

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang mengglobal pada saat ini mengalami kemajuan yang sangat pesat, sehingga mempengaruhi berbagai aspek kehidupan. Dengan adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, manusia dapat melakukan berbagai aktivitas dengan mudah dan memberikan banyak pengaruh yang positif bagi kehidupan mereka.

Di zaman dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi seperti ini, manusia dituntut untuk meningkatkan kemampuannya dalam menguasai teknologi sebab hampir seluruh aspek telah memanfaatkan penggunaan teknologi.¹ Hal ini bertujuan agar manusia dapat menyelaraskan dirinya di zaman yang semakin berkembang menuju ke arah modern. Pada era seperti sekarang ini telah menerapkan teknologi yang dapat terhubung dengan berbagai aspek kehidupan seperti bidang ekonomi, sosial, terlebih dalam bidang pendidikan.²

Pendidikan memegang peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang unggul sehingga dapat berkompetisi pada

¹ Fitri Mulyani dan Nur Haliza, "Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) Dalam Pendidikan," *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* 3, no. 1 (9 Februari 2021): 101–9, <https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.1432>.

² Darwin Effendi dan Achmad Wahidy, "Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21," *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 12 Juli 2019, <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2977>.

eraglobalisasi sekarang ini. Sebagaimana yang terdapat di dalam Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan No. 20 Tahun 2003, pendidikan adalah aktivitas mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mampu mengembangkan potensinya secara aktif baik kerohanian (spiritual), kecerdasan, kepribadian, keterampilan, dan lainnya untuk diri sendiri dan kehidupan bermasyarakat. Oleh sebab itu, pendidikan sangat diperlukan untuk mencetak generasi religius salah satunya melalui pengajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Melalui Pendidikan Agama Islam diharapkan dapat mencetak generasi religius. Namun didapati kenyataan bahwa antara tujuan yang hendak dicapai dengan fakta yang terjadi tidak sejalan. Pola pembelajaran yang masih kita temui saat ini seringkali bersifat transmisif. Dengan kata lain, pembelajaran yang berlangsung bersifat pasif. Pola transmisif ini mengakibatkan terjadinya pembelajaran yang mana guru secara langsung menyampaikan konsep yang ada dalam buku ajar sehingga proses penyerapan pengetahuan oleh siswa terjadi secara pasif.³ Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam sering kita jumpai penggunaan metode pembelajaran yang kurang interaktif sehingga pembelajaran bersifat monoton, seperti ceramah dan demonstrasi. Dalam pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran juga masih kurang optimal dan minim hanya di sekolah atau lembaga tertentu saja. Sehingga siswa menjadi bosan dan tidak minat dalam mengikuti pembelajaran.

³ Erly Purnawan, "Hubungan Motivasi, Persepsi Melalui Strategi Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Pagar Alam," *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan* 12, no. 1 (22 April 2022): 42–53, <https://doi.org/10.33369/diadi.v12i1.21348>.

Permasalahan tersebut menjadi tantangan bagi guru untuk mengoptimalkan kemampuan guru dalam menguasai serta memanfaatkan teknologi. Hal ini bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang baik. Pembelajaran baik ditandai apabila siswa berperan serta secara aktif pada proses pembelajaran baik membandingkan, menganalisis, mengevaluasi dan lain sebagainya terkait materi yang dipaparkan oleh guru. Guru juga harus berperan serta secara aktif dalam membimbing, memberikan arahan serta sebagai fasilitator bagi siswa dengan menerapkan teknik dan media yang bermacam-macam.

Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan digunakan sebagai sarana dalam mengakses informasi atau sarana penunjang pembelajaran. Hal tersebut memudahkan dan mendukung tercapainya keberhasilan suatu proses pembelajaran.⁴ Untuk menunjang pembelajaran, guru dituntut untuk mampu menguasai teknologi dengan memanfaatkan media pembelajaran. Hal tersebut sangat penting sebab dapat mempermudah guru dalam penyampaian pengetahuan kepada siswa dalam proses pembelajaran. Pengaplikasian media pembelajaran memberikan kemudahan bagi guru untuk berinovasi guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran yang diaplikasikan dengan tepat akan mendorong minat, motivasi dan merangsang siswa dalam belajar.

⁴ I. Wayan Kayun Suwastika, "Pengaruh *E-Learning* Sebagai Salah Satu Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa," *Jurnal Sistem Dan Informatika (JSI)* 13, no. 1 (17 Desember 2018): 1–5.

Media pembelajaran adalah salah satu hal penting dalam proses pembelajaran. Mengetahui bahwa tingkat kesukaran dari setiap materi berbeda-beda, oleh karenanya dengan penggunaan media yang tepat dan interaktif tentu akan memudahkan siswa dalam memahami materi yang sukar. Di sisi lain, tidak semua materi memerlukan media pembelajaran. Sehingga guru perlu menyesuaikan dengan materi pelajaran serta harus diselaraskan dengan memperhatikan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran. Guru tentunya memahami bahwa terdapat perbedaan tingkat pemahaman materi pada setiap siswa. Siswa yang kesulitan dalam belajar, apabila dihadapkan dengan materi yang sukar atau kurang diminati tentu akan mempersulit siswa. Oleh sebab itu, media pembelajaran memudahkan guru dalam menyampaikan materi dengan visual yang menarik sehingga siswa juga akan lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan.⁵

Permasalahan yang serupa ditemukan di SMPN 4 Kota Kediri pada siswa kelas VIII yang mana hasil belajar siswa terganggu sebab pengaplikasian media ke dalam pembelajaran yang masih kurang interaktif. Hal ini didasarkan atas hasil observasi peneliti bahwa penggunaan media pembelajaran yang kurang interaktif menyebabkan beberapa siswa mengalami penurunan konsentrasi saat pembelajaran. Selain itu, beberapa siswa masih menunjukkan hasil belajar yang tidak memuaskan. Penggunaan media yang kurang interaktif

⁵ Asih Indartiwi, Julia Wulandari, dan Tenti Novela, "Peran Media Interaktif dalam Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0," *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional* 2, no. 1 (13 Februari 2020): 28–31.

tentu akan menyebabkan pembelajaran juga bersifat pasif, seperti pada kendala-kendala yang telah disebutkan diatas.

Media pembelajaran harus mampu meningkatkan konsentrasi siswa dan terlibatnya siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah media pembelajaran Canva. Aplikasi Canva adalah aplikasi desain grafis *online* yang menyediakan berbagai fitur canggih serta beragam *template* dengan desain grafis yang menarik. Namun, tidak hanya sebagai aplikasi desain grafis saja, keunggulan Canva sebagai media pembelajaran yang mana terdapat fitur menarik, yaitu *Canva for Education*, seperti presentasi, poster, infografis, dan lain sebagainya. Sehingga berbagai kalangan dalam satuan pendidikan dapat memanfaatkan fitur tersebut dengan mudah dan fleksibel. Selain itu, terdapat fitur “Tim” yang dapat dimanfaatkan guru sebagai kelas *online*, seperti pengumpulan hasil belajar yang lebih fleksibel.

Dengan fitur-fitur dan *template* yang menarik tersebut, memudahkan guru dalam mempersiapkan materi dengan baik. Selain itu, penyajian materi dengan desain grafis yang menarik tentu dapat membantu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, menimbulkan ketertarikan siswa serta memberikan kemudahan bagi siswa dalam mempelajari materi yang dipaparkan oleh guru. Tentu guru juga harus menyesuaikan kebutuhan proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti tertarik untuk mengangkat yang berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran Canva terhadap Hasil Belajar PAI Siswa Kelas VIII di SMPN 4 Kota Kediri”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa saat sebelum dan setelah diberi perlakuan menggunakan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran PAI?
2. Apakah ada pengaruh pada penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar PAI siswa kelas VIII di SMPN 4 Kota Kediri?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, dapat diketahui tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa saat sebelum dan setelah diberi perlakuan menggunakan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran PAI di SMPN 4 Kota Kediri.
2. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran Canva sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar PAI di SMPN 4 Kota Kediri.

D. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi terkait aplikasi Canva sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penggunaan media pembelajaran Canva diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, diharapkan siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran PAI.

b. Bagi Guru

Aplikasi Canva diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran secara menarik kepada siswa.

c. Bagi Peneliti

Melalui hasil penelitian, diharapkan dapat menjadi bahan kajian dan menambah wawasan peneliti dalam menentukan media pembelajaran yang tepat dengan kebutuhan siswa.

E. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban atau dugaan sementara dari rumusan masalah untuk mengetahui hubungan antar variabel.⁶ Berdasarkan tujuan penelitian, maka hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ha : Ada pengaruh antara penggunaan media pembelajaran Canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII di SMPN 4 Kota Kediri.

⁶ Jim Hoy Yam dan Ruhayat Taufik, "Hipotesis Penelitian Kuantitatif," *Perspektif: Jurnal Ilmu Administrasi* 3, no. 2 (1 Agustus 2021): 96–102, <https://doi.org/10.33592/perspektif.v3i2.1540>.

Ho : Tidak ada pengaruh antara penggunaan media pembelajaran Canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII di SMPN 4 Kota Kediri.

F. Definisi Operasional

1. Media Canva

Aplikasi Canva adalah aplikasi desain grafis online. Aplikasi ini memudahkan pengguna untuk mendesain serta menuangkan kreativitasnya. Aplikasi ini menyediakan berbagai macam *template* yang menarik, seperti poster, presentasi, iklan, konten video dan lain-lain. Canva tersedia pada berbagai perangkat seperti, Android, *website*, Mac OS, dan iOS/Apple. Canva dapat diakses secara gratis namun terdapat beberapa fitur yang berbayar. Untuk pengguna yang ingin mengakses fitur yang premium, harus terlebih dahulu berlangganan Canva.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu perubahan perbuatan atau tingkah laku siswa setelah ia mendapatkan pengalaman belajarnya. Hasil belajar dapat dilihat dari keberhasilan siswa saat mengerjakan tes yang diberikan oleh guru. Dengan kata lain, hasil belajar diukur dari suatu penilaian berupa tes atau ujian yang diberikan guru kepada siswa. Hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain a) faktor internal, yaitu faktor fisiologis dan psikologis siswa, dan b) faktor eksternal, yaitu faktor keluarga, sekolah, lingkungan sosial.

3. Pembelajaran PAI

Pembelajaran adalah suatu aktivitas mendidik dan memberikan bimbingan kepada siswa agar dirinya dapat belajar untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Pembelajaran dapat diartikan sebagai aktivitas belajar yang telah dirancang dan disusun sedemikian rupa. Pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha memberikan bimbingan dan pengajaran pada siswa agar dapat meyakini, memahami dan mengamalkan ajaran Islam. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha membangun dan mendorong perasaan akan belajar untuk mempelajari Islam sebagai pengetahuan kepada siswa sehingga terbentuk kepribadian yang religius.

G. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan judul penelitian yang diangkat peneliti yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Canva terhadap Hasil Belajar PAI Siswa Kelas VIII di SMPN 4 Kediri” terdapat kesamaan dengan penelitian yang sebelumnya diantaranya:

1. Achmad Syarifudin (2023) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam”. Dari penelitian tersebut diperoleh nilai rata-rata hasil belajar *pre-test* mata pelajaran PAI kelas VII kelas kontrol sebesar 77,75 dan *post-test* sebesar 79,31. Sedangkan, nilai rata-rata *pre-test* sebesar 78,96 dan *post-test* sebesar 85,68. Adapun nilai $t_{hitung} 4,584 > t_{tabel} 2,003$ maka dapat dikatakan bahwa terdapat

pengaruh signifikan dengan menggunakan media pembelajaran Canva pada pembelajaran PAI. Dalam penelitian ini terdapat persamaan, yaitu menggunakan metode kuantitatif dan penggunaan basis aplikasi Canva sebagai media pembelajaran PAI. Perbedaannya, yaitu dalam penelitian ini media pembelajaran Canva dibandingkan dengan penggunaan media pembelajaran *microsoft power point*.⁷

2. Intan Sukmawati (2022) dalam penelitiannya yang berjudul “*Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Ngraho*”. Dari penelitian yang dilakukan oleh Intan Sukmawati, diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen dengan rata-rata 82,34 dan kelas kontrol sebesar 75,16 sementara hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi $0.005 < 0.05$. Adapun dari perbandingan rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran Canva terhadap hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini terdapat persamaan, yaitu metode yang digunakan adalah metode kuantitatif. Variabel X adalah media Canva sebagai media pembelajaran dan variabel Y adalah hasil belajar siswa. Perbedaannya hanya pada kelas yang diuji, yaitu kelas VII.⁸ sedangkan pada penelitian ini, peneliti menguji siswa kelas VIII.

⁷ Achmad Syarifudin, “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam,” *Jurnal Ilmiah Edukatif* 9, no. 2 (23 November 2023): 78–95, <https://doi.org/10.37567/jie.v9i2.2474>.

⁸ Intan Sukmawati, “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1

3. Surya Palwa Wicaksana (2022) dalam penelitiannya yang berjudul *“Pengaruh Media Pembelajaran Poster Berbasis Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI (Studi Eksperimen di Pesantren Modern Daarul Muttaqien 2 Tangerang)”*. Dari hasil penelitian tersebut diperoleh nilai rata-rata kelas kontrol rendah hanya sebesar 44% sedangkan kelas eksperimen yang diberi perlakuan sebesar 59%. Dari hasil kelas eksperimen yang lebih besar dari kelas kontrol tersebut, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran poster berbasis Canva terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini terdapat persamaan, yaitu penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan penggunaan basis aplikasi Canva. Perbedaannya, yaitu media pembelajaran poster dengan menerapkan Canva dan tempat penelitian berbasis pondok pesantren.⁹
4. Zumrotul Fauziah, Ahmad Shofiyuddin, Intan Sukmawati (2022) dalam artikel ilmiahnya yang berjudul *“Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Ngraho Bojonegoro”*. Dalam penelitian tersebut diperoleh hasil *pre-test* dengan kelas kontrol sebesar 64,38 dan kelas eksperimen sebesar 64,53.

Ngraho” (undergraduate_(S1), Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, 2022), <https://repository.unugiri.ac.id/id/eprint/1720/>.

⁹ Surya Palwa Wicaksana, “Pengaruh Media Pembelajaran Poster Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI (Studi Eksperimen Di Pesantren Modern Daarul Muttaqien 2 Tangerang) (Studi Eksperimen Di Pesantren Modern Daarul Muttaqien 2 Tangerang)” (diploma, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten, 2022), <http://repository.uinbanten.ac.id>.

Sedangkan hasil *post-test* didapati nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 75,16 dan 82,34 untuk kelas eksperimen. Pada uji hipotesis diperoleh nilai signifikansi $0,005 < 0,05$ sehingga terdapat pengaruh media pembelajaran Canva terhadap hasil belajar siswa.¹⁰ Dalam artikel ilmiah ini terdapat persamaan, yaitu menggunakan metode kuantitatif, penggunaan Canva sebagai media pembelajaran dan pada hasil belajar. Perbedaannya, yaitu pembelajaran PAI pada kelas VII.

5. Muhammad Irham Fauzi (2023) dalam penelitiannya yang berjudul “*Efektivitas Penerapan Media Canva terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di MA Sunan Pandanaran Ngaglik Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta*”. Dari penelitian tersebut diperoleh hasil, yaitu nilai rata-rata *pre-test* sebesar 82,2051 sedangkan nilai rata-rata *post-test* sebesar 90,1154. Hal ini menunjukkan bahwa ada peningkatan pada nilai rata-rata siswa dengan perbedaan sebesar 4,9103 yang mana penerapan media Canva dalam penelitian ini dalam kategori cukup efektif. Perbedaannya pada penelitian ini subjek merupakan siswa kelas XII MA dan data nilai hasil belajar siswa diperoleh melalui raport bukan melalui tes.¹¹

¹⁰ Zumrotul Fauziyah, Ahmad Shofiyuddin, dan Intan Sukmawati, “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Ngraho Bojonegoro,” *Salimiya: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam* 3, no. 4 (29 Desember 2022): 123–36.

¹¹ Muhammad Irham Fauzi, “Efektivitas Penerapan Media Canva terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di MA Sunan Pandanaran Ngaglik Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta” (Thesis, Universitas Islam Indonesia, 2023), <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/46291>.

H. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang digunakan peneliti dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

Bab I: Pendahuluan, yang membahas tentang: a) latar belakang masalah terkait pemilihan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Canva terhadap Hasil Belajar PAI Siswa Kelas VIII di SMPN 4 Kota Kediri”, b) rumusan masalah, c) tujuan penelitian, d) kegunaan penelitian, e) hipotesis, f) definisi operasional, g) penelitian terdahulu, dan h) sistematika penulisan.

Bab II: Kajian Teori, yang membahas tentang: a) tinjauan media pembelajaran Canva, b) tinjauan tentang hasil belajar, dan c) tinjauan Pendidikan Agama Islam.

Bab III: Metode Penelitian, yang membahas tentang: a) rancangan penelitian, b) populasi dan sampel, c) instrumen penelitian, d) teknik pengumpulan data, dan e) teknik analisis data.

Bab IV: Hasil Penelitian dan Pembahasan, yang membahas tentang: a) hasil penelitian, meliputi: 1) latar belakang objek, 2) penyajian data, 3) uji hipotesis, dan b) pembahasan penelitian.

Bab V: Penutup, yang membahas tentang: a) kesimpulan dan b) saran-saran.