

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.

Pendidikan memiliki peranan strategis dalam membentuk kualitas sumber daya manusia. Seiring dengan perkembangan zaman, pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan, tetapi juga media pembentukan karakter, keterampilan abad 21, serta internalisasi nilai moral dan spiritual. UNESCO melalui empat pilar pendidikan menekankan bahwa pendidikan harus mampu mengembangkan aspek *learning to know*, *learning to do*, *learning to be*, dan *learning to live together*. Hal ini menuntut adanya pembelajaran yang inovatif, relevan, serta mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.¹

Perkembangan IPTEK di era globalisasi sangat pesat, semua bentuk inovasi dilakukan demi mewujudkan kesejahteraan masyarakat. Dalam bidang pendidikan, teknologi digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan yang sesuai dengan tuntutan zaman (*Formatting Citation*). Perkembangan yang semakin pesat pada era saat ini menyebabkan ilmu pengetahuan dan teknologi mampu dipadupadankan sehingga mulai banyak sekali media-media pembelajaran yang menggunakan teknologi.² Realitas di Indonesia menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih menghadapi berbagai persoalan. Banyak guru

¹ UNESCO, "Learning: The Treasure Within, Report To UNESCO Of The International Commission On Education For The Twenty-First Century (Paris: UNESCO Publishing, 1996), Hlm. 37.," N.D.

² Achmad Syarifudin, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam" 9 (2023): 78–95, <https://doi.org/10.37567/Jie.V9i2.2474>.

masih mengandalkan metode ceramah dan media konvensional yang kurang menarik. Kondisi ini berdampak pada rendahnya motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya materi Al-Qur'an Hadis, masalah ini tampak nyata. Siswa cenderung memahami Al-Qur'an dan Hadis hanya sebatas bacaan, tanpa mampu mengaitkan maknanya dengan kehidupan nyata. Survei Kementerian Agama mengungkapkan bahwa lebih dari 60% siswa di tingkat menengah hanya mampu menghafal ayat tanpa memahami pesan kontekstualnya.³

Pembelajaran PAI diharapkan mampu membentuk siswa agar menjadikan Al-Qur'an dan Hadis sebagai pedoman hidup. Jika penyampaiannya hanya berorientasi pada hafalan, maka tujuan pembelajaran PAI tidak tercapai secara optimal. Dalam konteks modern, keterampilan digital juga menjadi bagian dari faktor internal yang semakin relevan, mengingat kebutuhan untuk mengakses dan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran.⁴

Menurut BSNP atau Badan Standar Nasional Pendidikan, pengertian kurikulum merdeka belajar adalah suatu kurikulum pembelajaran yang mengacu pada pendekatan bakat dan minat.⁵ Di sini, para pelajar (baik siswa maupun mahasiswa) dapat memilih pelajaran apa saja yang ingin dipelajari sesuai dengan bakat dan minatnya. Kurikulum atau program Merdeka Belajar ini diluncurkan oleh Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

³ Kementerian Agama RI, "Kementerian Agama RI, Laporan Survei Potensi Literasi Al-Qur'an Masyarakat Indonesia 2021 (Jakarta: Kemenag RI, 2021), Hlm. [Masukkan Nomor Halaman Jika Ada].," N.D.

⁴ Habil Syahril Haj Et Al., "Pengaruh Media Digital Smart Board Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih Zakat Di Mtsn 1 PASURUAN" (2025).

⁵ BSNP, "Pengertian Dan Implementasi Kurikulum Merdeka," <https://bsnp-indonesia.org> Pada 17 Desember 2025., N.D.

(Mendikbud Ristek) Nadiem Makarim sebagai bentuk dari tindak evaluasi perbaikan Kurikulum 2013.

Kurikulum ini juga disebut sebagai Kurikulum Prototipe yang merupakan salah satu bagian dari upaya pemerintah untuk mencetak generasi penerus yang lebih kompeten dalam berbagai bidang. Kurikulum Prototipe adalah bentuk sederhana dari Kurikulum 2013 dengan sistem pembelajaran berbasis pada proyek tertentu (*Project Based Learning*). Dimulai sejak tahun 2020 pada masa pandemi COVID-19, implementasi Kurikulum Merdeka Belajar atau Kurikulum Prototipe ini telah diujicobakan pada setidaknya 2500 sekolah penggerak dan juga SMK Pusat Keunggulan yang ada di Indonesia.

Hasilnya, sekolah-sekolah yang telah menerapkan kurikulum ini terbukti empat sampai lima bulan lebih maju dibanding sekolah lain yang masih menggunakan kurikulum sebelumnya, yaitu Kurikulum 2013. Dengan begitu, pemerintah pun berupaya mengembangkan kurikulum ini secara lebih lanjut demi penyesuaian strategi belajar di masa pandemi COVID-19. Peluncuran kurikulum merdeka juga diiringi dengan peluncuran *platform* Merdeka Mengajar sebagai dukungannya.

Platform Merdeka Mengajar merupakan *platform* edukasi yang dapat menjadi teman penggerak untuk guru dan kepala sekolah yang mesti diunduh terlebih dahulu melalui gawai Android. *Platform* ini menjadi langkah lanjutan dari upaya transformasi pendidikan berbasis digital di Indonesia, serta disediakan untuk menjadi teman penggerak bagi guru dalam mengajar, belajar, dan berkarya.

Perbedaan dengan Kurikulum Sebelumnya, Mulai tahun ajaran 2022/2023, penerapan Kurikulum Merdeka ini tidak hanya akan dikhususkan pada satuan pendidikan tingkat SMA/ sederajat saja. Namun, kurikulum ini juga bisa mulai digunakan pada tingkat lainnya, seperti TK, SD, SMP, hingga Perguruan Tinggi (PT). Tentunya, penerapan kurikulum ini memiliki perbedaan pada masing-masing jenjang.⁶

Dalam perspektif teori belajar, penggunaan media digital sejalan dengan beberapa pendekatan penting. Pertama, Teori Konstruktivisme menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui interaksi dengan lingkungan.⁷ Media pembelajaran interaktif seperti Canva memungkinkan siswa untuk mengalami proses belajar yang lebih bermakna, karena informasi disajikan secara visual, kontekstual, dan mudah dipahami.

Kedua, Teori Multimedia *Learning* bahwa pembelajaran lebih efektif jika siswa menerima informasi melalui saluran ganda (verbal dan visual) dibandingkan hanya satu saluran.⁸ prinsip ini sangat relevan dengan Canva, yang memadukan teks, suara, gambar, dan animasi.

Ketiga, Model Motivasi ARCS dari Media berbasis animasi seperti Canva terbukti efektif dalam menarik perhatian (*attention*), menjadikan materi relevan, meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam memahami, serta memberi kepuasan belajar, media belajar sangat mempengaruhi minat belajar siswa,

⁶ Kemendikbudristek, “Mendikbudristek Luncurkan Kurikulum Merdeka Dan Platform Merdeka Mengajar,” Diakses Dari <https://www.kemdikbud.go.id> Pada 17 Desember 2025., N.D.

⁷ Andi Asrafiani Arafah And Auliaul Fitrah Samsuddin, “Jurnal Pendidikan MIPA” 13, No. 2000 (2023): 358–66.

⁸ Richard E. Mayer, *Multimedia Learning*, Edisi Ke-2 (New York: Cambridge University Press, 2009), N.D.

maka dari itu guru dituntut untuk lebih aktif mencari inisiatif media yang cocok untuk meningkatkan minat belajar siswa.⁹

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa yaitu dengan memotivasi dan cita-cita, keluarga, peranan guru, sarana dan prasarana, teman pergaulan, dan mass media. Maka dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa di sekolah peranan guru dan sarana prasarana sangat menentukan. Terkait dengan indikator untuk menentukan minat belajar siswa.¹⁰ Terdapat lima aspek yaitu rajin dalam belajar, tekun dalam belajar, rajin dalam mengerjakan tugas, memiliki jadwal belajar, dan disiplin dalam belajar.¹¹ Selain itu, teori *Cone of Experience* Edgar Dale menunjukkan bahwa siswa lebih mudah memahami dan mengingat informasi yang disajikan dalam bentuk visual dan audiovisual dibandingkan hanya dalam bentuk verbal. Dengan demikian, pemanfaatan Canva sejalan dengan prinsip psikologi pendidikan yang menekankan pentingnya pengalaman belajar yang konkret, visual, dan interaktif.

Salah satu perangkat pembelajaran yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dan sudah merupakan suatu integrasi terhadap metode belajar yang digunakan. Media pembelajaran merupakan alat bantu atau sarana yang dijadikan sebagai perantara

⁹ John M. Keller, “Development And Use Of The ARCS Model Of Instructional Design,” *Journal Of Instructional Development* 10, No. 3 (1987): 2-10, <https://doi.org/10.1007/BF02905780> (Diakses Pada 7 Desember 2025,” N.D.

¹⁰ Amrullah Nurhidayah, Cica, Andriyanto, Deri Wanto, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan” 1, No. 1 (2023): 196–212.

¹¹ Hidayatullah Neneng Fauziah, Asphandi, “Pengembangan Bahan Ajar Fikih Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Mts Al-Ikhlas Tigaraksa Kabupaten Tangerang Volume 22 Nomor 1 April 2024: DOI: <https://doi.org/10.53515/Qodiri.2024.22.1.1-14> Article History Submission: 12-01-2024 Rev,” 2024.

atau komunikasi untuk menyampaikan pesan atau informasi berupa ilmu pengetahuan dari berbagai sumber ke penerima pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹²

Pengembangan media pembelajaran PAI berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di MTs Al-Qur'aniyah Manna Bengkulu Selatan. Pengembangan media pembelajaran PAI berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di MTs Al-Qur'aniyah bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Melalui pemanfaatan teknologi, diharapkan pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis dapat menjadi lebih menarik, efektif, dan memberikan pemahaman yang mendalam pada siswa. Dengan terus mengembangkan dan memperbaiki media pembelajaran, diharapkan pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis di MTs Al-Qur'aniyah Manna dapat terus berkembang dan memberikan manfaat positif bagi siswa.

Pengembangan media pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis untuk kelas 7 dengan aplikasi Canva membuktikan keberhasilan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa dan membuat pembelajaran lebih menarik. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan bahan ajar berbasis teknologi di sekolah sekolah.¹³ Namun dari penelitian ini masih diharapkan bahwasanya para guru untuk membuat bahan ajar yang lebih bervariasi

¹² MTS S At-Tarbiyah Islamiyah Kolaka, "Kata Kunci : Media Pembelajaran, Canva Akidah Akhlak," No. 7 (2024): 56–71.

¹³ Neneng Fauziah, Asphandi, "Pengembangan Bahan Ajar Fikih Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Mts Al-Ikhlas Tigaraksa Kabupaten Tangerang Volume 22 Nomor 1 April 2024: DOI: <https://doi.org/10.53515/Qodiri.2024.22.1.1-14> Article History Submission: 12-01-2024 Rev."

dan interaktif, dan ternyata dalam penelitian tersebut terdiri dari 14 Slide dengan durasi waktu 2,59 menit dengan memuat seluruh materi, dalam hal inilah ditemukan suatu peluang untuk dikembangkan kembali media pembelajaran canva agar minat belajar siswa dan tujuan pembelajaran tercapai secara maksimal.

Berdasarkan observasi awal, ditemukan bahwa minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI, khususnya materi Al-Qur'an dan Hadis, masih terkendala oleh rendahnya perhatian siswa selama proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan saat ini masih terbatas pada media visual statis (seperti poster atau slide presentasi sederhana) yang belum mampu menyajikan demonstrasi audio pelafalan ayat secara interaktif. Akibatnya, siswa cenderung pasif, cepat bosan, dan kesulitan memahami kaidah tajwid secara mandiri. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan akan pengembangan media audiovisual yang lebih dinamis, seperti melalui platform Canva, untuk menjembatani gaya belajar siswa masa kini dan meningkatkan daya tarik materi yang diajarkan, permasalahan terhadap rendahnya minat belajar siswa dapat dilihat pada tabel indikator minat belajar siswa 1.1 dibawah ini.

Berikut table indikator minat belajar siswa:

Tabel 1.1 indikator minat belajar siswa

NO	Indikator Minat	Permasalahan “Sebelum”	Target “Sesudah”
		Media Visual	Media Audiovisual
		Pandangan sering tera-	Mata fokus pada lay-

1	Perhatian (<i>Attention</i>)	lih dari media; siswa cenderung mengobrol, melamun, atau menggambar di buku saat slide ditampilkan.	ar; siswa menyimak transisi animasi dan mendengarkan audio pelafalan ayat dengan saksama tanpa distraksi.
2	Ketertarikan (<i>Interest</i>)	Siswa menganggap materi Al-Qur'an & Hadis membosankan atau "kaku"; menganggap media hanya sebagai teks yang dipindahkan ke layar.	Siswa antusias dan senang melihat tampilan yang estetik dan dinamis; merasa media sangat membantu karena ada suara <i>ma-khraj</i> yang jelas.
3	Keterlibatan (<i>Engagement</i>)	Siswa cenderung pasif dan hanya menjadi pendengar; jarang memberikan respon terhadap stimulus visual yang diam, ketika dalam diskusi kelompok siswa juga cenderung pasif.	Siswa aktif merespon suara/instruksi dalam media; berebut menjawab kuis interaktif yang disematkan dalam Canva.
		Siswa cepat merasa le-	Siswa betah me-

4	Ketekunan (<i>Persistence</i>)	lah atau mengantuk setelah 10-15 menit melihat slide yang penuh dengan tulisan ayat.	nyimak materi hingga durasi berakhir; memiliki rasa ingin tahu untuk mengulang video agar paham cara membaca ayat.
5	Inisiatif (<i>Self-Motivation</i>)	Siswa hanya membaca jika diperintah; tidak ada keinginan untuk mendalami materi lebih lanjut dari media yang ada.	Siswa bertanya cara mengakses media secara mandiri; muncul keinginan mencoba melafalkan hadis mengikuti contoh audio di media.
6	Daya Serap (<i>Retention</i>)	Siswa kesulitan mempraktikkan hukum tajwid karena hanya melihat simbol visual tanpa contoh suara.	Siswa lebih cepat hafal dan benar dalam pelafalan karena mendapatkan stimulus penglihatan (teks) dan pendengaran (audio) sekaligus.

Berdasarkan teori dan hasil penelitian tersebut, jelas bahwa pengembangan media pembelajaran PAI berbantuan Canva pada materi Al-Qur'an

Hadis untuk meningkatkan minat belajar siswa merupakan langkah yang sangat relevan. Media ini tidak hanya menghadirkan inovasi dalam proses pembelajaran, tetapi juga menjadi jawaban atas kebutuhan generasi digital yang lebih menyukai media audiovisual, animatif, dan interaktif. Dengan adanya pengembangan ini, diharapkan siswa tidak hanya memahami kandungan Al-Qur'an dan Hadis secara kognitif, tetapi juga menginternalisasikan nilai-nilainya dalam sikap, perilaku, dan kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan permasalahan yang ada pada aspek minat belajar siswa yang masih rendah maka peneliti mengembangkan suatu produk media pembelajaran Canva audiovisual yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbantuan Canva Pada Materi Al-Qur'an dan Hadis Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa.

B. Identifikasi Masalah.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran PAI, khususnya materi Al-Qur'an Hadis, masih didominasi metode konvensional sehingga siswa kurang aktif dan termotivasi.
2. Media pembelajaran yang digunakan guru umumnya terbatas pada buku teks dan presentasi visual sederhana, sehingga kurang menarik bagi generasi digital.
3. Siswa cenderung hanya menghafal ayat Al-Qur'an dan Hadis tanpa memahami makna serta relevansinya dengan kehidupan sehari-hari.

4. Rendahnya pemanfaatan media berbasis teknologi digital dalam pembelajaran PAI, padahal ketersediaan aplikasi dan perangkat sudah cukup memadai.
5. Media pembelajaran yang digunakan berupa aplikasi canva yang hanya visual saja dan belum media audiovisual.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terfokus, maka penelitian ini dibatasi pada:

1. Pengembangan media pembelajaran PAI berbasis Canva hanya difokuskan pada materi Al-Qur'an Hadis di tingkat Madrasah Tsanawiyah (MTs)/SMP sederajat.
2. Penelitian menggunakan model *Research and Development* (R&D).
3. Fokus penelitian adalah pada pengembangan produk media pembelajaran dan uji validitas, kepraktisan, dan efektivitas (validitas oleh ahli, respon guru dan siswa), bukan pada uji efektivitas jangka panjang.
4. Subjek penelitian adalah minat belajar siswa di MTs Al-Qur'aniyah Man-na dengan uji coba terbatas.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran PAI berbantuan Canva pada materi Al-Qur'an Hadis?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran PAI berbantuan Canva pada materi Al-Qur'an Hadis?

3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran PAI berbantuan Canva pada materi Al-Qur'an Hadis?
4. Bagaimana efektivitas media pembelajaran PAI berbantuan Canva pada materi Al-Qur'an Hadis?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menganalisis pengembangan media pembelajaran PAI berbasis Canva pada materi Al-Qur'an Hadis.
2. Menganalisis kelayakan media pembelajaran PAI berbasis Canva pada materi Al-Qur'an Hadis.
3. Menganalisis kepraktisan media pembelajaran PAI berbasis Canva pada materi Al-Qur'an Hadis.
4. Menganalisis efektivitas media pembelajaran PAI berbasis Canva pada materi Al-Qur'an Hadis.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoretis maupun praktis, yaitu:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memberikan kontribusi dalam pengembangan teori pembelajaran berbasis multimedia, khususnya dalam konteks Pendidikan Agama Islam.
 - b. Menjadi referensi ilmiah bagi penelitian selanjutnya terkait pengembangan media pembelajaran digital, terutama yang memanfaatkan Canva.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru: Memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif.
- b. Bagi Siswa: Membantu meningkatkan motivasi, pemahaman, dan penghayatan terhadap materi Al-Qur'an Hadis melalui media audiovisual dan interaktif.
- c. Bagi Lembaga Pendidikan: Menjadi inovasi dalam pemanfaatan teknologi pendidikan yang dapat diadopsi untuk meningkatkan mutu pembelajaran secara umum.
- d. Bagi Peneliti: Menambah pengalaman dalam melakukan penelitian pengembangan (R&D) serta memperkaya wawasan dalam bidang inovasi media pembelajaran PAI.

G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva yaitu:

1. Aplikasi Canva yang dikembangkan merupakan media berbasis Audiovisual yang berupa layanan online
2. Aplikasi Canva yang dikembangkan memiliki berbagai fitur animasi sangat menarik, yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran dan efek transisi lebih hidup pengaturan timeline yang sangat mudah.
3. Aplikasi Canva yang dikembangkan dapat diakses di situs web <https://www.canva.com>
4. Aplikasi Canva bisa di download langsung di *App Market* atau *Playstore*

5. Aplikasi Canva dapat diakses melalui komputer, laptop maupun hand-phone

H. Defenisi Operasional

Pengembangan yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui dan menghasilkan sebuah produk media pembelajaran PAI. Penelitian ini menggunakan model 4D yang terdiri dari tahap *define* (Pendefenisian) pada tahap ini peneliti melakukan observasi awal di MTs Al-Qur'aniyah Manna untuk memperoleh data yang berkaitan dengan penelitian sebagai data analisis kebutuhan seperti media yang digunakan dan minat belajar siswa setelah indikator *define* terpenuhi dan didapatkan suatu kesenjangan dalam data itu berupa masih rendahnya minat belajar siswa pada materi Al-Qur'an dan Hadis, *design* (Perancangan) yaitu membuat kerangka rancangan media yang akan dikembangkan berupa media audiovisual menggunakan aplikasi Canva, *develop* (Pengembangan) tahap ini dilakukan proses validasi ahli untuk mengetahui bahwa media audiovisual yang dirancang pada tahap sebelumnya layak untuk dilakukan ujicoba kelapangan setelah dinyatakan layak dan valid oleh tim ahli berdasarkan analisis skala likert, setelah itu pada tahap ini diketahui kepraktisan media yang dikembangkan, dan *disseminate* (Penyebarluasan) pada tahap ini dilakukan uji efektivitas untuk mengetahui perbandingan minat belajar siswa ketika menggunakan media visusal dan media audiovisual. Adapun rincian 4 tahap penelitian yaitu sebagai berikut:

- a. Tahap *define* yaitu dilakukan dengan cara mencari data hasil belajar PAI pada semester sebelumnya setelah itu melakukan observasi, studi literatur

dan angket kebutuhan untuk mengetahui tingkat kebutuhan terhadap aplikasi Canva yang dikembangkan.

- b. Tahap *design* pada penelitian ini dilakukan dengan cara membuat rancangan materi yang akan di teliti menggunakan aplikasi Canva.
- c. Tahap *develop* pada penelitian ini dilakukan dengan cara mengembangkan produk yang akan dikembangkan berdasarkan hasil tahap *define* dan *design*.
- d. Tahap *Disseminate* pada penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan media canva dalam skala kecil yaitu kepada guru PAI di MTs Al-Qur'aniyah

Aplikasi yang dimaksud dalam penelitian pengembangan ini adalah aplikasi Canva yang merupakan media berbasis audiovisual yang berupa layanan online, memiliki fitur animasi sangat menarik sesuai kebutuhan dalam pembelajaran dan efek transisi lebih hidup pengaturan timeline yang sangat mudah, dapat diakses disitus web <https://www.canva.com>