

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran krusial dalam membentuk karakter, moral, dan kesadaran spiritual peserta didik di abad 21 yang ditandai oleh arus globalisasi dan transformasi digital. Era ini membawa perubahan paradigma pendidikan yang menuntut siswa tidak hanya sekadar menghafal materi, tetapi juga memiliki kemampuan berpikir kritis (KBK) untuk menganalisis dan menyintesis informasi di tengah kompleksitas tantangan zaman.¹ Oleh karena itu, diperlukan transformasi metode pembelajaran yang mampu menggeser pendekatan konvensional menuju model pembelajaran yang lebih interaktif dan visual, sehingga mampu memfasilitasi pengembangan keterampilan kognitif tingkat tinggi yang relevan dengan kebutuhan siswa saat ini.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, pemilihan strategi yang tepat sangat penting untuk mencapai tujuan instruksional secara optimal. Strategi yang efektif dapat mendorong keterlibatan aktif siswa dan menciptakan suasana belajar yang dinamis, sehingga materi tidak hanya dipahami, tetapi juga mampu memicu proses berpikir tingkat tinggi. Tantangan utama dalam menerapkan model pembelajaran inovatif adalah perubahan pola pikir pendidik yang masih cenderung konvensional.² Model konvensional yang berpusat pada guru (teacher-centered) sering kali bersifat pasif, di mana informasi hanya ditransfer satu arah. Metode ini cenderung tidak mampu menstimulasi kemampuan kognitif tingkat tinggi siswa, sehingga keterampilan berpikir kritis (KBK) tidak terasah dengan baik. Dampaknya, siswa hanya mampu mengingat informasi

¹ M. Restu Hoeruman., dkk. "PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI ERA PEMBELAJARAN ABAD 21". Jurnal Pendidikan Agama Islam, Vol 3 No 2 <https://doi.org/10.35905/dialektika.v3i2.12707> (2024)

² Syamsudin, S. "Implementasi dan Tantangan Masa Depan Model Pembelajaran Inovatif" <http://repository.uin-malang.ac.id/23537/> (2025)

(*recall*) tanpa memiliki kemampuan untuk menganalisis, mengevaluasi, atau menyintesis materi, yang merupakan indikator utama dari berpikir kritis.³ Oleh sebab itu, diperlukan inovasi metode pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif guna memecah kejenuhan serta memfasilitasi pengembangan potensi kognitif siswa secara menyeluruh.

Untuk mengatasi keterbatasan metode konvensional, penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi menjadi kebutuhan yang mendesak. Media pembelajaran bukan sekadar alat bantu penyalur pesan, melainkan instrumen kognitif yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan secara lebih bermakna.⁴ Secara teoretis, efektivitas media ini didukung oleh *Cognitive Load Theory* (CLT). Teori ini menjelaskan bahwa proses belajar akan optimal jika penyajian materi khususnya yang melibatkan elemen visual dan narasi dapat mengurangi beban kognitif ekstrinsik, sehingga kapasitas memori kerja siswa dapat difokuskan pada pemrosesan informasi yang relevan (*germane load*).⁵ Dalam konteks PAI, media yang dirancang dengan prinsip multimedia mampu mengonkretkan konsep-konsep abstrak, sekaligus merangsang aktivitas kognitif siswa untuk melakukan analisis dan evaluasi, yang menjadi fondasi utama dalam pengembangan Keterampilan Berpikir Kritis (KBK).

Sejalan dengan kebutuhan akan media pembelajaran yang dinamis, penggunaan aplikasi Canva menjadi langkah strategis yang menawarkan fitur animasi dan video interaktif yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Berbeda dengan media statis, fitur animasi dan video pada Canva memungkinkan pendidik untuk memvisualisasikan materi PAI yang abstrak

³ Ivan. C. P. "Metode Pembelajaran Konvensional dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Ceramah dan Drill". *Maliki Interdisciplinary Journal(MIJ)* (2025)

⁴ Alfurqan. Marsita.D.S. "Implementasi Penggunaan Media Visual pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam". *An-Nuha Jurnal Pendidikan Islam*, Vol 1 No 3 (2021)

⁵ Hamdi Syukri. "Pemanfaatan Teori Cognitive Load dalam Desain Pembelajaran Berbasis Multimedia". *Journal of Education, Teaching and Learning*, Vol 2 No 1 (2024)

seperti konsep Akidah dan skenario kehidupan sehari-hari dalam topik Akhlak menjadi sebuah simulasi visual yang dinamis. Penggunaan media ini tidak hanya mempermudah penyampaian pesan, tetapi secara strategis dapat merangsang kognisi siswa; melalui video interaktif, siswa dituntut untuk mengamati, menelaah skenario masalah, dan pada akhirnya menarik kesimpulan secara mandiri. Keunggulan Canva yang praktis, mudah diakses melalui berbagai perangkat, serta kaya akan elemen desain, menjadikannya instrumen yang tepat bagi pendidik untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif.⁶ Dengan demikian, integrasi media berbasis Canva ini diproyeksikan dapat mengubah peran siswa dari konsumen pasif menjadi pemikir aktif, yang pada gilirannya dapat memfasilitasi peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis (KBK) dalam pembelajaran PAI.

Urgensi penelitian ini didasarkan dari temuan peneliti selama masa Praktik Lapangan Persekolahan (PLP) di SMPN 17 Kota Cirebon. Berdasarkan observasi di kelas, media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku LKS dan presentasi PowerPoint yang bersifat statis. Peneliti mengamati bahwa penggunaan PowerPoint saat itu cenderung hanya berfungsi sebagai alat bantu pemindah teks dari buku ke layar, tanpa adanya elemen interaktif yang mampu merangsang aktivitas mental siswa. Akibatnya, siswa lebih banyak mencatat secara pasif dan kurang tertantang untuk melakukan analisis mendalam terhadap materi PAI yang disampaikan. Ketergantungan pada buku LKS juga membuat proses belajar menjadi monoton dan berfokus pada hafalan (recall), sehingga Keterampilan Berpikir Kritis (KBK) siswa dalam memecahkan masalah-masalah keagamaan yang kompleks belum muncul secara optimal. Kondisi inilah yang mendorong peneliti untuk melakukan transformasi media pembelajaran dengan memanfaatkan fitur animasi dan

⁶ Dyan Yuliana., dkk. "Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai Media Video Pembelajaran kreatif, inovatif dan kolaboratif". Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi, Vol 6 No 2 (2023)

video interaktif pada Canva guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan analitis.

Penelitian ini disusun untuk mengisi kesenjangan (*research gap*) dalam literatur pendidikan terkait pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Meskipun penggunaan aplikasi Canva telah banyak dikaji, mayoritas studi terdahulu cenderung menitikberatkan pada pengembangan produk media video⁷, pengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik⁸, maupun penggunaan infografis dalam peningkatan keterampilan berpikir kritis⁹. Kesenjangan dalam literatur tersebut terletak pada belum adanya studi empiris yang secara spesifik mengukur pengaruh fitur animasi dan video interaktif Canva terhadap kemampuan Keterampilan Berpikir Kritis (KBK) siswa dalam mata pelajaran PAI.

Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan di SMPN 17 Kota Cirebon guna memberikan bukti valid mengenai efektivitas fitur interaktif tersebut dalam memicu aktivitas mental tingkat tinggi siswa. Berdasarkan urgensi tersebut, penelitian ini dilaksanakan dengan judul: **'Pengaruh Pemanfaatan Fitur Animasi dan Video Interaktif Canva Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti di SMPN 17 Kota Cirebon'**

⁷ Maskuriah, Suhaili. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Canva dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII". UIN Raden Intan Lampung (2025)

⁸ Mahmudah, Arifatul. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN3 Samarinda". UINSI Samarinda (2024)

⁹ Magfirah, Syahrani. "Penggunaan Media Infografis pada Pembelajaran PAI dalam Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas VIII.1 di SMPN 4 Parepare". IAIN Parepare (2025)

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, khususnya terkait dengan isu pengembangan keterampilan berpikir kritis (KBK) dan inovasi media digital dalam pembelajaran PAI, maka identifikasi masalah yang dijadikan bahan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran PAI cenderung masih didominasi oleh metode ceramah satu arah, yang menyebabkan ruang dialog dan diskusi antarsiswa menjadi terbatas.
2. Kurangnya variasi stimulus dalam pembelajaran menyebabkan siswa cenderung bersikap pasif, kurang memiliki keberanian untuk bertanya, serta motivasi dalam mengemukakan pendapat masih rendah.
3. Proses pembelajaran PAI belum sepenuhnya dirancang untuk menantang siswa berpikir pada level tinggi (*Higher Order Thinking Skills*), sehingga orientasi belajar masih cenderung terpaku pada hafalan materi (*low order thinking*).
4. Belum optimalnya pemanfaatan fitur-fitur inovatif pada platform teknologi pendidikan khususnya fitur animasi dan video interaktif pada aplikasi Canva sebagai sarana untuk menunjang visualisasi materi PAI yang bersifat abstrak agar lebih mudah dipahami oleh siswa.

C. Batasan Masalah

Pembatasan masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian ini lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan, sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya dilaksanakan pada subjek Siswa Kelas VIII B dan VIII D pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti di SMPN 17 Kota Cirebon

2. Variabel bebas yang diuji dalam penelitian ini adalah Pemanfaatan Fitur Animasi dan Video Interaktif Canva sebagai media pembelajaran dalam kelompok eksperimen.
3. Variabel terikat yang diukur peningkatannya adalah Keterampilan Berpikir Kritis siswa pada materi PAI dan Budi Pekerti.
4. Materi PAI yang akan menjadi fokus pengujian terbatas pada materi-materi PAI Kelas VIII yang bersifat konseptual dan menuntut penalaran kritis, misalnya terkait Akhlak tentang Toleransi antar umat beragama.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana efektivitas penggunaan fitur animasi dan video interaktif Canva dibandingkan dengan media konvensional dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa Kelas VIII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 17 Kota Cirebon?
2. Seberapa besar perbedaan peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa Kelas VIII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti antara kelompok yang menggunakan media pembelajaran berbasis fitur animasi dan video interaktif Canva (kelompok eksperimen) dan kelompok yang menggunakan media pembelajaran konvensional (kelompok kontrol) di SMPN 17 Kota Cirebon?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari pemanfaatan fitur animasi dan video interaktif Canva terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa Kelas VIII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 17 Kota Cirebon?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai melalui pelaksanaan penelitian ini, yang didasarkan pada rumusan masalah di atas, adalah sebagai berikut:

1. Untuk Membandingkan tingkat efektivitas penggunaan fitur animasi dan video interaktif Canva dengan media konvensional dalam upaya meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.
2. Untuk Menganalisis perbedaan peningkatan keterampilan berpikir kritis antara siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis fitur animasi dan video interaktif Canva (kelompok eksperimen) dengan siswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional (kelompok kontrol).
3. Untuk Menguji signifikansi pengaruh pemanfaatan fitur animasi dan video interaktif Canva terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa kelas VIII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 17 Kota Cirebon.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini memberikan kontribusi empiris bagi pengembangan ilmu pendidikan agama Islam, khususnya dalam integrasi teknologi pendidikan. Hasil studi ini memperkaya literatur mengenai efektivitas fitur animasi dan video interaktif Canva sebagai instrumen kognitif untuk memfasilitasi Keterampilan Berpikir Kritis (KBK) siswa dalam lingkup pembelajaran PAI.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik

Penelitian ini menyediakan panduan implementasi media pembelajaran inovatif yang aplikatif. Guru akan mendapatkan referensi teknis dalam menyusun materi ajar PAI berbasis visual dan

interaktif yang mampu menggantikan metode ceramah konvensional, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan mampu memantik keterlibatan aktif siswa.

b. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini memfasilitasi peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis (KBK) siswa secara terukur. Melalui stimulus visual dan interaktif yang diberikan, siswa mampu mengasah kemampuan dalam menganalisis fenomena keagamaan, mengevaluasi argumen, serta merumuskan kesimpulan secara logis, yang pada akhirnya meningkatkan kualitas hasil belajar mereka.

c. Bagi Sekolah (SMPN 17 Kota Cirebon)

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi dan pertimbangan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan, terutama dalam mengoptimalkan pemanfaatan fasilitas TIK yang sudah tersedia. Sekolah dapat menjadikan temuan ini sebagai dasar dalam mengembangkan kebijakan dan program pelatihan guru terkait penggunaan media digital inovatif dalam mendukung pencapaian kompetensi abad ke-21.

d. Bagi Peneliti

Pelaksanaan penelitian ini memberikan pengalaman langsung dan pemahaman mendalam tentang implementasi dan analisis efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi dalam konteks nyata. Pengalaman ini akan memperkaya wawasan dan kompetensi profesional peneliti sebagai calon pendidik yang adaptif dan inovatif.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Data kuantitatif dari penelitian eksperimen ini dapat dijadikan referensi, data perbandingan, dan landasan awal bagi studi lanjutan yang ingin mengkaji efektivitas media interaktif lainnya dalam

meningkatkan keterampilan kognitif yang berbeda pada mata pelajaran atau jenjang pendidikan yang bervariasi.

G. Kerangka Teori

1. Landasan Konseptual Keterampilan Berpikir Kritis (KBK)

Penelitian ini memfokuskan pada Keterampilan Berpikir Kritis (KBK) sebagai kompetensi abad ke-21 yang vital. KBK didefinisikan sebagai proses mental disiplin yang mencakup konseptualisasi, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi informasi. Dalam konteks ini, KBK diukur sebagai proses kognitif tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills - HOTS*), melampaui sekadar mengingat.

Indikator KBK yang digunakan secara teoretis mengacu pada level tertinggi Taksonomi Bloom (C4-C6), yaitu kemampuan Menganalisis (memecah argumen/isu PAI), Mengevaluasi (menilai keabsahan informasi keagamaan atau etis), dan Mencipta/Mensintesis (merumuskan solusi moral kontemporer). Guna membedah proses berpikir tersebut secara lebih spesifik dan terukur, penelitian ini mengoperasionalkan indikator KBK menurut Facione (1990) yang meliputi: interpretasi, analisis, evaluasi, inferensi, eksplanasi, dan regulasi diri. Secara kontekstual, integrasi kedua kerangka ini sangat penting dalam PAI untuk memperkuat penalaran siswa, khususnya dalam memahami materi Akidah dan Akhlak secara logis dan objektif.¹⁰

2. Pemanfaatan Canva sebagai Variabel Perlakuan

Pemanfaatan Fitur Animasi dan Video Interaktif Canva dipilih sebagai variabel perlakuan untuk mengatasi kejenuhan metode ceramah PAI.¹¹

Canva memungkinkan guru membuat media yang visual, interaktif, dan

¹⁰ Achmad, Nurdin. "Integrasi Literasi Digital dan Keterampilan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran PAI Abad 21". *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol 12 No 2 hal 45-60 (2023)

¹¹ Junaedi, S. "Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah English for Information Communication and Technology". *Majalah Ilmiah Pengembangan Rekayasa, Sosial dan Humaniora*, Vol 7 No 2 (2021)

dinamis, yang sangat sesuai dengan gaya belajar Generasi Z (*digital native*). Karakteristik media ini, seperti visualisasi konsep abstrak dan desain yang mendorong interaksi kognitif¹² diharapkan mampu memicu keterlibatan aktif siswa dalam proses analisis dan sintesis materi PAI.

3. Basis Teoritis Hubungan Kausal

Hubungan antara media Canva dan peningkatan KBK dijelaskan melalui dua teori utama:

a. Teori Beban Kognitif (*Cognitive Load Theory - CLT*) (Jhon Sweller)

Teori Beban Kognitif (*Cognitive Load Theory*) yang dikembangkan oleh John Sweller pada tahun 1980-an menjadi landasan krusial dalam memahami bagaimana otak manusia memproses informasi melalui memori kerja (*working memory*) yang kapasitasnya terbatas. Dalam konteks pemanfaatan multimedia, teori ini menekankan pentingnya efisiensi kognitif. Meskipun integrasi video, animasi, atau media interaktif dalam pembelajaran berpotensi meningkatkan keterlibatan siswa, media yang tidak dirancang dengan mempertimbangkan prinsip beban kognitif justru berisiko menjadi bumerang. Paparan elemen visual yang berlebihan, suara latar yang tidak relevan, atau alur animasi yang terlalu cepat dapat memicu beban kognitif ekstrinsik (*extraneous load*).¹³

Oleh karena itu, pemilihan platform Canva sebagai media pembelajaran menjadi relevan dalam penelitian ini. Dengan fitur-fitur yang memungkinkan pengaturan visual yang sistematis, Canva diharapkan mampu meminimalkan beban kognitif ekstrinsik, sehingga

¹² Abdurrochim, R. S., dkk. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, Vol 8 No hal 78-90 (2022)

¹³ Siregar, Torang. "Cognitive Load Theory (CLT). Bantul Yogyakarta: PT Tujuh Pustaka Penerbit (2025)

ruang kognitif siswa dapat dioptimalkan untuk memfasilitasi keterampilan berpikir kritis.

b. Teori Belajar Multimedia (*Multimedia Learning Theory*) (Richard Mayer)

Pemanfaatan media pembelajaran juga merujuk pada *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh Richard Mayer, 2009. Teori ini menyatakan bahwa penggunaan media yang mengintegrasikan teks, gambar, dan suara secara tepat dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi siswa. Mayer menjelaskan bahwa manusia memiliki dua saluran utama dalam memproses informasi, yaitu saluran visual dan saluran verbal.¹⁴

Ketika kedua saluran ini dimanfaatkan secara simultan dan terstruktur, siswa mampu mengonstruksi makna secara lebih efektif. Dengan demikian, desain media pembelajaran yang berbasis pada teori Mayer ini bukan hanya berfungsi untuk menyampaikan materi, melainkan menjadi instrumen untuk mengelola beban kognitif agar siswa memiliki ruang mental yang cukup untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya.

UINSSC
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON

¹⁴ M. Faisal., dkk. "Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa". Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, Vol 1 No 4 (2024)