

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Kamus Bahasa Indonesia *pendidikan* berasal dari kata didik dan mendapat imbuhan pe' dan akhiran 'an', maka kata ini mempunyai arti proses atau cara atau perbuatan mendidik. Secara bahasa definisi pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan.

Menurut Ki Hajar Dewantara (Bapak Pendidikan Nasional Indonesia) pendidikan yaitu tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan yaitu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya.

Menurut UU No. 20 tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.¹

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting. Melalui media pembelajaran pendidik akan terbantu dalam melaksanakan proses pembelajaran dan peserta didik akan mudah dalam memahami materi yang disampaikan. Media pembelajaran dapat dibuat dengan berbagai bentuk sesuai dengan

¹ Undang-undang RI, No. 20, 2003

kebutuhan dan karakteristik materi yang akan disampaikan. Apabila media pembelajaran tersebut sulit diperoleh maka pendidik yang profesional dituntut mempunyai kemampuan untuk mengembangkan media pembelajaran sendiri dengan melihat buku panduan pengembangan media pembelajaran yang sudah disiapkan oleh Depdiknas, tanpa media pembelajaran maka proses pembelajaran tidak akan efektif."²

Pada dasarnya media pembelajaran bisa berupa apapun yang ada disekitar kita, baik yang dibuat oleh guru atau berasal dari lingkungan sekitar sekolah. Sebagaimana dalil Allah dalam *Al-Qur'an* surat yang berbunyi:

إِفْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢) إِفْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ
(٣) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)

Artinya: “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan! (1) Dia menciptakan manusia dari segumpal darah (2) Bacalah! Tuhanmulah Yang Maha Mulia (3) yang mengajar (manusia) dengan pena.(4) Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya (5)”³.

Ayat diatas menjelaskan bahwa manusia diperintahkan untuk membaca dan memahami apa yang ada disekitar kita. Dalam ayat ke-4 dijelaskan bahwa pena digunakan sebagai suatu media/alat untuk mengajarkan sesuatu kepada manusia. Hal itu menegaskan bahwa penggunaan media dalam suatu proses pembelajaran sangat dibutuhkan dan sangat membantu dalam penyampaian apa yang ingin disampaikan. Melalui penggunaan media, siswa akan memperoleh pelajaran yang

² Depdiknas, *Pengembangan Bahan Ajar*, (Jakarta: Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pendidikan Sekolah Menengah Atas, 2008)

³ Al-Qur'an terjemah surat al-'Alaq ayat 1-5

mengandung aspek kognitif. Selain itu, media juga dapat menjadi sarana untuk mengembangkan kreativitas.

Media Pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa.⁴ Media pembelajaran yang biasa digunakan adalah media pembelajaran yang berbasis visual atau penglihatan, audio atau pendengaran serta audio visual, yaitu metode pembelajaran yang menggunakan indra penglihatan dan pendengaran.

Di era globalisasi saat ini, perkembangan teknologi dan informasi sangat berpengaruh terhadap dunia pendidikan. Dunia pendidikan pun dituntut untuk dapat menyesuaikan dengan perkembangan tersebut guna meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan.

Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu mengkondisikan subjek didik untuk mempunyai motivasi belajar dan subjek didik dapat memahami apa yang disampaikan oleh pendidik, salah satu kewajiban pendidik untuk memenuhi kewajiban tersebut adalah dengan memanfaatkan media dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mempengaruhi sampai tidaknya suatu informasi secara lengkap dan tepat sasaran serta dapat mempengaruhi hasil akhir dari proses pembelajaran tersebut.

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembinaan dan pengajaran kepada peserta didik agar senantiasa memahami ajaran-ajaran agama secara kompleks dan menyeluruh. Strategi pembelajaran yang terpusat kepada peserta didik dan penciptaan suasana yang menyenangkan sangat

⁴ Sudarwan Damin, *Media Komunikasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), 7

dibutuhkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran PAI.⁵

Berdasarkan pra penelitian yang telah peneliti lakukan di SMPN 1 Ciruas Kab. Serang, peneliti mewawancarai Bapak Hamami, S.Pd.I selaku guru bidang studi Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas VIII G diperoleh informasi bahwasannya dalam proses pembelajaran PAI khususnya pembelajaran dengan kompetensi keterampilan berpikir kritis masih terbilang cukup rendah, pada saat proses pembelajaran guru sudah sering memberikan pertanyaan dan soal-soal dengan kompetensi keterampilan berpikir kritis kepada siswa, namun hanya 10% dari jumlah keseluruhan siswa yang mampu memberikan jawaban dengan benar. Selain itu, pendidik masih menggunakan metode ceramah dan bahan ajar cetak, dan penggunaan media pembelajaran belum berjalan secara efektif di sekolah tersebut. Sedangkan sekolah sudah menyediakan fasilitas LCD proyektor tetapi belum digunakan secara maksimal dalam proses pembelajaran. Bahan ajar cetak yang digunakan berupa buku paket yang di dalamnya berisi tulisan serta gambar yang tidak terlalu banyak dan belum begitu menarik untuk peserta didik.⁶

Dalam hal ini potensi masalah tersebut jauh dari indikator kemampuan berpikir sehingga guru atau pendidik untuk membuat rencana pembelajaran yang efektif diperlukan. Oleh karena itu, guru harus membuat pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif yang

⁵ Inas Ziyah Nadila, dkk, "Strategi Inovatif dalam Perencanaan Pembelajaran PAI: Memaksimalkan Hasil Pembelajaran", *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*: Vol. 1, No. 4 Desember 2023: 82

⁶ Hasil pengamatan sementara dengan guru PAI, tanggal 26 Mei 2025 di SMP Negeri 1 Ciruas Kabupaten Serang.

mendorong siswa untuk belajar dengan cara yang paling efektif seperti aplikasi *Canva*.⁷

Salah satu cara pendidik dapat mengatasi permasalahan-permasalahan di atas adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif. Menurut Kurniasari, menggunakan media pembelajaran dapat membantu siswa berpikir kritis dan kreatif.⁸ Menurut Dwijayani Media adalah salah satu sumber pendidikan yang dapat membantu guru.⁹ Sedangkan menurut Armansyah Media pembelajaran menjelaskan bagaimana materi disajikan sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis.¹⁰ Penggunaan media pembelajaran akan membantu guru menyampaikan pesan atau informasi agar siswa mudah memahaminya. Ini juga dapat membuat siswa menjadi lebih tertarik dan membuat mereka merespon dengan lebih positif, yang dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Media pembelajaran juga mampu mengubah materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret (berwujud) karena siswa di Sekolah Menengah Pertama masih berpikir pada tahap operasional konkret. Salah satu teknologi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah media audio visual.

⁷ Gustina, Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Edukatif Cari Kata Berbasis *Android* Untuk Menstimulus Pembelajaran Hots, *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*: Vol. 5, No. 1 Maret 2021, 31-46

⁸ Kurniasari Dwi, Nurratri, Pengembangan Media Pembelajaran Wose Berbantuan KartuUno Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SD, Universitas PGRI Yogyakarta, 2016

⁹ Thania Monica, Puri Pramudiani, Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Google Slide dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Materi Luas Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar, *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 6, No. 2 (2022), 2228-2239

¹⁰ Thania Monica, Puri Pramudiani, Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Google Slide dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Materi Luas Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar, *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 6, No. 2 (2022), 2228-2239

Salah satu media yang dapat diakses siswa adalah video animasi pembelajaran, yang memiliki gambar bergerak dan tidak bergerak (*visual*) serta suara (*audio*). Animasi, yaitu kumpulan gambar yang bergerak, dapat menjadi media yang menarik untuk siswa. Ada banyak aplikasi seperti *Canva*, *Powtoon*, *Animaker*, *Kinemaster*, *Wideo*, *GoAnimate*, dan *Biteable* yang dapat digunakan untuk membuat video pembelajaran animasi, baik *online* maupun *offline*. Aplikasi-aplikasi ini dapat digunakan oleh pendidik untuk membuat video animasi pembelajaran sebagai alat dalam penyampaian materi. Pesan yang disampaikan dalam video akan lebih menarik dan akan memudahkan peserta didik memahami berbagai materi.

Canva sebuah aplikasi desain *grafis online*, adalah salah satu dari banyak aplikasi yang digunakan peneliti untuk membuat video animasi. Ini memiliki banyak template atau opsi desain yang memudahkan pengguna membuat berbagai bentuk desain. *Canva* tidak hanya memungkinkan Anda membuat video pembelajaran, tetapi juga menawarkan desain untuk presentasi, poster, *banner*, komik *strip*, cover majalah, undangan, logo, sertifikat, cerita *Instagram*, spanduk, dan banyak lagi. Desain *Canva* memiliki banyak cara untuk digunakan dan membuatnya sangat mudah untuk membuat berbagai jenis pembelajaran. Karena desainnya yang menarik, aplikasi *Canva* dapat membuat guru dan siswa lebih kreatif dalam mendesain media pembelajaran. Fitur-fiturnya yang mudah digunakan juga menghemat waktu dalam mendesain media pembelajaran dilakukan secara praktis.¹¹

¹¹ Rahma Elvira Tanjung, Delsina Faiza, Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika, *Voteknika: Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, Vol. 7, No. 2 (2019), 80

Pembelajaran dilakukan secara praktis. Pada pemanfaatan aplikasi *Canva*, peserta didik dituntut dan diarahkan untuk menjadi pribadi yang kreatif, inovatif, dan kolaboratif, serta memiliki penguasaan keterampilan baru. *Canva* merupakan sarana media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi secara praktis. Praktis secara penggunaannya, praktis secara waktu, serta praktis secara hasil yang di dapat. Visual pada aplikasi *Canva* ini menuangkan secara langsung pemikiran, kreativitas, serta emosional siswa dengan mengandalkan warna, suasana, gambar, serta simbol-simbol lain yang dapat dimanfaatkan melalui desain pada aplikasi *Canva*, media visual dikembangkan sesuai karakter siswa belajar dengan gaya belajar yang dimilikinya.¹²

Dengan demikian, bahwa pengembangan media pembelajaran *Canva* PAI sangat tepat diterapkan di Sekolah Menengah Pertama, dengan memperhatikan langkah-langkah pengembangan menggunakan model pengembangan yang sudah banyak dilaksanakan. Maka dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang bertujuan untuk membuat desain pengembangan media animasi pembelajaran *Canva* untuk Pelajaran PAI dengan materi toleransi di SMP Negeri 1 Ciruas Kabupaten. Serang.

Selain itu, penelitian yang dilakukan juga dimaksudkan untuk menghasilkan desain media animasi pembelajaran dan mengetahui kelayakan dari media video animasi berbasis *Canva* yang di kembangkan.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media video animasi pada mata pelajaran PAI materi toleransi di kelas VIII dengan judul

¹² Cica Nurhidayah, dkk, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di MIN Rejang Lebong, Jurnal Media Akademik (JMA), Vol. 1, No. 1 (2023), 196-212

“Pengembangan Media Video Interaktif Animasi Berbasis *Canva* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Pelajaran PAI pada Materi Toleransi di Kelas VIII SMP Negeri 1 Ciruas Kabupaten Serang”.

B. Identifikasi Masalah

1. Rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa dalam memahami materi toleransi pada mata pelajaran PAI.
2. Media pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional.
3. Perlu inovasi media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik dan interaktif.
4. Siswa kurang mampu mengungkapkan ide atau gagasan yang dimilikinya, serta menyatukan ide dalam kegiatan belajar sehingga kemampuan berpikir kritis masih rendah.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih jelas dan terarah maka penelitian ini dititik beratkan atau difokuskan pada pengembangan media video animasi berbasis *Canva* untuk meningkatkan berpikir kritis khususnya pada pelajaran PAI materi toleransi untuk kelas VIII Sekolah Menengah Pertama.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah yang akan dikaji pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pembelajaran PAI pada materi toleransi di SMP Negeri 1 Ciruas ?

2. Bagaimana prosedur pengembangan media video interaktif animasi berbasis *Canva* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SMP pada pelajaran PAI materi toleransi ?
3. Bagaimana uji kelayakan media video interaktif animasi berbasis *Canva* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SMP pada pelajaran PAI materi toleransi ?
4. Bagaimana uji keefektifan media video interaktif animasi berbasis *Canva* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa SMP pada pelajaran PAI materi toleransi ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka terdapat tujuan yang ingin dicapai adalah :

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran PAI pada materi toleransi di SMP Negeri 1 Ciruas.
2. Untuk mengembangkan prosedur media video interaktif animasi berbasis *Canva* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SMP pada pelajaran PAI materi toleransi.
3. Untuk mengetahui kelayakan media video interaktif animasi berbasis *Canva* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SMP pada pelajaran PAI materi toleransi.
4. Untuk mengetahui keefektifan media video interaktif animasi berbasis *Canva* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa SMP pada pelajaran PAI materi toleransi.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang berarti kepada berbagai pihak terkait dalam pengembangan media video pembelajaran. Uraian manfaat penelitian ini sebagai berikut :

1. Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat untuk memberikan pengetahuan dan wacana baru tentang keefektifan penggunaan media video animasi berbasis *Canva* khususnya pada pelajaran PAI di SMP, selain itu memberikan kontribusi dalam usaha peningkatan kualitas pendidikan melalui media pembelajaran agar dalam praktiknya lebih inovatif.

2. Praktis

- a. Bagi peneliti

Dapat digunakan untuk menambah wawasan peneliti dalam memahami pemanfaatan video pembelajaran pada jenjang sekolah menengah pertama, menambah ilmu pengetahuan seputar media pembelajaran melalui pengamatan langsung dan pengalaman sendiri.

- b. Bagi guru

Dari penelitian ini diharapkan guru dapat memanfaatkan teknologi sebagai bahan pembelajaran yang lebih inovatif dengan pemanfaatan video pembelajaran berbasis *Canva*.

- c. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran khususnya pelajaran PAI dalam menggunakan video animasi berbasis *Canva* sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

- d. Bagi sekolah

Dengan penggunaan media ini diharapkan sekolah akan mengalami peningkatan kualitas pendidikan terutama pada mata pelajaran PAI.

G. Spesifikasi Produk Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah sebuah media video interaktif animasi berbasis *Canva* yang berisikan pelajaran PAI materi toleransi. Berikut spesifikasi produk yang dikembangkan :

1. Media pembelajaran animasi berbasis *Canva* dikembangkan dari aplikasi yang berbentuk sebuah video berbasis interaktif animasi pembelajaran berbentuk serangkaian materi toleransi.
2. Materi yang ada di dalam media pembelajaran tersebut yaitu pelajaran PAI materi toleransi.
3. Media pembelajaran tersebut dibuat semenarik mungkin pada pembuatan materinya agar menarik dan lebih hidup sehingga peserta didik bisa semangat dalam pembelajaran.
4. Media video interaktif animasi berbasis *Canva* dapat diaplikasikan pada saat pembelajaran *offline* maupun *online*.
5. Media video interaktif animasi berbasis *Canva* yang sudah dibuat bisa dibuka dimana saja dan kapan pun, mulai dari *Youtube*, *WhatsApp*, *Google Drive* dan lain lain.

H. Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis mengikuti sistematika penulisan sesuai dengan aturan yang berlaku. Maka secara sistematis penulis membagi menjadi beberapa BAB, yaitu sebagai berikut:

BAB I yaitu Pendahuluan yang terdiri dari Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Spesifikasi Produk yang Dikembangkan dan Sistematika Pembahasan.

BAB II yaitu Kajian Teori yang terdiri dari Media Pembelajaran, Video Animasi, *Canva*, Kemampuan Berpikir Kritis, Pendidikan Agama Islam (PAI), Toleransi, Penelitian Terdahulu dan Kerangka Berpikir.

BAB III yaitu Metodologi Penelitian yang terdiri dari: Tempat dan Waktu Penelitian, Metode Penelitian, Prosedur Penelitian dan Pengembangan, Teknik Pengumpulan Data, Sumber Data, Instrumen Penelitian dan Teknik Analisis Data.

BAB IV yaitu Hasil dan Pembahasan yang terdiri dari: Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian.

BAB V yaitu Penutup yang terdiri dari: Kesimpulan dan Saran.