

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi dan informasi yang cepat dalam berbagai aspek kehidupan termasuk dalam bidang Pendidikan, merupakan suatu upaya untuk menjembatani masa sekarang dan masa yang akan datang dengan jalan memperkenalkan pembaharuan-pembaharuan yang cenderung mengejar efisiensi dan efektifitas. Pembaharuan mengiringi perputaran zaman yang tidak henti-hentinya berputar sesuai dengan kurun waktu yang telah ditentukan. Kebutuhan akan layanan individual terhadap peserta didik dan perbaikan kesempatan belajar bagi peserta didik, telah menjadi pendorong utama timbulnya pembaharuan Pendidikan. Oleh karena itu, lembaga Pendidikan harus mampu mengantisipasi perkembangan tersebut dengan terus menerus mengupayakan suatu program yang sesuai dengan perkembangan anak, perkembangan zaman, situasi, kondisi, dan kebutuhan peserta didik.<sup>1</sup>

Berkembangnya ilmu pengetahuan & teknologi membawa perubahan yang signifikan diberbagai aspek kehidupan manusia. Baik pada bidang ekonomi, sosial, budaya, bahkan pendidikan. Oleh lantaran itu agar

---

<sup>1</sup> Udin Syaefudin Saud, *Inovasi Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2017), 1-2.

pendidikan tidak tertinggal dari perkembangan ilmu pengetahuan teknologi (IPTEK) perlu adanya inovasi-inovasi terutama hal-hal yang berkaitan menggunakan faktor pengajaran di kelas, salah satu faktornya seperti media pembelajaran yang wajib dikuasai sang Guru, sebagai akibatnya mereka dapat memberikan bahan ajar pada anak didik dengan lebih efektif & efisien.

Oleh karena itu Guru dituntut agar mampu untuk menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak menutup kemungkinan sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru setidaknya dapat menggunakan alat yang efektif dan efisien, yang meskipun sederhana dan bersahaja, tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Selain kemampuan menggunakan alat-alat yang tersedia, Guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu Guru harus memiliki pengetahuan yang cukup tentang media pembelajaran.<sup>2</sup> Dalam proses pembelajaran dibutuhkan hubungan komunikasi yang baik antar guru dengan peserta didik untuk meningkatkan hasil pembelajaran yang optimal dan proses pembelajaran bisa berjalan dengan efektif. Untuk menunjang hasil yang baik, dibutuhkan sebuah media untuk membantu guru dalam menyampaikan materi yang diajarkan agar dalam proses pembelajaran tidak terkesan membosankan dan

---

<sup>2</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2017), 2.

tidak menarik. Akan tetapi penggunaan media harus sesuai dengan karakteristik siswa dengan menyesuaikan bahan apa yang sekiranya dapat mencuri perhatian siswa.<sup>3</sup>

Pendidikan sekarang ini tidak terlepas dari teknologi modern, walaupun masih belum menyeluruh, tapi setidaknya di setiap ruang kelas sudah mulai memanfaatkan perangkat *projector*. Adanya perangkat-perangkat modern seharusnya sudah ditetapkan dalam pendidikan, bukan lagi saatnya guru mengajar di kelas menggunakan perangkat sederhana seperti papan tulis, kapur, spidol. Justru dengan adanya perkembangan teknologi sebagai penunjang keberlangsungan proses pembelajaran, menjadikan proses pembelajaran lebih efektif dan efisien. Terutama untuk murid-murid, pembelajaran dengan menggunakan media yang modern seperti Poster bergambar/ video tentunya lebih menarik perhatian dari pada materi yang bersumber dari guru (ceramah). Jika kita lihat mengapa murid-murid lebih senang dan bersemangat jika melihat gambar-gambar atau menonton video dari pada memperhatikan ketika guru mengajar, salah satu faktornya yaitu dalam penyampaian materi Guru-Guru terlalu sederhana atau kurang *update* baik dalam pemilihan metode, media, strategi pembelajaran. Penggunaan

---

<sup>3</sup>Birru Muqdamien dkk, Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun, *Jurnal Intersections*, Vol. 6, No. 1, (Februari, 2021), 24.

media poster bergambar tentu dapat menarik minat murid terhadap materi yang disampaikan.

Pendidikan abad 21 mengharuskan untuk melakukan proses pembelajaran dengan mengikuti perkembangan zaman, terutama sebagai seorang guru menjadi ujung tombak dalam keberhasilan pendidikan. Perkembangan tersebut menjadi argumen yang digunakan oleh akademisi dan masyarakat untuk mendorong inovasi pada pembelajaran. Terlebih lagi, perubahan revolusi industri menjadi revolusi *society* 5.0 dianggap sebagai suatu peluang terhadap madrasah untuk bersiap menumbuhkan kesiapan kepada siswa memasuki babak baru dalam dunia pendidikan. Perkembangan saat ini terus mengalami perubahan, sehingga pendidikan harus terus berjalan dan diharapkan mampu melewati tantangan zaman yang semakin berat. Sebab saat ini sumber daya manusia sedang dititik beratkan pada kompetensi berpikir dan komunikasi serta banyak menggunakan pemanfaatan teknologi yang sering dikenal dengan abad 21. Berbagai pengembangan pendidikan di Indonesia terus melakukan inovasi untuk mewujudkan pembelajaran sesuai dengan abad 21.<sup>4</sup>

Kemajuan teknologi selayaknya memacu guru lebih kreatif dan inovatif dalam membuat atau mengembangkan media pembelajaran yang mampu

---

<sup>4</sup> Candra Avista Putri, dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Website", *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 9, No. 2, (Desember 2023), 67.

menarik peserta didik ke dalam proses pembelajaran, mampu membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, dan melibatkan peserta didik menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.<sup>5</sup>

Pendidikan Islam yang tugas utamanya mengkaji dan menganalisis serta mengembangkan gagasan, pengetahuan, dan fakta-fakta kependidikan yang sebangun dengan nilai-nilai ajaran Islam harus mampu menyajikan perencanaan program-program dan kegiatan-kegiatan operasional kependidikan terutama yang berkaitan dengan pengembangan dan pemanfaatan IPTEK modern dalam bidang kehidupan sosial dan keagamaan.<sup>6</sup>

Proses pembelajaran dengan mendengarkan dan memperhatikan saat guru menjelaskan di papan tulis mulai mengalami perubahan, karena pembelajaran yang hanya diarahkan kepada Guru dirasakan monoton dan membosankan. Ketersediaan lingkungan belajar memungkinkan Guru untuk menciptakan situasi mengajar yang berbeda, menetapkan metode pengajaran yang dapat digunakan dalam situasi yang berbeda, dan menciptakan suasana emosional yang sehat di kalangan siswa. Jika melihat perkembangannya, media pada awalnya hanya dipandang sebagai alat bantu pengajaran bagi guru. Alat bantu yang digunakan adalah alat bantu visual, seperti gambar,

---

<sup>5</sup> Eko Wahyu Wibowo, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Budaya Lokal Banten Berbasis Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa", *Dawuh Guru Jurnal Pendidikan MI/SD*, Vol. 3, No. 1, (Februari, 2023), 15.

<sup>6</sup> Muzayyin Arifin, *Kapita Selekta Pendidikan Islam Edisi Revisi*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), 45-46.

model benda, dan lain-lain yang dapat memberikan pengalaman konkrit, memotivasi belajar siswa dan mendorong siswa untuk memperoleh dan mempertahankan studi mereka.

Media poster memiliki suatu kekuatan yang mudah dicerna karena poster lebih terfokus pada kekuatan pesan visual dan pewarna. Selain itu poster juga menangkap perhatian orang dengan menanamkan suatu makna tertentu dan mudah untuk mengingatnya. Menurut Sudjana Poster dibuat untuk pendidikan dalam proses pembelajaran pada prinsipnya merupakan suatu gagasan yang dibentuk dalam suatu ilustrasi objek gambar yang disederhanakan dalam ukuran besar. Sedangkan menurut Yusandika dalam buku Mayena menyatakan bahwa pemanfaatan media poster sebagai media pembelajaran akan dikatakan efektif apabila media poster itu sendiri baik memenuhi kriteria-kriteria tertentu yaitu tingkat keterbacaan (*readability*), mudah dilihat (*visibility*), mudah dimengerti (*legibility*) dan komposisi yang baik.

Untuk membuat poster banyak aplikasi yang bisa digunakan salah satunya aplikasi *canva*. Menurut Tanjung dan Faiza dalam jurnal Garis Pelangi menyatakan bahwa *canva* adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti, resume, pamflet, brousur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin dan lain sebagainya yang disediakan dalam website ataupun aplikasi *canva*. *Canva* merupakan salah

satu aplikasi online yang bisa kita gunakan untuk membuat media pembelajaran.<sup>7</sup>

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam adalah salah satu mata pelajaran yang wajib dilaksanakan pada tiap jenjang pendidikan tingkat sekolah mulai dengan Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Atas / Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Pembelajaran PAI di SMK sangatlah penting karna mengandung nilai-nilai keagamaan. Materi PAI tentang menjauhi diri dari pergaulan bebas dan zina sangat penting bagi peserta didik karena pada usia ini para peserta didik sudah mulai menginjak dewasa dan butuhnya ilmu dan aturan dalam pergaulan. Pada selama ini sekolah lebih banyak dilakukan dengan menggunakan metode ceramah dan diskusi saja padahal metode ini lebih banyak memiliki kekurangan. Disadari atau tidak jika metode ceramah ini diterapkan secara murni dan tidak melibatkan anak didik secara aktif dalam proses pembelajaran, akibatnya materi tersebut kurang menarik. Oleh karena itu perlu adanya upaya agar mata pelajaran ini benar-benar dipahami oleh siswa dengan cara meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran ini. Pembelajaran PAI di tingkat SMK seharusnya dilakukan dengan pendekatan

---

<sup>7</sup> Rizki Pebrina, Rusyda Annisa, "Pengembangan Media Poster Menggunakan Aplikasi *Canva* Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMP Negeri 4 Payakumbuh", *Tazkiya: Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 12, no. 1, (Januari-Juni 2023), 65

interaktif namun, dalam pelaksanaannya pembelajaran PAI sering diberikan dengan teori-teori yang cenderung membosankan.

Salah satu jenis media yang dapat mendukung proses pembelajaran adalah dengan penggunaan media poster. Manfaat media poster dalam pendidikan yaitu mampu menambah minat siswa dalam belajar karena siswa dapat melihat gambar. Menurut Sudjana dan Rivai pengertian poster adalah kombinasi visual dari rancangan yang kuat, dengan warna, dan pesan, dimana tujuannya untuk menangkap perhatian orang yang melihatnya dan cukup lama menanamkan gagasan yang berarti di dalam ingatannya.<sup>8</sup>

Berdasarkan hasil pengamatan awal di SMKN 4 Kota Serang peneliti menemukan data bahwa kelas X terbagi menjadi tiga bagian diantaranya yaitu 10-A, 10-B, dan 10-C masing-masing kelas terdiri dari kurang lebih 30 siswa juga ditemukan data guru mata pelajaran PAI sebanyak tiga orang dan didapati media pembelajaran yang cukup memadai seperti adanya *projector/infocuss* diruangan guru, akan tetapi terdapat permasalahan dalam kegiatan pembelajaran PAI yang dilakukan guru masih kurang variatif dari segi media, pembelajaran yang dilakukan cenderung konvensional hal tersebut dilakukan lantaran guru masih kebingungan mencocokkan antara materi dengan media pembelajaran akibatnya peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan guru aktifitas pembelajaran cenderung pasif, sumber belajar yang digunakan

---

<sup>8</sup> Nana Sudjana dan Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010), 51.

berupa media cetak sedangkan terdapat permasalahan seperti proyektor terkadang tidak digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan perihal tersebut peneliti tertarik untuk mengembangkan Media pembelajaran, maka Media pembelajaran Poster Digital mengenai materi menjauhi diri dari pergaulan bebas dan zina perlu dikembangkan sebagai media pembelajaran kelas X SMKN 4 Kota Serang. Media yang dikembangkan akan dinilai kelayakannya yang meliputi kesesuaian materi dalam media pembelajaran dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta kelayakan untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti melakukan penelitian dan pengembangan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dengan judul **“Pengembangan Poster Digital Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMKN 4 Kota Serang.”**

## **B. Identifikasi Masalah**

1. Pembelajaran yang dilakukan cenderung monoton dan membosankan
2. Peserta didik kesulitan dalam memahami pembelajaran karena terpaku pada teks
3. Sarana dan pra-sarana media yang tidak digunakan secara maksimal dalam proses pembelajaran

4. Belum adanya media pembelajaran yang inovatif
5. Kurangnya kreativitas Guru dalam pemilihan pembelajaran

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi penelitian pada pengembangan media pembelajaran poster digital berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi menjauhi diri dari pergaulan bebas dan zina di kelas X SMKN 4 Kota Serang.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas permasalahan yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran poster digital materi menjauhi diri dari pergaulan bebas dan zina di kelas X SMKN 4 Kota Serang?
2. Bagaimanakah kelayakan produk media pembelajaran poster digital materi menjauhi diri dari pergaulan bebas dan zina di kelas X SMKN 4 Kota Serang?
3. Apakah ada pengaruh terhadap media pembelajaran poster digital pada siswa di kelas X SMKN 4 Kota Serang?

### **E. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan media pembelajaran poster digital materi menjauhi diri dari pergaulan bebas dan zina di kelas X SMKN 4 Kota Serang.
2. Untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran poster digital materi menjauhi diri dari pergaulan bebas dan zina di kelas X SMKN 4 Kota Serang.
3. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media pembelajaran poster digital pada siswa di kelas X SMKN 4 Kota Serang.

### **F. Manfaat Penelitian**

Dari hasil penelitian dan pengembangan produk ini diharapkan memberikan manfaat bagi beberapa pihak antara lain:

1. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman berharga dan wawasan bagi peneliti agar terus berinovasi dalam mengembangkan bahan ajar sebagai penunjang proses pembelajaran.

2. Bagi Sekolah

Memberikan masukan bagi pendidik (Guru PAI) dalam menyiapkan materi agar selalu berpacu kepada tujuan pembelajaran dengan harapan agar siswa dapat memahami dan menguasai materi

pembelajaran sekaligus pendidik dapat mengembangkan bahan ajar agar memberikan kegiatan pembelajaran yang bervariasi, inovasi, dan menarik.

### 3. Bagi Lembaga Kampus

Hasil penelitian dan pengembangan ini dapat memberikan bahan pertimbangan evaluasi dan refleksi dalam pengembangan media pembelajaran poster digital.

### 4. Bagi Pengembang Ilmu

Dapat memberikan informasi, pemahaman, pengetahuan, dan dapat dijadikan sebagai referensi penelitian terdahulu.

## **G. Spesifikasi Produk Yang Akan Dikembangkan**

Dari penelitian ini, spesifikasi produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran poster digital pada mata pelajaran PAI materi menjauhi diri dari pergaulan bebas dan zina, sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan yaitu berupa poster digital.
2. Poster digital yang dikembangkan sesuai dengan materi mata pelajaran PAI tentang menjauhi diri dari pergaulan bebas dan zina.
3. Poster digital ini dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi *Canva*.

4. Poster digital lebih fleksibel dan efisien untuk dikembangkan oleh para Guru
5. Poster digital dilengkapi dengan gambar-gambar yang sesuai dengan materi yang diajarkan.
6. Aplikasi *Canva* dapat diunduh di *google Playstore* atau melalui website resmi *Canva*

## **H. Sistematika Pembahasan**

Dalam bagian ini akan peneliti jelaskan garis besar isi dari keseluruhan skripsi dalam bentuk sistematika pembahasan. Adapun sistematika pembahasan tersebut adalah sebagai berikut:

Bab Kesatu: pendahuluan, yang meliputi: latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, spesifikasi produk yang akan dikembangkan, sistematika pembahasan.

Bab kedua: kajian teoritik, penelitian terdahulu, kerangka berfikir, dan hipotesis penelitian yang meliputi: kajian teoritik membahas pengertian media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, manfaat media pembelajaran, jenis-jenis media pembelajaran, dan pemilihan media pembelajaran. Dalam media pembelajaran poster terdiri dari pengertian media pembelajaran poster, prinsip-prinsip poster, tahapan dalam membuat

poster, jenis-jenis poster, kelebihan dan kekurangan media poster, di dalam efektivitas pembelajaran terdiri dari pengertian efektivitas pembelajaran, faktor yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran, di dalam materi terdiri dari pengertian zina, hukum perbuatan zina, cara untuk menghindari diri dari pergaulan bebas dan zina. Serta penelitian terdahulu, kerangka berfikir, dan hipotesis penelitian.

Bab ketiga: metodologi penelitian yang meliputi: metode penelitian, tahap penelitian yang terdiri dari tempat penelitian, waktu penelitian, sampel/sumber data penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian terdiri dari angket validasi ahli, angket uji coba lapangan, angket analisis data, dan teknik analisis data.

Bab keempat: hasil penelitian dan pembahasan, yang meliputi: deskripsi hasil penelitian terdiri dari pelaksanaan penelitian, analisis hasil pengembangan media pembelajaran poster digital, tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap implementasi, tahap evaluasi, analisis hasil validitas media, dan pembahasan hasil penelitian.

Bab kelima: penutup, yang meliputi: simpulan dan saran-saran.