

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi di era globalisasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Teknologi telah menjadi bagian integral dari proses pembelajaran, menyediakan berbagai alat dan platform yang mendukung inovasi dan kreativitas dalam pengajaran. Salah satu tujuan utama dalam pendidikan agama Islam (PAI) adalah untuk mengembangkan pemahaman mendalam tentang prinsip-prinsip agama serta keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa. Untuk mencapai tujuan ini, penggunaan media pembelajaran yang efektif menjadi sangat penting.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi, yaitu guru, kepada penerima informasi atau siswa. Tujuannya adalah untuk menstimulasi para siswa agar termotivasi dan dapat mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna.¹ Di tengah kemajuan teknologi saat ini, media infografis muncul sebagai salah satu alat pembelajaran yang inovatif dan efektif. Infografis, yang menggabungkan gambar dan teks, memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menyajikan informasi secara menarik dan mudah dipahami.² Media infografis dapat digunakan baik untuk pembelajaran individual maupun kolaboratif dengan sesama siswa. Keunggulan infografis terletak pada kemampuannya untuk menyajikan informasi secara visual yang menarik, meningkatkan minat membaca siswa melalui penggunaan warna dan gambar yang relevan, serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Selain itu, infografis dapat diakses melalui berbagai platform media sosial seperti Instagram, sehingga

¹ Hasan Muhammad dkk, media pembelajaran (klaten: Tahta media grup, 2021), hal.29

² Miftah, M. N. *Pola Literasi Visual Infografer dalam pembuatan Informasi Grafis (Infografis)*. . Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan, (2016)4(1), 87–94.

memudahkan akses oleh siapa pun, termasuk peserta didik. Hal ini mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan kreatif.

Dalam menghadapi era globalisasi di bidang teknologi, penting untuk menjadikan pengembangan kreativitas dalam penggunaan teknologi sebagai salah satu upaya peningkatan keterampilan peserta didik. Selain aspek kognitif (pengetahuan) yang menjadi perhatian guru, aspek psikomotorik (keterampilan) juga memiliki peranan yang sama pentingnya. Kreativitas siswa dalam proses belajar adalah fokus utama untuk meningkatkan pemahaman mereka. Salah satu aplikasi interaktif yang mendukung kreativitas siswa adalah Canva, yang memungkinkan mereka mengekspresikan kreativitas melalui pembuatan infografis. Pendidik yang kreatif sangat dibutuhkan untuk menggali potensi kreatif peserta didik. Dengan demikian, kreativitas dalam proses pembelajaran menjadi esensial untuk mendorong siswa menjadi lebih kritis, kreatif, dan inovatif.

Kreativitas, menurut Munandar, adalah dorongan untuk mengaktualisasi diri, mengembangkan potensi, dan mencapai kedewasaan. Hal ini sejalan dengan pendapat psikolog terkemuka yang menyatakan bahwa kreativitas melibatkan ekspresi dan penggabungan identitas individu dalam konteks hubungan dengan diri sendiri, alam, dan orang lain. Kreativitas dalam konteks penelitian ini merujuk pada kreativitas yang terjadi selama proses pembelajaran di kelas, terutama melalui kerja proyek.³ Menurut Zubaidah, kreativitas memiliki peran penting dalam membantu peserta didik mengatasi masalah kompleks di dunia saat ini.⁴ Kreativitas tidak hanya membantu menyelesaikan masalah yang rumit, tetapi juga memengaruhi pola pikir mereka. Kreativitas sering dikaitkan dengan berpikir divergen, yang memungkinkan munculnya ide-ide beragam, serta berpikir konvergen yang terkait dengan kemampuan intelijen yang kompleks.

³ Munandar, Utami. *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Rineka cipta, 2016.

⁴ Wulandari, A. S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Kreativitas Siswa SMP pada Pembelajaran IPA. *JPPSI: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains Indonesia*, 2(1): 47-58

Dalam pendidikan agama Islam, mata pelajaran fikih memiliki peran penting dalam membentuk karakter serta mengasah kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa. Fikih tidak hanya mengajarkan hukum-hukum Islam secara teoretis, tetapi juga mendorong siswa untuk memahami dan menerapkan prinsip-prinsip tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Proses ini membutuhkan kreativitas, karena siswa diajak untuk mencari solusi atas berbagai permasalahan dengan tetap berpegang pada nilai-nilai agama. Selain itu, mata pelajaran fikih juga mengajarkan pentingnya berpikir analitis dan reflektif, meningkatkan pemahaman mereka tentang hukum Islam, serta mengasah kemampuan berpikir kreatif dalam merumuskan argumen dan mencari alternatif solusi. Dengan demikian, pentingnya mata pelajaran fikih dalam mengembangkan keterampilan kreativitas siswa terletak pada kemampuannya untuk mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Media infografis sebagai sarana pembelajaran dapat mendukung tujuan ini dengan menyediakan alat yang efektif dan menarik bagi siswa untuk belajar dan mengembangkan kreativitas mereka. Berdasarkan pemaparan di atas, penelitian mengenai media infografis dan kreativitas menjadi sangat relevan dan menarik untuk dilakukan.

Sebagai contoh, penelitian yang dilaksanakan oleh Ajeng Prahasta Prameswara pada tahun 2018 dengan judul "Penerapan Media Pembelajaran Macromedia Flash dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMP Muhammadiyah 2 Kalirejo Lampung Tengah" menunjukkan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kreativitas siswa. Penelitian ini memperkuat argumentasi bahwa media infografis memiliki potensi besar untuk mendukung pembelajaran yang lebih kreatif dan efektif.

MAN 1 Cirebon merupakan salah satu madrasah aliyah negeri di Kabupaten Cirebon. Di sekolah tersebut Peneliti telah melakukan pengenalan lapangan persekolahan (PLP) di MAN 1 Cirebon dan menemukan sudah lengkapnya sarana prasarana yang tentunya disiapkan untuk para guru dalam proses pembelajaran dengan mengoptimalkan sarana prasarana tersebut seperti contoh, papan tulis, spidol, LKS, dan buku cetak. diharapkan menjadi solusi

untuk membuat pembelajaran fiqih lebih menarik dan interaktif, menyenangkan, dan tidak membosankan. Tetapi setelah peneliti melakukan observasi disekolah tersebut, peneliti menemukan bahwa guru tidak mengoptimalkan sarana dan prasarana yang sudah disediakan sekolah bahkan guru lebih suka menggunakan metode ceramah, sehingga siswa siswi Ketika pembelajaran fikih tidak interaktif, tidak menarik dan merasa bosan dalam proses pembelajaran.

Dengan adanya masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang bagaimana penerapan media infografis dalam meningkatkan kreativitas siswa di MAN 1 Cirebon yang dituangkan ke dalam judul **“Efektivitas penerapan media infografis dalam meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran fikih di Madrasah Aliyah (MA) Negeri 1 Cirebon”**.

B. Identifikasi Masalah

Dari beberapa uraian yang dikemukakan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pentingnya memilih media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar
2. Pembelajaran fikih di kelas x MAN 1 Cirebon belum banyak berinovasi menggunakan media pembelajaran.
3. Belum diterapkannya media infografis sebagai media ajar pada mata Pelajaran fikih.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian terarah dan tidak meluas peneliti membatasi masalah pada Penerapan media infografis untuk meningkatkan kreativitas siswa pada mata Pelajaran fikih di Madrasah Aliyah (MA) Negeri 1 Cirebon

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan media infografis pada mata pelajaran Fikih di MAN 1 Cirebon?
2. Bagaimana tingkat kreativitas siswa pada mata pelajaran Fikih di MAN 1 Cirebon?
3. Seberapa besar pengaruh penerapan media infografis dalam meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran Fikih di MAN 1 Cirebon?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui penerapan media infografis pada mata pelajaran Fikih di Madrasah Aliyah (MA) Negeri 1 Cirebon.
2. Untuk mengetahui Tingkat kreativitas siswa pada mata pelajaran Fikih di Madrasah Aliyah (MA) Negeri 1 Cirebon.
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan media infografis dalam meningkatkan kreativitas pada mata pelajaran Fikih di Madrasah Aliyah (MA) Negeri 1 Cirebon.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis, di antaranya ialah:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih positif pada umumnya bagi dunia pendidikan serta menambah pengetahuan khususnya mengenai penerapan media infografis dalam menungkatkan kreativitas siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa Menambah pengetahuan menggunakan teknologi dalam pembelajaran, Meningkatkan kreativitas siswa dengan pembelajaran yang lebih menarik, Siswa memiliki akses ke sumber daya pembelajaran yang inovatif dan dapat membantu untuk pemahaman konsep materi.
- b. Bagi Guru, meningkatkan kreativitas belajar siswa untuk menghasilkan kreatifitas belajar yang baik.
- c. Bagi Penulis, memberikan masukan dan wawasan mengenai penggunaan media pembelajaran infografis dalam proses pembelajaran,

mengembangkan kreativitas siswa pada mata Pelajaran fikih di SMA/MA, memberikan manfaat dalam pengembangan keterampilan berpikir kreatif dalam penelitian dan pemahaman mata pelajaran Fikih.

G. Kerangka Pemikiran

Kreativitas merupakan upaya untuk menciptakan sesuatu yang inovatif. Ide-ide baru muncul melalui proses pemikiran yang melibatkan penggunaan indra, fakta, informasi, dan otak. Kreativitas juga perlu disesuaikan dengan konteks, tema, nilai solusi, dan tanggung jawab yang melekat padanya. Oleh karena itu, kreativitas adalah hasil dari pembelajaran yang dapat menghasilkan beberapa hal baru yang memiliki nilai tambah bagi perkembangan manusia. Kreativitas bukanlah semata-mata kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang benar-benar baru, melainkan juga kemampuan untuk menggabungkan ide-ide yang telah ada dan mengaplikasikannya dalam bentuk yang berbeda dari sebelumnya.

Secara lebih rinci dengan mengutip konsep tentang kreativitas siswa oleh Raudsepp dalam *engineering education development project* yang dimodifikasi Binadja, indikator kreativitas siswa meliputi: (1) Mempunyai inisiatif (2) mempunyai minat luas (3) mandiri dalam berfikir (4) berani tampil beda (5) penuh energi dan percaya diri (6) bersedia mengambil resiko (7) berani dalam pendirian dan keyakinan (8) selalu ingin tahu.⁵

Indikator dari kreativitas menurut Munandar adalah sebagai berikut:⁶

- 1) Kelancaran berpikir (*fluency of thinkin*), yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak ide yang keluar dari pemikiran seseorang secara cepat.
- 2) Keluwesan berpikir (*flexibility*), yaitu kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban-jawaban atau pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang

⁵ Nursehah, U. (2021). Penerapan metode drill and practice untuk meningkatkan kreativitas siswa di SDIT enter kota Serang. *Jurnal Pelita Calistung*, 2(01), 73-82.

⁶ Munandar, U. 2003. Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah. Jakarta: Grasindo. h. 88

berbeda-beda, mencari alternatif atau arah yang berbeda-beda, serta mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran. Orang yang kreatif adalah orang yang luwes dalam berpikir. Mereka dengan mudah dapat meninggalkan cara berpikir lama dan menggantikannya dengan cara berpikir yang baru.

- 3) Elaborasi (*elaboration*), yaitu kemampuan dalam mengembangkan gagasan dan menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik,
- 4) Originalitas (*originality*), yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik atau kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli.

Istilah “infografis” berasal dari kata Grafik Informasi, yang mengacu pada gambar yang menggabungkan desain grafis dengan kumpulan data untuk menyampaikan pesan kepada audiens secara singkat dan menjalin komunikasi yang baik kepada mereka. Infografis merupakan salah satu contoh media visual yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan minat baca siswa. Selain itu, infografis memiliki desain yang menarik karena memiliki suatu tujuan untuk membujuk orang. Infografis gabungan antara Informasi Grafis yang berarti gambar yang menggabungkan kumpulan data dan grafik untuk menyampaikan pesan secara singkat dan menciptakan komunikasi yang baik.⁷

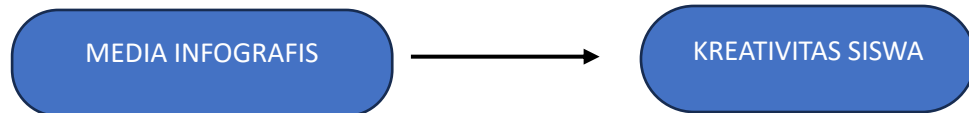
Terdapat Tiga aspek penting dalam infografis adalah daya pikat, komprehensi dan retensi. Daya pikat merupakan aspek yang dapat membuat khalayak tertarik untuk melihat sebuah infografis dalam waktu yang cukup lama sehingga pesan dalam infografis dapat tersampaikan. Aspek lainnya ialah komprehensi (pemahaman), yang merupakan respon audiens saat melihat sebuah infografis pertama kali. Dalam merancang infografis bukan hanya bagaimana membuat menjadi menarik, melainkan juga harus memikirkan pesan infografis agar bisa dipahami audiens. Aspek terakhir yakni retensi, yaitu visualisasi yang membantu audiens mengingat informasi

⁷ Alqudah, Kandidat Derar dkk. (2019). The Impact of Educational Infographic on Students' Interaction, *International Instruction Journal*, Vol. 12, No. 4

yang disampaikan dalam media infografis.

Dari penelitian diatas, dapat dinyatakan bahwa Ketika penerapan media infografis dilakukan dengan baik maka peningkatan kreativitas siswa juga akan meningkat.

Adapun kerangka pemikiran penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran



H. Penelitian Relevan

Untuk menghindari pengulangan dalam penelitian dan plagiarisme, peneliti mengkaji beberapa literatur penelitian terdahulu tentang penerapan media infografis dalam meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran fikih di madrasah Aliyah (MA) negeri 1 kabupaten Cirebon Adapun beberapa literatur yang telah dikaji dalam penelitian terdahulu sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ajeng prahasta prameswara pada tahun 2018 dengan judul penelitian "*penerapan media pembelajaran macromedia flash dalam meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Muhammadiyah 2 Kalirejo Lampung tengah*" Rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah dengan penerapan media pembelajaran berbasis makromedia flash dapat meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMP Muhammadiyah 2 Kalirejo? Adapun tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk memperoleh informasi peningkatan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMP Muhammadiyah 2 Kalirejo dengan menggunakan media pembelajaran macromedia. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi wawancara kuesioner dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa sebagian besar siswa 74,1% sangat tertarik belajar menggunakan media pembelajaran khususnya macromedia flash. Dengan macromedia flash siswa lebih mudah memahami dan menerima materi yang diajarkan oleh guru hal ini dapat dilihat dari hasil observasi terhadap proses pembelajaran yang menunjukkan bahwa siswa lebih semangat dan antusias serta aktif dan kreatif dalam belajar hal ini didukung oleh hasil interview dan kuesioner dengan siswa yang menjelaskan bahwa siswa sangat senang belajar menggunakan macromedia flash karena tampilannya yang menarik dan mudah dipahami. Adapun persamaan dari penelitian ini adalah pada variabel y sama-sama meneliti tentang meningkatkan kreativitas siswa, sedangkan perbedaannya adalah pada variabel x peneliti terdahulu meneliti

tentang media macromedia flash sedangkan penelitian yang akan dilakukan penulis adalah mengenai penerapan media infografis.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Annisa Dwi rosinawati pada tahun 2023 dengan judul penelitian "pengaruh penggunaan media infografis terhadap pengetahuan siswa mengenai biopori di SMA negeri 42 Jakarta" Rumusan masalah pada penelitian ini adalah Bagaimana pengaruh penggunaan Infografis terhadap pengetahuan siswa mengenai lubang resapan biopori, Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan media infografis pada siswa mengenai biopori di SMA negeri 42 Jakarta, 2. Untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa mengenai biopori di SMA negeri 42 Jakarta 3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media infografis terhadap pengetahuan siswa mengenai biopori di SMA negeri 42 Jakarta metodologi penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kuantitatif adapun teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan metode random sampling dengan menggunakan populasi seluruh siswa SMA negeri 42 Jakarta dan pengambilan sampel melalui penggunaan teori slovin dengan jumlah sampel 90 siswa pengumpulan data yang diperoleh dari nilai soal pretest dan posttest teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu uji instrumen uji prasyarat berupa uji normalitas dan homogenitas dan uji analisis data menggunakan uji T. Adapun hasil dari penelitian ini diperoleh bahwa siswa terlihat adanya pengaruh media infografis paling tinggi dalam pokok bahasan koefisien aliran permukaan pada daerah biopori sebesar 55% adapun persamaan dari penelitian ini adalah pada variabel x sama-sama memiliki tentang media infografis sedangkan perbedaan pada penelitian ini adalah pada variabel y meneliti tentang pengetahuan siswa sedangkan penelitian yang akan dilakukan penulis adalah mengenai peningkatan kreativitas siswa.
3. Penelitian yang dilakukan oleh madu Pratiwi pada tahun 2022 dengan judul penelitian " pengaruh penggunaan media infografis terhadap hasil belajar peserta didik pada materi situs Sriwijaya di pantai timur kabupaten OKI kelas 10 di UPT SMA negeri 14 oki" rumusan masalah dalam penelitian ini 1. Apakah media pembelajaran infografis berpengaruh terhadap hasil

belajar peserta didik 2. Bagaimana kekuatan pengaruh media infografis terhadap hasil belajar peserta. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh penggunaan media infografis terhadap hasil belajar peserta didik pada materi situs Sriwijaya di pantai timur OKI kelas 10 di UPT SMA negeri 14 OKI, metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif eksperimen semu yang dalam penerapannya hanya menggunakan satu sampel kelas sebagai kelas eksperimen. Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes dengan desain pretest dan posttest. Hasil dari penelitian ini disimpulkan bahwa media infografis berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada materi situs Sriwijaya di pantai timur OKI kelas 10 di UPT SMA negeri 14 OKI. Adapun persamaan dari penelitian ini adalah pada variabel x sama-sama meneliti tentang media infografis dan juga menggunakan metode penelitian kuantitatif sedangkan perbedaan pada penelitian ini adalah pada variabel meneliti tentang hasil belajar sedangkan penelitian yang akan dilakukan penulis adalah mengenai peningkatan kreativitas siswa.

