

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dengan standar mutu tinggi memiliki peran strategis sebagai landasan dalam proses peningkatan sumber daya manusia secara berkelanjutan. Pada proses ini meliputi pembentukan karakter, peningkatan kompetensi, penguasaan keterampilan serta berbagai aspek lain yang bertujuan untuk mencerdaskan bangsa. Di era modern, sistem pendidikan tidak lagi hanya menitikberatkan pada hasil akademik semata, namun juga mengarah pada pembentukan individu unggul, tangguh, serta mampu beradaptasi dengan tantangan era globalisasi dan digitalisasi. Peran teknologi saat ini sangat melekat dalam aktivitas kehidupan sehari-hari, termasuk kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan teknologi sebagai sarana dalam pembelajaran interaktif dapat mendorong semangat belajar, sekaligus mendukung terciptanya pengalaman pembelajaran yang optimal serta selaras dalam kebutuhan zaman.

Media pembelajaran memegang peranan yang signifikan untuk mendukung keberhasilan kegiatan belajar mengajar (KBM). Berdasarkan pendapat (Heinich et al., 2002) sarana atau media pembelajaran mencakup berbagai jenis bentuk perangkat atau media yang dimanfaatkan untuk membantu penyampaian isi pelajaran agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media belajar yang sesuai mampu mendorong semangat belajar,

pemahaman, dan dapat memperkuat kontribusi aktif dari peserta didik sepanjang kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran juga berperan sebagai solusi untuk mengatasi keterbatasan metode pembelajaran konvensional, dimana pembelajaran tersebut cenderung bersifat satu arah dan monoton.

Sebagai mata pelajaran yang berperan dalam membentuk akhlak, moral, dan juga keimanan, PAI memegang peran penting dalam sistem pendidikan nasional. Namun, kenyataannya pembelajaran PAI seringkali dianggap kurang menarik, monoton, dan dianggap sebagai mata pelajaran pelengkap yang keberadaannya tidak berpengaruh pada kenaikan kelas dan kenaikan peringkat pada siswa. Oleh karena itu, dapat diambil kesimpulan bahwa pencapaian nilai dalam mata pelajaran ini belum sepenuhnya menjadi penentu bagi kelanjutan jenjang pendidikan siswa (Hazin & Laila, 2022). Pendekatan pengajaran konvensional yang masih dominan dengan model ceramah sebagai metode utama menyebabkan kurangnya minat siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran PAI, yang kemudian berpotensi menurunkan capaian akademik mereka.

Dalam model pembelajaran konvensional, guru seringkali berfungsi sebagai sumber utama pengetahuan, sementara siswa berperan sebagai penerima informasi pasif. Proses pembelajaran berjalan secara sepihak, dimana guru menyampaikan materi dan siswa hanya bertugas untuk menyimak, mencatat, serta menghafal. Pendekatan seperti ini kurang efektif dalam menarik minat belajar siswa, terutama di era digital saat ini yang

menuntut pendekatan inovatif, kreatif, sekaligus interaktif dalam proses belajar.

Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran PAI yang mampu menyesuaikan diri dengan preferensi belajar generasi digital. Salah satu inovasi tersebut adalah penggunaan aplikasi *Canva* dan *TikTok* sebagai media pembelajaran interaktif, yang dalam penelitian ini disebut sebagai aplikasi CANTIK (*Canva and TikTok*). Aplikasi *Canva* memungkinkan guru merancang materi pembelajaran yang menarik secara visual, sedangkan aplikasi *TikTok* dapat dimanfaatkan untuk menciptakan konten video edukatif berdurasi singkat yang bersifat kreatif dan mudah dipahami oleh siswa. Melalui inovasi ini, siswa dapat berkreasi secara bebas dalam tugas-tugas berbasis digital, seperti pembuatan poster, presentasi, selebaran, pamflet, brosur, dan video pendek. Dengan demikian, kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung dengan lebih menyenangkan, komunikatif, serta selaras dengan preferensi dan minat peserta didik masa kini.

Berdasarkan hasil observasi selama peneliti menjalani program Magang Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) pada 18 September 2023 – 26 Desember 2023 dan pada saat menjalani praktik Pengenalan Lapangan Persekolahan Tahap II (PLP II) yakni pada tanggal 1 Oktober 2024 – 7 November 2024 di SMK Muhammadiyah 1 Ajibarang, Kabupaten Banyumas, diperoleh temuan bahwa metode pengajaran PAI di sekolah tersebut masih didominasi dengan metode ceramah dan diskusi. Media

pembelajaran yang dimanfaatkan cenderung didominasi oleh media konvensional seperti buku, papan tulis, serta slide presentasi berbasis *PowerPoint* dengan menggunakan desain bawaan yang sederhana (*template* standar bawaan). Tampilan slide yang tidak terlalu menarik menyebabkan rendahnya antusiasme siswa saat mengikuti pembelajaran PAI.

Guna mengatasi permasalahan tersebut, sehingga sangat diperlukan penerapan sarana atau media pembelajaran yang bersifat interaktif, salah satunya melalui penggunaan inovasi berbasis aplikasi CANTIK. Kolaborasi antara platform *Canva* dan *TikTok* dalam pengajaran mata pelajaran PAI memberikan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan materi ajar yang lebih atraktif serta selaras dengan ciri khas dan keperluan belajar siswa. Adanya inovasi ini, maka diharapkan pada pembelajaran PAI dapat berlangsung dengan cara yang lebih menyenangkan, mudah dipahami, dan optimal dalam menunjang peningkatan capaian akademik siswa pada era digital saat ini.

Sejumlah penelitian sebelumnya telah menginformasikan bahwa pemanfaatan sarana atau media pembelajaran yang bersifat interaktif berkontribusi positif terhadap peningkatan motivasi belajar dan capaian akademik peserta didik. Berdasarkan temuan dari Harianto dan rekan-rekan (2024), sebagaimana dikutip dalam Prasetyo (2018), penggunaan teknologi digital interaktif dalam sebuah proses pembelajaran mampu mendorong keterlibatan aktif pelajar hingga 70%, menunjukkan keunggulan yang signifikan dibandingkan dengan menggunakan metode pembelajaran

konvensional (tradisional). Hal ini dikarenakan generasi milenial hingga generasi Z (gen Z) yang mana cenderung menyukai pembelajaran yang mengkombinasikan visual, suara atau audio, dan gerakan yang interaktif.

Saat ini, masih sedikit jumlah studi yang secara khusus mengkaji sejauh mana efektivitas pemanfaatan aplikasi *Canva* dan *TikTok* pada proses pembelajaran PAI. Maka dari itu, tujuan dilaksanakan penelitian ini karena peneliti ingin memberikan kontribusi ilmiah dengan mengevaluasi sejauh mana penggunaan aplikasi CANTIK (*Canva and TikTok*) dapat memberikan kontribusinya pada prestasi belajar siswa dalam pembelajaran PAI.

Pemilihan aplikasi *Canva dan TikTok* sebagai media pembelajaran didasarkan pada karakteristik dan preferensi pelajar masa kini yang hidup di tengah perkembangan dunia digital ini. Aplikasi *Canva* menyediakan beragam alat desain yang *user-friendly* serta memfasilitasi siswa dan pendidik, untuk menyusun bahan ajar yang tampilannya lebih visual dan juga lebih menarik. Sedangkan *TikTok* menjadi sarana yang mendukung penyajian konten pembelajaran secara ringkas, berbasis visual, dan sangat mudah diakses, sehingga cocok untuk generasi yang lebih akrab dengan konten berbasis video.

Tujuan dari penelitian ini yaitu merancang sekaligus menilai sejauh mana efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi CANTIK untuk menunjang capaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMK Muhammadiyah 1 Ajibarang, Kabupaten Banyumas. Melalui penelitian ini, diharapkan proses pembelajaran PAI dapat disajikan dengan cara yang lebih

atraktif, komunikatif, serta sejalan dengan perkembangan teknologi, dan sekaligus mampu mendorong peningkatan motivasi belajar pada siswa, serta mampu memperdalam pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

B. Rumusan Masalah

Mengacu pada penjabaran latar belakang, berikut ini adalah rumusan masalah yang ditetapkan peneliti:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi CANTIK untuk mata pelajaran PAI pada siswa kelas X MPLB 1 dan 2 di SMK Muhammadiyah 1 Ajibarang
2. Seberapa efektif media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi CANTIK dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di kelas X MPLB 1 dan 2 di SMK Muhammadiyah 1 Ajibarang

C. Tujuan Penelitian

Selaras dengan rumusan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya, berikut tujuan dari penelitian ini:

1. Mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi CANTIK untuk mata pelajaran PAI di kelas X MPLB 1 dan 2 di SMK Muhammadiyah 1 Ajibarang
2. Menganalisis efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi CANTIK dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di kelas X MPLB 1 dan 2 di SMK Muhammadiyah 1 Ajibarang

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan teori pendidikan, khususnya dalam integrasi teknologi berbasis aplikasi CANTIK (*Canva and TikTok*) sebagai media pembelajaran interaktif. Selain itu, penelitian ini dapat memperkaya referensi ilmiah mengenai strategi pembelajaran berbasis teknologi yang efektif dalam pembelajaran PAI.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini berkontribusi dalam menyediakan pilihan media ajar yang bersifat inovatif dan juga penuh kreativitas, yang bertujuan untuk mendukung peningkatan kualitas pengajaran, khususnya pada mata pelajaran PAI. Media ini juga dapat membantu guru dalam hal memanfaatkan adanya teknologi sebagai sarana guna menciptakan proses belajar yang menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital saat ini.

b. Bagi Siswa

Diharapkan melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis aplikasi CANTIK, semangat belajar peserta didik semakin bertumbuh, pemahaman mereka terhadap materi PAI semakin komprehensif, serta berdampak positif terhadap peningkatan capaian hasil belajar. Selain itu, pengguna aplikasi ini juga dapat mengembangkan kreativitas

mereka dengan melalui pemanfaatan aplikasi teknologi ini kedalam tugas-tugas pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat mendorong sekolah-sekolah untuk lebih mengintegrasikan teknologi dalam kegiatan pembelajaran, yang pada akhirnya akan turut berkontribusi dalam peningkatan mutu pendidikan secara menyeluruh. Disamping itu, penelitian ini dapat memberikan arah bagi sekolah dalam mengembangkan program pelatihan teknologi untuk tenaga pendidik dan peserta didik.

d. Bagi Pengembangan Teknologi Pendidikan

Penelitian ini dapat memberikan masukan terkait potensi penggunaan aplikasi CANTIK (*Canva and TikTok*) sebagai media pembelajaran sehingga pengembangan dapat lebih berinovasi dalam menciptakan fitur-fitur yang mendukung pembelajaran pada era mendatang.