam rangka meningkatkan keaktifan siswa, guru sebaiknya memberi kegiatan yang lebih banyak memerlukan partisipasi siswa secara langsung.

Memudahkan pembelajaran bagi siswa adalah tugas seorang guru. Seorang guru tidak hanya dituntut untuk membuat suasana pembelajaran menjadi nyaman dan menarik, tetapi juga harus mampu menciptakan media pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh seorang guru. Selain berfungsi sebagai sarana untuk membantu pemahaman siswa terhadap materi, media pembelajaran juga dapat

digunakan sebagai pengganti seorang guru ketika guru tersebut tidak dapat memberikan pelajaran dikarenakan suatu hal.

Media sumber belajar adalah alat bantu yang berguna dalam kegiatan belajar mengajar. Alat bantu dapat mewakili sesuatu yang tidak dapat disampaikan guru melalui kata-kata atau kalimat. Keefektifan daya serap siswa terhadap bahan pelajaran yang sulit dan rumit dapat terjadi dengan bantuan alat bantu. Kesulitan siswa memahami konsep dan prinsip tertentu dapat diatasi dengan alat bantu. Bahkan alat bantu diakui dapat melahirkan umpan balik yang baik dari siswa. Dengan memanfaatkan taktik alat bantu yang akseptabel, guru dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa yang nantinya akan berdampak pada hasil belajar siswa.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin modern dan unik, hal ini mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam memanfaatkan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Kemajuan yang dicapai oleh manusia dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi membuat pengetahuan dan teknologi itu sendiri berkembang pesat. Pola hidup manusia dengan kemajuan teknologi mempunyai hubungan erat, pendidikan mungkin wadah paling menonjol dalam rangka kemajuan itu. Para guru dituntut mampu menggunakan alat-alat yang sesuai perkembangan zaman yang disediakan oleh sekolah seperti alat-alat audio-visual.

Bahan ajar berbasis audio visual atau multimedia telah banyak digunakan dalam beberapa tahun terakhir. Ini didukung oleh perkembangan yang sangat pesat dibidang teknologi informasi, komunikasi dan komputer.

Andi Pramono juga menjelaskan bahwa “Berbagai bentuk atau format bahan ajar berbasis multimedia sudah dikembangkan, mulai dari yang sederhana seperti bahan presentasi hingga yang agak rumit dan kompleks seperti bahan ajar interaktif, *e-learning*, dan sebagainya”.²

Pembelajaran yang menggunakan multimedia ini sudah cukup luas di dunia pendidikan, tidak hanya di perguruan tinggi, melainkan juga di sekolah-sekolah. Bahan ajar berbasis multimedia paling sederhana dan banyak dipakai adalah bahan presentasi menggunakan *Microsoft Power Point*. Disamping itu, media interaktif juga sudah banyak dikembangkan. Menurut Rahmatullah:

“Berbagai program aplikasi telah tersedia untuk mendukung pembuatan bahan ajar berbasis multimedia terutama bahan ajar multimedia interaktif seperti *Microsoft Power Point, Macromedia Flash, Camtasia Recorder, Ulead, Pinnacle, Goldwave* dan lain-lain. Salah satu yang terbaru adalah program aplikasi *Canva* yang merupakan program aplikasi untuk mendesain berbagai macam bahan ajar untuk di sekolah”³.

Minimnya penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia di SDN 2 Pandanpancur dalam proses belajar mengajar yang digunakan oleh pendidik atau guru, dikarenakan beberapa alat audio visual yang ada di sekolah masih minim tersedia. Hal itu menyebabkan pembelajaran pendidikan agama islam bersifat monoton dan kurang bervariasi. Namun, tersedianya LCD pada lembaga merupakan bukti adanya penggunaan alat multimedia pada pembelajaran di SDN 2 Pandanpancur, sehingga memudahkan peneliti untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* pada materi Pendidikan Agama Islam.

² Andi Pramono, *Presentasi Multimedia Dengan Macromedia Flash* (Yogyakarta: CV, Andi Offset, 2006) 3.

³ Rahmatullah, *Media Pembelajaran Audio Visual berbasis Aplikasi Canva*, 320.

Fakta lain dari observasi awal berdasarkan wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam di SDN 2 Pandanpancur yakni “Peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran karena media atau materi yang disampaikan dirasa kurang kreatif dan monoton. Serta pembahasan materi yang terdapat dalam kurikulum atau buku lembar kerja siswa kurang inovatif dan penjabarannya kurang mendetail. Sehingga banyak peserta didik yang kurang memahami beberapa materi dan mudah merasa bosan saat pembelajaran pendidikan agama islam berlangsung”.⁴

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan, maka penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dapat diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas V SDN 2 Pandanpancur Deket Lamongan. Sehingga dengan menerapkan aplikasi *canva* diharapkan dapat memicu minat belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Tidak hanya minat belajar siswa tetapi siswa diharapkan dapat berkembang dengan ditampilkannya presentasi tentang materi puasa disertai gambar-gambar yang mendukung untuk memudahkan pemahama peserta didik.

Terkait pembelajaran di SDN 2 Pandanpancur tersebut maka peneliti mengambil judul “Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas V di SDN 2 Pandanpancur Deket Lamongan Tahun Pelajaran 2022/2023”.

⁴ Naili, *Wawancara*, Lamongan, 25 Oktober 2022.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan tersebut, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi *Canva* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V di SDN 2 Pandanpancur Deket Lamongan Tahun Pelajaran 2022/2023 ?
2. Bagaimana prestasi belajar Pendidikan Agama Islam kelas V di SDN 2 Pandanpancur Deket Lamongan Tahun Pelajaran 2022/2023 ?
3. Adakah pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *Canva* terhadap prestasi belajar Pendidikan Agama Islam kelas V di SDN 2 Pandanpancur Deket Lamongan Tahun Pelajaran 2022/2023 ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi *Canva* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V di SDN 2 Pandanpancur Deket Lamongan Tahun Pelajaran 2022/2023.
2. Untuk mengetahui prestasi belajar Pendidikan Agama Islam kelas V di SDN 2 Pandanpancur Deket Lamongan Tahun Pelajaran 2022/2023.
3. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *Canva* terhadap prestasi belajar Pendidikan Agama Islam kelas V di SDN 2 Pandanpancur Deket Lamongan Tahun Pelajaran 2022/2023.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas kegiatan dalam proses pembelajaran pada umumnya. Sehingga dapat memberikan manfaat positif bagi semua pihak. Berikut manfaat dari hasil penelitian ini baik dari segi teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Model pembelajaran ini dapat dijadikan salah satu sumber referensi dalam melaksanakan pembelajaran. Hasil penelitian ini akan memberikan gambaran tentang media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran di SDN 2 Pandanpancur Deket Lamongan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan atau acuan bagi sekolah dalam memperbaiki mutu pembelajaran yang berkaitan dengan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

b. Bagi Guru

Setelah penelitian ini dilakukan, diharapkan penelitian ini dapat memberikan rujukan atau acuan bagi pendidik dalam memilih cara yang tepat untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pelajaran

Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Canva*

c. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi siswa untuk meningkatkan kemampuannya. Dengan media pembelajaran yang digunakan ini, siswa dapat memahami materi pembelajaran dan mendapatkan motivasi untuk meningkatkan prestasi belajar.

E. Definisi Operasional

Ada beberapa istilah dalam tulisan ini yang perlu diperhatikan agar dapat terhindar dari kesalahan dalam pemahaman istilah pada penelitian ini, adapun istilah istilah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran berbasis aplikasi *canva*

Media pembelajaran berbasis aplikasi *Canva* menurut Casrinia yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media pembelajaran menggunakan media pada umumnya yang dimodifikasikan berbasis elektronik menggunakan aplikasi *Canva*, untuk menjadikan pembelajaran yang menarik bagi siswa. Aplikasi *Canva* adalah salah satu dari berbagai aplikasi yang dipilih oleh peneliti untuk merancang media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.⁵

Media elektronik membantu guru untuk meningkatkan kualitas Pendidikan. Kualitas yang ingin dicapai guru bertujuan untuk

⁵ Casrinia, Pemanfaatan Media Visual Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Dasar Islam (Sdi) Teladan Ypkui (Kecamatan Kramat Jati Kota Jakarta Timur: 2014)

pembelajaran dengan menyajikan materi dengan sempurna untuk menciptakan pembelajaran yang baik.

Selain itu guru juga dituntut untuk dapat mengoptimalkan perkembangan yang ada agar wawasan yang dimiliki dapat dikembangkan. Guru dituntut untuk memiliki keterampilan guna memanfaatkan media pembelajaran elektronik seperti komputer, laptop, proyektor dalam proses pembelajaran sehingga tidak terjadi masalah atau kesalahan dalam menyampaikan materi karena hanya memanfaatkan kemampuan daya ingat pada pembelajaran konvensional.

2. Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam

Prestasi belajar menurut Sumadi sebagai nilai yang merupakan bentuk perumusan akhir yang diberikan oleh guru terkait dengan kemajuan atau Prestasi Belajar siswa selama waktu tertentu.⁶

Pendidikan Agama Islam adalah materi ajar yang membahas tentang tata cara membaca Al Qur'an dengan tartil, rukun iman dan rukun islam, materi fiqih dasar seperti bab wudhu, sholat, puasa, thaharah, dan akhlakul karimah, serta pembelajaran asmaul husna dan sikap terpuji.

Dalam penelitian ini peneliti menerapkan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* pada bab tertentu yaitu puasa. Jadi prestasi belajar pendidikan agama islam dalam penelitian ini adalah tentang

⁶ Sumadi Suryabrata, Psikologi Pendidikan. Jakarta: PT. Grafindo Perkasa Rajawali. 2002

pengetahuan siswa mengenai ketentuan puasa, macam-macam puasa, syarat sahnya puasa, dan hal-hal yang membatalkan puasa.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penulisan skripsi adalah sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan, berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.

BAB II Landasan teori, berisi tentang landasan teori media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* yang mencakup pengertian media pembelajaran berbasis aplikasi *canva*, manfaat media pembelajaran berbasis aplikasi *canva*, langkah-langkah media pembelajaran berbasis aplikasi *canva*, teori prestasi belajar pendidikan agama islam, pengertian prestasi belajar pendidikan agama islam, manfaat belajar pendidikan agama islam, pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* terhadap prestasi belajar pendidikan agama islam, penelitian terdahulu yang relevan, kerangka konseptual, dan hipotesis.

BAB III Metode Penelitian, berisi Jenis dan pendekatan penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel penelitian, sumber dan jenis data, variabel dan indikator penelitian, uji validitas dan reliabilitas, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV Hasil penelitian, berisi tentang pemaparan data yang berupa deskripsi data tentang penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva*

pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V, dan data tentang prestasi belajar Pendidikan Agama Islam kelas V SDN 2 Pandanpancur Deket Lamongan.

BAB V Analisis dan pembahasan, bab ini memuat analisis dan pembahasan hasil penelitian tentang penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* terhadap prestasi belajar Pendidikan Agama Islam kelas V di SDN 2 Pandanpancur Deket Lamongan Tahun Pelajaran 2022/2023, tentang prestasi belajar Pendidikan Agama Islam kelas V SDN 2 Pandanpancur Deket Lamongan Tahun Pelajaran 2022/2023, Dan tentang pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* terhadap prestasi belajar Pendidikan Agama Islam kelas V di SDN 2 Pandanpancur Deket Lamongan Tahun Pelajaran 2022/2023.

BAB VI Penutup, terdiri dari kesimpulan dan saran serta diikiuti dengan daftar pustaka dan lampiran-lampiran.

Demikian sistematika pembahasan yang sesuai dengan urutan penulisan skripsi.