

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti merupakan mata pelajaran yang mempunyai peran strategis dalam membentuk karakter siswa agar memiliki akhlak mulia, spiritualitas yang kuat, dan wawasan keagamaan yang kontekstual. Namun, tantangan dalam menyampaikan materi PAI di era digital ini semakin kompleks. Generasi muda, yang akrab dengan teknologi dan informasi, sering kali merasa kurang tertarik dengan media pembelajaran konvensional yang cenderung monoton dan kurang interaktif. Keadaan ini menyebabkan pada turunnyanya minat dan motivasi peserta didik dalam mempelajari PAI, yang pada gilirannya mempengaruhi cara memahami dan mempraktikkan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari.¹

Namun di era digital saat ini, tantangan dalam penyampaian materi PAI semakin kompleks. Generasi muda yang hidup dalam lingkungan yang kaya akan teknologi dan informasi sering kali merasa kurang tertarik dengan media pembelajaran konvensional yang cenderung monoton dan kurang interaktif. Akibatnya, minat dan motivasi mereka dalam mempelajari PAI menurun, yang berdampak pada pemahaman serta praktik nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari.²

Berdasarkan data Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) pada tahun 2022, 65% siswa menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi lebih menarik dibandingkan media tradisional. Penelitian juga menunjukkan bahwa 78% guru merasa kesulitan untuk

¹ Aziz, Abdul, and Supratman Zakir. "Tantangan pembelajaran pendidikan agama Islam di era 4.0." *Indonesian Research Journal on Education* 2.3 (2022): 1072.

² Hajri, Muhammad Fatkhul. "Pendidikan Islam di era digital: Tantangan dan peluang pada abad 21." *Al-Mikraj Jurnal Studi Islam dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)* 4.1 (2023): 33.

mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran karena kurangnya pelatihan dan ketersediaan media yang sesuai.³ Di SMKN 2 Pandeglang, fenomena serupa terjadi, di mana siswa kelas 11 sering menunjukkan ketertarikan yang rendah terhadap materi PAI yang disampaikan tanpa inovasi media pembelajaran.

Kehadiran teknologi telah mengubah cara manusia mengakses dan mengelola informasi. Siswa saat ini lebih terbiasa dengan perangkat digital, seperti smartphone, tablet, dan komputer, yang menyediakan akses instan ke berbagai sumber pengetahuan. Namun, jika teknologi ini tidak dimanfaatkan dalam pendidikan, maka kesenjangan antara cara guru mengajar dan cara siswa belajar akan semakin besar. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan baru yang mampu menjembatani kesenjangan tersebut.

Dalam konteks pendidikan agama, tantangan utama yang dihadapi adalah bagaimana menyampaikan materi yang bersifat normatif dan kadang abstrak dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa. Media konvensional yang masih banyak digunakan dalam pembelajaran PAI sering kali dianggap membosankan oleh siswa. Oleh karena itu, inovasi dalam media pembelajaran menjadi suatu kebutuhan agar PAI tetap relevan dan efektif dalam membentuk karakter siswa.

Salah satu solusi inovatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran PAI adalah pemanfaatan teknologi *QR Code*. *QR Code* (*Quick Response Code*) adalah teknologi yang memungkinkan akses cepat ke berbagai konten digital, seperti video, infografis, kuis interaktif, dan materi lainnya. Dengan menggunakan *QR Code*, materi pembelajaran dapat diakses kapan saja dan di mana saja, sehingga siswa memiliki fleksibilitas dalam belajar.

Penggunaan *QR Code* dalam pembelajaran telah banyak diterapkan di berbagai bidang pendidikan dan terbukti meningkatkan interaktivitas serta motivasi belajar siswa. Dalam konteks PAI, media ini dapat digunakan untuk

³<https://pusdatin.kemdikbud.go.id/merespon-tantangan-penguasaan-teknologi-pembelajaran-lewat-program-pembatik-tahun-2022/>

menyajikan materi secara lebih visual dan menarik. Misalnya, siswa dapat memindai *QR Code* untuk mengakses video ceramah, membaca artikel tentang nilai-nilai Islam, atau mengikuti kuis interaktif untuk menguji pemahaman mereka. Hal ini akan membantu siswa memahami konsep-konsep agama dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif.

Untuk menjawab tantangan ini, teknologi *QR Code* muncul sebagai salah satu solusi inovatif. *QR Code* memungkinkan akses cepat ke berbagai konten digital seperti video, infografis, dan kuis interaktif. Dalam konteks pendidikan, media ini dapat digunakan untuk menyajikan materi pembelajaran secara menarik dan efisien.⁴

Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, penggunaan media infografis berbasis *QR Code* dapat membantu menyampaikan nilai-nilai agama dengan cara visual dan kontekstual. Infografis menyajikan informasi kompleks secara sederhana dan menarik, sehingga memudahkan siswa memahami konsep-konsep penting dalam PAI. Hal ini sangat penting mengingat banyaknya isu kontemporer yang berkaitan dengan agama yang perlu dipahami oleh siswa.

Penggunaan teknologi seperti *QR Code* juga mencerminkan adaptasi terhadap perubahan zaman.⁵ Dalam era digital saat ini, kemampuan untuk menggunakan teknologi informasi menjadi salah satu kompetensi dasar yang wajib dipunyai oleh peserta didik. Dengan memperkenalkan teknologi ini di kelas PAI, kita tidak hanya mengajarkan materi agama akan tetapi memberi bekal peserta didik dengan keterampilan digital yang penting untuk masa depan mereka.

Pengembangan media pembelajaran infografis berbasis *QR Code* pada mata pelajaran PAI & BP di kelas 11 DKV SMKN 2 Pandeglang merupakan topik yang sangat relevan dan penting untuk dibahas saat ini. Dalam era pendidikan

⁴ Lainah, and Supratman Supratman. "Tantangan Guru PAI dalam Menghadapi Era Digital." *Journal on Teacher Education* 3.3 (2022): 458-465.

⁵ Mawaddah, Yenni. *PENERAPAN QR CODE DALAM PROSES PENERBITAN AKTA KELAHIRAN DI DINAS KEPENDUDUKAN DAN PENCATATAN SIPIL KOTA LHOKSEUMAWE*. (Diss. Institut Pemerintahan Dalam Negeri: 2024), 4.

yang semakin dipengaruhi oleh teknologi, penggunaan media digital dalam proses pembelajaran menjadi suatu keharusan. *QR Code*, sebagai teknologi yang memungkinkan akses cepat ke informasi, mampu menaikkan interaktivitas dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar di kelas. Hal ini sesuai dengan trend global yang mendorong penggunaan teknologi dalam pendidikan guna menaikkan keefektifan dan ketetapan dalam proses belajar mengajar.⁶

Penelitian ini akan mengambil model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang sistematis untuk memastikan media yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru. Pendekatan ini memungkinkan pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya efektif tetapi juga mudah diimplementasikan oleh guru dengan berbagai tingkat pemahaman teknologi.⁷

Kontribusi utama dari penelitian di harapkan mampu memberikan solusi baru yang mengintegrasikan keunggulan infografis dan teknologi *QR Code* dalam pembelajaran PAI. Selain meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, media ini juga mendukung pembelajaran mandiri yang fleksibel. Siswa dapat mengakses materi tambahan kapan pun dan dimana pun mereka inginkan, memberi kesempatan mereka guna belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing.

Berdasarkan hasil observasi terhadap SMK Negeri 2 Pandeglang yang memiliki keterbukaan terhadap pengembangan dan penggunaan smartphone dan juga laptop sudah menjadi kegiatan sehari-hari peserta didik dalam mendukung pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. SMK Negeri 2 Pandeglang juga dilengkapi dengan berbagai fasilitas yang sudah mumpuni untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang berbasis teknologi. Oleh karena itulah peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran**

⁶ Pustikayasa, I. Made. *TRANSFORMASI PENDIDIKAN: Panduan Praktis Teknologi di Ruang Belajar*. (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), 168.

⁷ Syahendra, Okta Farhan. "Tantangan dan Inovasi Pendidikan Islam di Era Digital: Membangun Generasi Berkarakter di Era Modern." *Bhinneka: Jurnal Bintang Pendidikan dan Bahasa* 2.3 (2024): 74.

Infografis Berbasis *QR Code* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (*Research and Development* (R & D) di Kelas XI SMK Negeri 2 Pandeglang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Minat dan Motivasi Siswa Rendah

Banyak siswa merasa bosan dengan metode pembelajaran PAI yang masih konvensional dan kurang interaktif, sehingga menurunkan minat dan motivasi belajar mereka.

2. Kesenjangan Metode Pembelajaran dengan Perkembangan Teknologi

Guru masih banyak menggunakan media konvensional yang kurang relevan dengan kebiasaan siswa yang terbiasa dengan teknologi digital.

3. Kurangnya Inovasi dalam Media Pembelajaran PAI

Pembelajaran PAI umumnya disampaikan secara tekstual dan normatif, tanpa banyak dukungan media visual yang menarik bagi siswa.

4. Kendala Guru dalam Mengintegrasikan Teknologi

Banyak guru mengalami kesulitan dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran karena kurangnya pelatihan dan keterbatasan media yang sesuai.

5. Belum Optimalnya Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran PAI

Meskipun siswa sudah akrab dengan perangkat digital seperti smartphone dan laptop, teknologi ini belum dimanfaatkan secara maksimal dalam pembelajaran PAI.

6. Kebutuhan Akan Media Pembelajaran yang Fleksibel

Siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja untuk mendukung pembelajaran mandiri mereka.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas agar peneliti lebih fokus maka penulis membatasi pada pengembangan media pembelajaran infografis berbasis QR Code yang di terapkan pada:

1. Penelitian ini akan berfokus pada pengembangan media pembelajaran infografis berbasis *QR Code* merupakan solusi inovatif dalam pembelajaran PAI.
2. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI SMK Negeri 2 Pandeglang, khususnya jurusan DKV, untuk memastikan implementasi yang lebih spesifik dan terarah.
3. Aspek yang dikaji dalam penelitian ini mencakup efektivitas media pembelajaran yang berkontribusi terhadap peningkatan salah satu peningkatan dalam mutu siswa, serta kemudahan guru dalam menggunakannya.
4. Penelitian ini tidak mencakup evaluasi terhadap aspek keimanan atau perubahan sikap religius siswa secara mendalam, tetapi lebih fokus pada efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman materi PAI & BP.
5. Penelitian dilakukan dalam rentang waktu tertentu yang telah ditentukan, yaitu Satu semester ajaran.
6. Materi BAB 8 tentang adab menggunakan media sosial pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti di kelas XI SMK Negeri 2 Pandeglang sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) yang di gunakan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang muncul, maka rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran infografis berbasis *QR Code* untuk mata pelajaran PAI & BP di kelas 11 SMKN 2 Pandeglang?

2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran infografis berbasis *QR Code* dalam pembelajaran PAI & BP di kelas 11 SMKN 2 Pandeglang?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran infografis berbasis *QR Code* dalam pembelajaran PAI & BP di kelas 11 SMKN 2 Pandeglang?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran infografis berbasis *QR Code* untuk mata pelajaran PAI di kelas 11 SMKN 2 Pandeglang.
2. Untuk menganalisis tingkat kelayakan media pembelajaran infografis berbasis *QR Code* dalam pembelajaran PAI di kelas 11 SMKN 2 Pandeglang.
3. Untuk mengukur efektivitas media pembelajaran infografis berbasis *QR Code* dalam pembelajaran PAI di kelas 11 SMKN 2 Pandeglang.

F. Manfaat Penelitian

Kontribusi yang di harapkan dari penelitian pengembangan ini bisa memberikan manfaat atau nilai guna sebagai berikut:

1. Teoritis:

- a. Memberikan kontribusi pada pengembangan teknologi pembelajaran berbasis digital, khususnya dalam konteks Pendidikan Agama Islam.
- b. Memperkaya literatur tentang integrasi teknologi *QR Code* dalam pembelajaran berbasis infografis.

2. Praktis:

Manfaat praktis dalam penelitian ini sebagai berikut:

a. Bagi Guru

Guru mendapatkan wawasan baru sebagai masukan agar lebih kreatif dan inovatif dalam membuat media pembelajaran sehingga menjadikan suasana belajar yang menyenangkan.

b. Bagi siswa

Siswa dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PAI dengan memanfaatkan teknologi yang menarik dan relevan.

c. Bagi Sekolah

Dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam membuat kebijakan dalam peningkatan mutu pembelajaran berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti.

d. Bagi Peneliti

Memberikan sumbangsih khazanah keilmuan dan wawasan serta pengalaman baru di bidang dunia pendidikan yang bisa menjadi referensi dan tolak ukur bagi para peneliti akan melakukan penelitian pengembangan di kemudian hari.

G. Spesifikasi Produk Yang Akan Dihasilkan

Dari pengembangan media pembelajaran yang di lakukan di harapkan menghasilkan produk dengan spesifikasi berikut:

1. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran infografis berbasis *QR Code* dalam bentuk digital bersifat portabel yang mampu diakses dengan perangkat *smartphone* siswa/siswi.
2. Produk yang dihasilkan memuat materi PAI & BP pada kelas 11 di SMKN 2 Pandeglang.
3. Produk media infografis yang dikembangkan berbentuk poster agar siswa dapat melihat dengan jelas gambar dan tulisan yang terdapat didalamnya, muatan media infografis yang dikembangkan disesuaikan dengan materi pembelajaran yang disampaikan.
4. Produk yang dihasilkan dilengkapi dengan judul, isi, materi yang akan disampaikan pada pembelajaran PAI & BP kelas 11 dan *QR Code* yang akan di arahkan ke *google site* berisi materi jurnal tentang adab menggunakan media sosial, video pembelajaran *youtube* dan *web* edukasi game yang bernama *educaplay*, *wordwall* dan *bamboozle* berisi tentang soal-soal pada materi yang telah ada di infografis tersebut.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan yang bakal peneliti lakukan dibagi dalam 5 bab, terdiri dari:

Bab satu tentang pendahuluan yang mencakup: Latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, spesifikasi produk yang akan dihasilkan dan sistematika pembahasan.

Bab Kedua tentang landasan teori yang mencakup: media pembelajaran, infografis berbasis *QR Code*, mata Pelajaran PAI & BP, kerangka berpikir dan penelitian terdahulu

Bab Ketiga tentang metode penelitian yang mencakup: Jenis dan model penelitian pengembangan, prosedur pengembangan dan uji coba produk.

Bab Keempat tentang deskripsi hasil penelitian yang mencakup: Deskripsi hasil dari pelaksanaan penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Berbasis *QR Code* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (*Research and Development* (R & D) di Kelas XI SMK Negeri 2 Pandeglang”. Yang berisi analisis pengembangan media oleh para ahli, analisis kelayakan dari media yang telah di kembangkan dan juga analisis efektivitas penggunaan ataupun kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan.

Bab Kelima tentang penutup berisi kesimpulan dan juga saran-saran dari keseluruhan hasil penelitian.