

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di abad 21 saat ini dengan pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, sangat diperlukan sumber daya manusia yang berkualitas, dimana sumber daya manusia merupakan instrumen sekaligus tujuan dari upaya pencapaian kemajuan suatu negara. Yang dimaksud dengan sumber daya manusia yang berkualitas adalah manusia yang dapat memanfaatkan segala potensinya serta mampu merebut peluang dimasa depan bagi kejayaan bangsa dan negaranya.¹

Sistem pendidikan dan pembelajaran yang semula dilaksanakan secara tatap muka berubah menjadi Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) atau Belajar dari Rumah (BDR). Pembelajaran jarak jauh menurut Dewi Salma P adalah “Antara siswa dan penyaji materi terpisah oleh jarak, sehingga perlu ada upaya tertentu untuk mengatasinya”.² Perubahan cara belajar tidak merubah esensi dari salah satu tujuan belajar mengajar, yakni menyebarkan ilmu pengetahuan. Allah Swt berfirman dalam Al-qur’an:

¹ Wasehudin, “*Eksistensi Pendidikan Islam Pasca Reformasi*”, [Versi Elektronik], *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*, Vol. 4, No, 01, (Juni, 2018), 89.

² Dewi Salma P dan Eveline Siregar, *Mozaik Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2008), 192.

berubah atau bergabung dengan contoh pembelajaran menjadi lebih bervariasi. Perubahan proses pembelajaran menjadi tantangan tersendiri bagi dunia pendidikan termasuk bagi seorang guru. Guru zaman dahulu tidak dituntut untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi, tetapi guru zaman abad 21 dituntut untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi dalam kegiatan belajar di kelas.⁴ Perubahan sistem pembelajaran dari tatap muka menjadi jarak jauh bukan berarti mengubah orientasi dari kurikulum 2013, orientasi yang tetap harus dilaksanakan oleh sekolah adalah pembelajaran yang berorientasi pada keaktifan peserta didik. Sistem pembelajaran yang diterapkan saat ini yaitu sistem pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik, sistem belajar tersebut harus interaktif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.⁵ Berdasarkan peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan tahun 2013 tentang pelaksanaan rencana pendidikan, dinyatakan bahwa untuk mencapai mutu sesuai dengan implementasi kurikulum 2013, diperlukan beberapa standar:

⁴ Wasehudin, "*Perspektif Al-Qur'an dan Undang-undang Tentang Guru Profesional*, [Versi Elektronik], *Tarbawy: Indonesian Journal of Islamic Education*, Vo. 5, No.1, (2018), 113.

⁵ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdayakarya, 2014), 37.

berpusat pada siswa, mengembangkan kreativitas siswa, menciptakan suasana menyenangkan dan menantang, bermuatan nilai, etika, estetika, logika, dan kinestetika, serta membentuk pengalaman belajar menyenangkan, efektif, efisien, dan bermakna.

Ketika siswa belajar jarak jauh bukan berarti hal-hal yang bisa membuat siswa aktif menjadi hilang, karena pada dasarnya konsep pembelajaran daring dirancang tanpa harus memberatkan siswa, guru, ataupun orang tua.⁶ Belajar dari rumah (BDR) telah dilaksanakan di berbagai daerah di Indonesia, pelaksanaan pembelajaran dari rumah di kota Serang sudah berlangsung selama satu tahun dimulai dari Maret 2020 sampai dengan sekarang yaitu Maret 2021. Faktor yang mempengaruhi keberhasilan sistem pembelajaran berorientasi pada siswa bukan hanya pada guru saja, akan tetapi ada faktor lain yang juga mempengaruhi. Faktor tersebut adalah faktor media dan sumber belajar, keberhasilan pembelajaran yang berorientasi pada siswa akan efektif apabila media dan sumber belajarnya tersedia. Menurut Sudjana dalam Ismi Laili, dkk menyatakan bahwa secara khusus, 4 komponen prinsip latihan pembelajaran adalah target, materi, teknik, dan penilaian. Tujuan adalah

⁶ Washilatun Novia dan Wasehudin, “Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Pembelajaran Daring Mata Pelajaran PAI”, [Versi Elektronik], *Tarbawi: Indonesian Journal of Islamic Education*, Vol. 8, No.1, (Mei, 2021), 28.

hasil yang diandalkan untuk dikuasai oleh siswa setelah menghadapi siklus belajar. Materi adalah bahan yang dibicarakan dalam interaksi pembelajaran, dan tekniknya adalah suatu usaha atau keahlian yang dilakukan oleh pendidik untuk membangun asosiasi dengan siswa dalam pembelajaran, dan evaluasi adalah suatu metode untuk mengetahui pencapaian siswa terhadap proses pembelajaran tersebut.⁷

Penelitian ini mengembangkan faktor sumber belajar yang sekaligus terdapat media di dalamnya, sumber belajar merupakan bahan yang digunakan oleh peserta didik untuk mempelajari mata pelajaran. Menurut Depdiknas dalam Rayandra Asyhar menjelaskan bahwa sumber belajar adalah segala sesuatu yang ada di sekitar lingkungan kegiatan belajar yang secara fungsional dapat digunakan untuk mengoptimalkan hasil belajar.⁸ Berdasarkan penjelasan kemendikbud tersebut mengartikan bahwa sumber belajar bisa berasal dari berbagai macam, namun di dalam penelitian ini lebih menitikberatkan kepada sumber belajar yaitu berupa bahan ajar.

⁷ Ismi Laili, dkk, “Efektivitas Pengembangan E-Modul Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik”, [Versi Elektronik], *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol.3, No,3, (Oktober, 2019), 307.

⁸ Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Gaung Persada, 2011), 8.

Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas.⁹ Proses belajar mengajar akan efektif apabila mengkolaborasikan beberapa hal, yaitu pengajaran guru dengan metode yang tepat, penyampaian materi yang jelas, dan juga bahan ajar beserta media pembelajaran yang memadai. Bentuk-bentuk bahan ajar terdiri dari beberapa macam, diantaranya bahan ajar cetak, bahan ajar audio, bahan ajar audio visual, dan bahan ajar interaktif. Kondisi pandemic *Covid-19* ini mengharuskan guru dan sekolah untuk memilih bahan ajar yang tepat dan mudah digunakan oleh peserta didik. Siklus pembelajaran yang memiliki pilihan untuk meningkatkan pencapaian hasil belajar harus dijunjung dengan panduan belajar yang tepat. Ini karena waktu dekat dan pribadi di depan kelas sangat dibatasi, terutama karena tatap muka ditiadakan atau dibatasi. Dengan demikian, diperlukan suatu panduan belajar yang dapat membantu siswa dalam belajar. Diantara panduan belajar yang dapat mempertimbangkan peningkatan hasil belajar siswa dengan berfokus pada kemandirian adalah modul elektronik. Bahan ajar terdapat berbagai macam jenisnya, salah satunya adalah modul elektronik. Modul elektronik adalah bahan ajar otonom yang sengaja diatur di dalamnya ada suara,

⁹ Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, (Jogjakarta: Diva Press, 2012), 16.

gerakan, dan rute.¹⁰ Modul elektronik adalah bahan ajar yang berisi materi, strategi, batasan, dan metode penilaian yang direncanakan secara metodis dan menarik untuk mencapai kemampuan mata pelajaran yang normal. Modul elektronik dapat menampilkan teks, gambar, keaktifan, dan rekaman melalui gadget elektronik. Modul elektronik dapat mengurangi pemanfaatan kertas dalam interaksi pembelajaran. Selain itu, modul elektronik wajib dimanfaatkan sebagai pilihan pembelajaran yang cakap, layak, dan cerdas. Kehadiran modul elektronik dituntut menjadi salah satu aset pembelajaran baru bagi siswa untuk meningkatkan pemahaman ide dan hasil belajar.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti terdapat jumlah siswa kelas VII a,b,c, d, dan e sebanyak 206 siswa, melalui pengamatan dan wawancara dengan peserta didik, didapatkan bahwa ada kesenjangan antara teori dan juga kenyataan yang ada. Sekolah Menengah Negeri 1 kota Serang sudah menerapkan teknologi yang canggih dalam pembelajarannya, yaitu menggunakan *elektronik learning* atau biasa disebut dengan *e-learning piwan*, namun pada kenyataannya masih banyak peserta didik yang kurang aktif dalam proses pembelajaran serta kurangnya integrasi media pembelajaran yang bisa membuat siswa belajar

¹⁰ Rara Seruni, dkk, "Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Biokimia pada Materi Metabolisme Lipid Menggunakan Flip Pdf Professional", [Versi Elektronik], *Jurnal Tadris Kimiya*, Vol.4, No.1, (Juni, 2019), 49-50.

lebih aktif. Melalui wawancara dengan siswa didapatkan bahwa mereka tidak aktif karena guru yang mengajar hanya menggunakan metode ceramah dan tidak menampilkan media pembelajaran yang menarik, kemudian alasan mereka mendapatkan nilai dibawah KKM karena faktor malas untuk mengakses e-learning tersebut, faktor malas tersebut terjadi karena seringkali *e-learning* sangat lambat untuk diakses, hal tersebut disebabkan karena terlalu banyak siswa mengakses diwaktu yang sama.

Penelitian ini dikhususkan untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, berdasarkan pengamatan peneliti isi daripada *e-learning* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti sudah lengkap, namun berdasarkan permasalahan di atas peneliti ingin mengembangkan produk yang sudah ada menjadi lebih praktis dan bisa digunakan oleh peserta didik tanpa harus mengalami hal yang lambat saat mengaksesnya. Dalam penelitian ini peneliti mengambil produk bahan ajar yaitu elektronik modul, yang secara sederhana bisa diartikan sebagai modul yang dijadikan bentuk elektronik yang bisa diakses melalui *gadget*.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti melakukan penelitian dan pengembangan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dengan judul “**Pengembangan Modul Elektronik Berbasis**

Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII pada Mata Pelajaran PAI di SMPN 1 Kota Serang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang tersebut maka dapat teridentifikasi beberapa masalah, antara lain:

1. Kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran jarak jauh.
2. Tampilan bahan ajar materi PAI masih konvensional
3. Kurangnya media pembelajaran yang bervariasi bagi siswa
4. Hasil belajar siswa kurang maksimal

C. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini peneliti membatasi pengembangan elektronik modul berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada materi “*Hidup Tenang dengan Kejujuran, Amanah, dan Istiqamah*” kelas VII C di SMPN 1 Kota Serang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana langkah-langkah pengembangan modul elektronik berbasis aplikasi canva pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 1 Kota Serang?
2. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan modul elektronik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 1 Kota Serang?
3. Bagaimana kelebihan dan kekurangan penggunaan modul elektronik berbasis aplikasi canva pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 1 Kota Serang?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka dapat ditentukan tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui langkah-langkah pengembangan modul elektronik berbasis aplikasi canva pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 1 Kota Serang.

2. Mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan modul elektronik berbasis aplikasi canva pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 1 Kota Serang.
3. Untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan penggunaan modul elektronik berbasis aplikasi canva pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 1 Kota Serang.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian pengembangan diharapkan memberikan manfaat untuk beberapa pihak, diantaranya:

1. Bagi Pengguna

Memberikan pengetahuan baru dan inovasi yang bisa digunakan oleh pengguna dalam proses pembelajaran melalui *gadget* masing-masing.

2. Bagi Peneliti

Memberikan informasi kepada peneliti dalam bidang pendidikan pengembangan dan dapat menghasilkan produk pengembangan berupa elektronik modul secara praktis dan efisien.

3. Bagi Pengembangan Ilmu

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan menjadi salah satu bentuk inovasi dalam memanfaatkan ilmu teknologi dan informasi yang sudah canggih ke arah yang positif.

4. Bagi Lembaga

Hasil penelitian dapat digunakan sebagai salah satu rujukan untuk penelitian pengembangan selanjutnya dan dapat menjadi arsip bagi jurusan.

G. Spesifikasi Produk yang akan dikembangkan

Spesifikasi produk dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Modul Elektronik dibuat menggunakan aplikasi canva.
2. Isi daripada elektronik modul adalah materi “*Hidup Tenang dengan Kejujuran, Amanah, dan Istiqamah*” di SMPN 1 Kota Serang.
3. Setelah pembuatan modul elektronik selesai, kemudian peneliti mengirim link kepada peserta didik.
4. Modul elektronik bisa diakses melalui *smartphone* atau *laptop*.
5. Peserta didik akan diminta untuk membaca teks materi dan video pembelajaran pada modul elektronik.
6. Peserta didik ditugaskan untuk mengisi kuis yang tersedia sebagai bentuk penyelesaian daripada kegiatan membaca dan mengamati modul elektronik tersebut.