

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Suksesnya sebuah negara diawali dengan adanya IPTEK, sehingga dapat melahirkan hal baru yang sebelumnya tidak ada menjadi ada. IPTEK berkembang sangat pesat di berbagai bidang, di antaranya di dunia pendidikan. Di dunia pendidikan IPTEK bisa membuat perkembangan yang lebih bagus, persaingan kompetitif dapat menjamin kebanggaan negara, berdasarkan pendapat Haliza.¹

Pendidikan merupakan alat yang strategis dan instrumental dalam pengembangan sumber daya manusia. Sorotan banyak diberikan kepada dunia Pendidikan. Tujuan pendidikan secara umum saat ini adalah untuk membekali kita agar berfungsi dengan efektif di era teknologi ini. Pendidikan adalah kekuatan yang terus menerus bergerak ke arah lebih baik pada kehidupan seluruh individu, memprovokasi pertumbuhan jasmani, kekuatan mental (pikiran, pendapat, tekad), simpatik dan etiket.²

Pendidikan di Indonesia memiliki tujuan yaitu menjadi manusia yang kreatif dan inovatif, dengan kemampuan memecahkan masalah kehidupan dan meningkatkan rakyat Indonesia menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa

¹ Fitri Nuryani dan Nur Haliza, "Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dalam Pendidikan," *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 3, no. 1 (09 Februari 2021), h. 101-102, <https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.83>.

² Uun Hasanah, Omin, dan Nuraeni, "Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Interaktif MONIPA Terhadap Hasil Belajar Nilai Nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari di Kelas VI SDN I Keresek," *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 7, no. 1 (Januari 2021), h. 113, <http://dx.doi.org/10.58258/jime.v7i1.1674>.

kepada Tuhan Yang Maha Esa serta memiliki kepribadian yang mulia. Mempunyai ilmu serta menerapkannya dengan baik, sehat jiwa dan raga dan memiliki rasa tanggung jawab dalam bermasyarakat. Sesuai dengan UU RI Pasal 3 tahun 2003 No. 20 yaitu Sisdiknas menyatakan:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.³

Pembelajaran sering kali menemui dua kendala. Terutama pada pendidikan kewarganegaraan di mana siswa kurang aktif dan rendahnya hasil belajar siswa. Sebabnya karena guru kurang menggunakan media saat pembelajaran, oleh karena itu peserta didik kurang dapat memahami pembelajaran sehingga mendapat hasil belajar yang kurang memuaskan. Pembelajaran dengan hanya komunikasi satu arah, dan pembelajaran dengan metode menghafal saja, kemudian hafalan mudah hilang karena siswa belajar hanya dengan menghafal karena siswa kurang paham pada materi yang diajarkan. Belajar adalah proses yang sangat berbeda dari memperhatikan, menurut pendapat Uun Hasanah dan Nuraeni.⁴

Menurut Eunike dan Anton yang dikutip dari Syah Devara, dibutuhkan banyak pekerjaan dan waktu lama untuk mengejar kualitas pendidikan antara Indonesia dan negara maju. Indonesia membutuhkan waktu 128 tahun untuk mengejar kualitas pendidikan negara-negara maju. Masalah ini tidak lepas dari

³ Undang-Undang Republik Indonesia, *Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) dengan penjelasannya* (Bandung: Citra Umbara, 2003).

⁴ Uun Hsanah, Omin, dan Nuraeni, "Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran...,h.113.

adanya *Human Resources* atau sumber daya manusia yang dimiliki oleh masing-masing organisasi.⁵

Terdapat tujuh unsur kualitas pendidikan Indonesia rendah. Penyebabnya adalah: (1) Infrastruktur yang buruk, (2) guru yang tidak profesional, (3) kesejahteraan guru kurang memadai, (4) siswa kurang berprestasi, (5) pemerataan Pendidikan rendah, (6) kurangnya relevansi antara pendidikan dan kebutuhan, (7) biaya pendidikan yang tinggi. Dari penyebab rendahnya kualitas yang sudah disebutkan tadi, di antaranya adalah peranan guru atau pengajar pada kualitas pendidikan di Indonesia.⁶ Lantaran guru atau pengajar adalah unsur penting untuk menaikkan kualitas pendidikan, tugas guru atau pengajar pada menaikkan kualitas pendidikan bukan hanya dalam kemampuan akademik (IQ) saja. Kemampuan akademik hanyalah salah satu bagian dari potensi lainnya, pendapat ini dikemukakan oleh Howard Garner. Perkembangan potensi lain yang perlu dikembangkan pengajar sudah tertuang pada undang-undang ialah membangun karakter bangsa.⁷

Guna meningkatkan karakter bangsa pemerintah terlihat berupaya sejak tahun 2010 yang sudah dimuat pada Rencana Pembangunan Jangka Panjang (RPJP) 2005-2025, berdasarkan Undang-Undang tahun 2003 No. 20 yaitu permasalahan

⁵ Eunike Lidiannagustine Mulyatan dan Anton PW Nomleni, "Pengaruh Lingkungan kerja dan Kepuasan Kerja terhadap Loyalitas Guru di Sekolah Kristen Ipeka Puri Jakarta Barat," *Jurnal Syntax* 2, no. 9 (20 September 2020), h. 560, <https://jurnal.syntax-idea.co.id/index.php/syntax-idea/article/view/559>.

⁶ Andi Agustang, Indah Ainun Mutiara dan Andi asrifan "Masalah Pendidikan di Indonesia", *Online Journals*, <https://osf.io/9xs4h>. Diakses pada 13 Januari 2022.

⁷ Muchlas Samani, *Konsep dan Model Pendidikan Karakter* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012), h. 21.

Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas).⁸ Tujuan dan manfaat pendidikan tidak tercapai sebagaimana yang diinginkan, hal ini terlihat dari perilaku menyontek di Indonesia. Menyontek mencerminkan turunnya nilai karakter yang berkaitan dengan kemandirian, sedangkan untuk menjadi negara maju dan mandiri dibutuhkan pribadi dengan perangai dan tabiat yang mandiri.

Ketua KOMNAS RI mengingatkan kita bahwa dibutuhkan guru yang tangguh untuk mencapai pembentukan kepribadian yang tangguh. Salah satu kunci kesuksesan untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah komunikasi yang bagus antara siswa dan guru. Alat untuk memudahkan lancarnya komunikasi antara siswa dan guru yaitu media pembelajaran.

Media pada bidang pendidikan sekarang merupakan perubahan atau revolusi kelima yakni pada perancangan serta pengaplikasian TIK atau teknologi informasi dan komunikasi pada pendidikan terutama dengan memanfaatkan teknologi komputer agar memperkuat aktivitas belajar mengajar khususnya komunikasi di antara siswa dan guru. Media pembelajaran adalah alat yang membantu siswa agar lebih cepat paham.⁹

Minat belajar, perhatian siswa, mengeksplorasi serta menemukan informasi baru dapat dibantu dengan menggunakan media pembelajaran. Akan tetapi pada kenyataannya media pembelajaran yang diterapkan guru kurang kreatif. Kejadian ini menjadikan siswa bosan dan kurang paham atau lambat menangkap pembelajaran.

⁸ Undang-Undang Republik Indonesia, *Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) dengan penjelasannya* (Bandung: Citra Umbara, 2003).

⁹ Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyani, *Pengembangan Berbasis Teknologi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru* (Jakarta: Rajawali, 2012), h. 6.

Kreativitas guru adalah salah satu unsur untuk membuat media pembelajaran yang memikat, praktis dan efisien.¹⁰ Pada kenyataannya, guru masih menggunakan media pembelajaran tradisional, maksudnya, media yang tinggal pakai, tinggal dibeli, praktis dan direncanakan, disiapkan, dan disusun sendiri. Oleh karena itu, media yang diterapkan tidak sesuai, tidak memikat, selalu sama, dan tidak sesuai dengan yang dibutuhkan siswa, maka risikonya amat tinggi. Hal ini sangat berdampak pada siswa yang mengikuti setiap pelajaran.

Pemenuhan keinginan tidak terlepas dari seluruh unsur penyokong proses belajar di kelas: guru, siswa dan media pembelajaran. Pencapaian tujuan pembelajaran terpengaruh dengan tepatnya pemilihan pada media pembelajaran. Media pembelajaran dalam unsur pendidikan mempunyai kedudukan yang penting untuk meningkatkan proses interaksi siswa dengan lingkungan serta interaksi antara guru dan siswa. Media dalam dunia Pendidikan berfungsi sebagai bahan ajar.¹¹

Berdasarkan penelitian *British Audio Visual Aids* atau yang disingkat dengan BAVA, hasil belajar tanpa media pembelajaran yang terserap hanya 13% dari semua pembelajaran yang diajarkan. Dengan menggunakan media pembelajaran, dapat meningkatkan perolehan materi yang diserap hingga 86%.¹²

Penggunaan media juga dianjurkan dalam Islam sebagai alat bantu pada saat pembelajaran. Diantaranya telah dijelaskan dalam Al-Qur'an ayat 3-5 Surah Al Alaq.

¹⁰ Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif* (Yogyakarta: Diva Press, 2012), h. 18.

¹¹ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensido, 2019), Cet. Ke-15, h. 12.

¹² Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persad), 2012.

إِقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (۳) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (۴) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Dalam penjelasan ayat di atas penggunaan perantara berupa *qalam* pada saat pembelajaran atau dalam transfer ilmu dari ketidaktahuan menjadi tahu. Menurut tafsir Imam Al-Qurthubi (wafat 671 H) pada tafsirnya menerangkan, kata *Allazī* ‘*allama bil-qalam*. Artinya, Allah mengajari manusia dengan perantara pena. Lalu Al-Qurthubi menyatakan sebuah riwayat dari Qatadah yang diriwayatkan oleh Said, Pena adalah salah satu nikmat terbesar Allah. Jika pena tidak diberikan kepada manusia, agama tidak dapat dipertahankan dan kehidupan tidak dapat berjalan sebagaimana mestinya.¹³ Artinya Allah mengajarkan manusia melalui pena atau juga disebut dengan media. Pena adalah salah satu berkat terbesar Tuhan. Jika pena tidak diberikan kepada orang-orang, agama tidak dapat dipertahankan dan kehidupan tidak dapat berjalan sebagaimana mestinya.

Media pada proses pendidikan sangat penting pada proses pembelajaran serta Pendidikan. Pemanfaatan media diharapkan siswa paham dengan mudah apa yang diajarkan guru. Pada aktivitas pembelajaran, kurang spesifiknya materi yang disampaikan didukung oleh penggunaan media sebagai fasilitator. Kompleksitas materi yang diajarkan kepada siswa bisa dipermudah oleh media. Media bisa mengungkapkan apa yang tidak bisa dikatakan guru dengan frasa tersendiri. Keabstrakan bahan ajar juga bisa diwujudkan dengan hadirnya media. Dari banyaknya jenis media pembelajaran diantaranya adalah media yang berdasarkan teknologi komputer. Teknologi sangat bermanfaat pada pembelajaran serta dalam

¹³ Imam Al-Qurtubhi, *Tafsir Al-Qur'an (20)*, Diterjemahkan oleh Muhammad Ibrahim Al-Hifnawi dan Mahmud Hamid Utsman (Jakarta:Pustaka Azzam, 2016), Cet. Ke-2, h. 549.

menganalisis, mendesain, mengembangkan, mengevaluasi dan mengimplementasikan teknologi sangat diperlukan dalam materi pembelajaran.¹⁴

Perpaduan antara teks, suara, grafik, gambar, video, animasi yang dibuat oleh komputer ataupun diproses dengan teknologi digital yang bisa disiarkan atau ditinjau dengan interaktif disebut multimedia.¹⁵ Multimedia pembelajaran interaktif (MPI) adalah media belajar mengajar yang berdasarkan komputer. MPI bisa diartikan dengan penggabungan dari bermacam media yang dikemas (terprogram) dengan interaktif dan sistematis untuk mempresentasikan materi pembelajaran tertentu. Multimedia mengacu pada macam-macam media dan perangkat tertentu yang diintegrasikan ke dalam proses aktivitas belajar mengajar yang menyertakan indra pendengaran serta penglihatan lewat media tulisan, foto, gambar bergerak, serta suara. Kelebihan multimedia adalah lebih mudah pada memahami konsep-konsep yang kurang spesifik, dan penggunaan media berbasis komputer berupa multimedia bisa memberikan dampak baik bagi guru dikarenakan sangat menolong guru ketika menerangkan materi untuk siswa, serta bisa meningkatkan motivasi siswa serta menghemat waktu untuk belajar yang lebih efisien dan efektif.¹⁶

Canva adalah salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan, *Canva* yaitu aplikasi daring yang bisa digunakan buat mengolah media pembelajaran.¹⁷ *Canva*

¹⁴ Richard E. West *et al.*, "An Analysis of instructional design and technology department," *Educational Technology Research and Development* 65, no. 4, (17 Oktober 2016), h. 870, <https://link.springer.com/article/10.1007/s11423-016-9490-1>.

¹⁵ Helmi Fauzi Siregar, Yustria Handika Siregar dan Melani, "Perancangan Aplikasi Komik Hadits Berbasis Multimedia", *Jurnal Teknologi Informasi*, 2, no 2, (2018), h. 114, <https://doi.org/10.36294/jurti.v2i2.425>.

¹⁶ Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran* (Jakarta: Referensi, 2012), h. 13-14.

¹⁷ Rahmatullah, Inanna dan Andi Tenri Ampa, "Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva," *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12, no. 2, (27 Desember 2020), h. 319, <https://doi.org/10.23887/jjpe.v12i2.30179>.

dapat digunakan untuk pendidikan. Minat serta fokus siswa untuk belajar dapat difokuskan oleh guru dengan membuat materi yang membangkitkan perhatian siswa dengan pembelajaran berbasis kreativitas, teknologi, keterampilan dan lainnya. Menurut penelitian Rahmatullah, media pembelajaran audiovisual yang menggunakan *Canva* cocok diterapkan di lingkungan sekolah. Hasil penelitian di lapangan sebesar 67,13 % di tahap pertama dan 88 % di tahap kedua. Persentase hasil belajar siswa mengalami kenaikan. Keadaan ini membuktikan siswa dapat dengan gampang mengaplikasikan media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi *Canva* untuk menguasai materi dengan standar sangat baik.¹⁸

Islam juga menganjurkan mengaplikasikan teknologi sebagai alat bantu pada saat pembelajaran. Diantaranya telah dijelaskan dalam Al-Qur'an ayat 33 surah Ar-Rahman.

يَا مَعْشَرَ الْجِنِّ وَالْإِنْسِ إِنَّ اسْتَطَعْتُمْ أَنْ تَنْفُذُوا مِنْ أَقْطَارِ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ فَانفُذُوا
لَا تَنْفُذُونَ إِلَّا بِسُلْطَانٍ

Ayat 33 surah Ar Rahman merupakan ayat yang menganjurkan untuk mencari ilmu serta mengembangkan teknologi. Menurut Buya Hamka pada Tafsir Al Azhar. Allah memberikan Rahman untuk jin dan manusia berupa kebebasan kepada kita untuk berjalan di bumi dengan sepenuh kekuatan, budi serta akal, untuk

¹⁸Sony Junaedi, "Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah English for Information Communication and Technology," *Bangun Rekaprima*, 7, no. 2, (Oktober 2021), h. 84, <http://dx.doi.org/10.32497/bangunrekaprima.v7i2,%20Oktober>.

pengetahuan yang luas. Tetapi di akhir ayat Allah mengingatkan bahwa kekuatan kita masih terbatas.¹⁹

Pelaksanaan untuk penelitian ini tepatnya di MI Darul Istiqamah Banjarmasin, sebuah lembaga formal pendidikan dalam naungan Kementerian Agama. Mulanya MI Darul Istiqamah Banjarmasin didirikan karena keinginan para tokoh masyarakat disekitar kelurahan Pengambangan. Letak MI Darul Istiqamah tepatnya di RT. 06 No. 89 jalan Simpang Babagi Pangambangan Kelurahan Pengambangan Kecamatan Banjarmasin Timur.

Berdasarkan pengalaman peneliti pada saat PPL 2 di MI Darul Istiqamah proses belajar mengajar yang kurang menarik menurunkan minat belajar siswa saat pembelajaran PKn. Keadaan ini terlihat bahwa siswa kurang mengetahui materi PKn, dan hal ini terbukti pada skor rata-rata siswa sebelum dilaksanakan penelitian, hasil nilai rata-rata yang didapat siswa yaitu 61,67 sedangkan nilai KKM mata pelajaran PKn di MI Darul Istiqamah Banjarmasin adalah 65. Ketika pembelajaran guru jarang menggunakan media pembelajaran interaktif. Alat dan fasilitas yang dimiliki MI Darul Istiqamah Banjarmasin sudah mencukupi. Akan tetapi, inovasi pada penggunaan media pada saat pembelajaran masih tidak maksimal, termasuk penerapan media berbasis komputer pada saat pembelajaran.

Berdasarkan pendapat guru PKn di MI Darul Istiqamah Banjarmasin penggunaan aplikasi *Canva* untuk pembelajaran sangat bagus dan juga sangat

¹⁹ Buya Hamka, *Tafsir Al-Azhar Jilid 9* (Jakarta: Pustaka Panjimas, 2007), Cet. Ke-7, h. 7087.

¹⁹ Imam Al-Qurtubhi, *Tafsir Al-Qur'an (20)*, Diterjemahkan oleh Muhammad Ibrahim Al-Hifnawi dan Mahmud Hamid Utsman (Jakarta:Pustaka Azzam, 2016), Cet. Ke-2, h. 549

dianjurkan oleh beliau, dan beliau juga mengambil *template* seperti PPT dari *Canva*.

Bahan ajar PKn SD serta SMP sangat tepat jika diajarkan dengan media pembelajaran, tetapi pelajaran SMA kurang tepat karena dengan harapan siswa bisa berpikir dengan abstrak dengan bahan ajar lebih rumit. Didasarkan dengan keadaan yang telah dijelaskan, peneliti mengambil materi tematik PKn SD/MI. materi pembelajaran PKn SD/MI yang terkait dengan materi makna dan lambang pada Burung Garuda.

Berdasarkan hasil penelitian Rahmad Agusliansyah (2018) hasil belajar siswa sebelum dengan multimedia pembelajaran interaktif hasil nilai rata-rata yang didapat siswa yaitu sebesar 46. Kemudian hasil belajar siswa terhadap multimedia pembelajaran interaktif mendapatkan hasil nilai rata-rata sebesar 71,27. Jadi, bisa ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh pada penerapan MPI atau multimedia pembelajaran interaktif.²⁰

Sehubungan yang sudah diterangkan di atas, peneliti berpendapat pentingnya melaksanakan penelitian dengan penggunaan MPI atau *Interactive Multimedia Learning* berbasis *Canva* sebagai sarana pembelajaran. Penelitian ini ditulis dalam skripsi dengan judul. “Pengaruh Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) Berbasis *Canva* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PKn Pada Kelas IV MI Darul Istiqamah Banjarmasin”.

²⁰ Rahmad Agusliansyah, “Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) Teorama Pythagoras Berbasis *Camtasia Studio 8* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 4 Tahun pelajaran 2017/2018,” Skripsi; FTK UIN Antasari Banjarmasin, 2018, h 76.

B. Definisi Operasional

Supaya tidak ada kesalahpahaman pada judul, maka peneliti perlu untuk memberikan penjelasan sebagai berikut:

1. Pengaruh

Kata pengaruh pada KBBI atau kamus besar bahasa Indonesia yaitu kekuatan dalam sesuatu bisa orang ataupun benda yang turut menciptakan perilaku seseorang.²¹ Adapun pengaruh dalam penelitian ini merupakan pengaruh pada penggunaan MPI dengan menggunakan *Canva* pada perolehan hasil belajar siswa materi Makna dan lambang pada Burung Garuda pada mata pelajaran PKn di Kelas IV di MI Darul Istiqamah Banjarmasin.

2. Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI)

MPI yaitu desain pada pembelajaran dengan menggabungkan tulisan/teks, grafik, gambar, video, suara, animasi serta simulasi dengan terintegrasi dan sinergis dan dibuat dengan teknologi komputer. Guna memperoleh suatu tujuan pembelajaran, dan pengguna bisa berinteraksi dengan program yang dijalankan²²

3. *Canva*

Canva merupakan perangkat lunak yang dikembangkan untuk desain daring yang memiliki bermacam-macam sarana pengeditan untuk mengolah bermacam-macam desain grafis, presentasi, grafik sosial media, konten visual, video, poster

²¹ "Pengaruh." Diakses 13 Januari 2022. <https://kbbi.web.id/pengaruh>.

²² Herman Dwi Surjono, *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*, (Yogyakarta: UNY Press, 2017), h.2.

dan lainnya. *Canva* memiliki bermacam-macam contoh desain yang bisa digunakan untuk mengolah video, PPT, poster dan berbagai macam desain grafis.²³

4. Hasil Belajar PKn

Hasil belajar PKn pada penelitian ini merupakan tematik yang memuat fokus pelajaran PKn siswa yang didapat melalui perolehan *pretest* dan *posttest* pada pelajaran makna dan lambang pada Burung Garuda setelah diberi pembelajaran dengan menerapkan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) berbasis *Canva*.

5. Makna dan Lambang pada Burung Garuda

Makna dan lambang pada Burung Garuda yaitu pembelajaran yang ada pada mata pelajaran PKn tingkat SD/MI Kelas IV pada semester genap.

6. MI Darul Istiqamah Banjarmasin

Alamat MI Darul Istiqamah tepatnya terletak di jln. Simpang Babagi Pangambangan RT. 06 No. 89 Kelurahan Pengambangan Kecamatan Banjarmasin Timur Kota madya Banjarmasin. MI Darul Istiqamah sangat mementingkan perihal keagamaan contohnya pagi sebelum masuk ke kelas berkumpul di lapangan untuk membaca surah pendek, yasin ataupun aqidatul awam, karena visi MI Darul Istiqamah adalah taat beribadah, membentuk manusia yang mandiri. berdasarkan iptek dan imtaq, pribadi disiplin, serta pribadi yang memiliki akhlak yang terpuji.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini didasarkan dengan latar belakang masalah yaitu:

²³ Sony.Junaedi, "Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah English for Information Communication and Technology."...,h 84

1. Bagaimana Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) berbasis *Canva* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran PKn pada kelas IV MI Darul Istiqamah Banjarmasin?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) berbasis *Canva* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran PKn pada kelas IV MI Darul Istiqamah Banjarmasin?
3. Seberapa besar pengaruh pada penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) berbasis *Canva* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran pada kelas IV MI Darul Istiqamah Banjarmasin?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan adapun tujuan penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui bagaimana Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) berbasis *Canva* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran PKn pada kelas IV MI Darul Istiqamah Banjarmasin
2. Mengetahui pengaruh penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) berbasis *Canva* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran PKn pada kelas IV MI Darul Istiqamah Banjarmasin.
3. Mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) berbasis *Canva* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran PKn pada kelas IV MI Darul Istiqamah Banjarmasin.

E. Signifikansi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan harapan dapat memberi kegunaan di antaranya:

1. Manfaat teoritis

Harapan dengan dilakukannya penelitian ini bisa memberi perubahan yang baik pada pendidikan serta keguruan, terutama dalam mata pelajaran PKn.

2. Manfaat praktis

a. Peneliti

- 1) Bentuk pengalaman serta pengetahuan bagi peneliti pada melakukan proses belajar mengajar PKn dengan cara menerapkan multimedia pembelajaran interaktif (MPI) menggunakan aplikasi *Canva*.
- 2) Memperbanyak pengetahuan, terutama di UIN Antasari Banjarmasin.

b. Guru

- 1) Bahan informasi serta petunjuk untuk guru SD/MI bahwa penerapan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) dengan aplikasi *Canva* yaitu salah satu pilihan pada pengaplikasian media dengan cara yang beragam, dan sebagai media pembelajaran termutakhir yang mampu mengembangkan keberhasilan siswa dalam belajar.
- 2) Gaya belajar, dan kebutuhan belajar untuk siswa yang bermacam-macam dapat difasilitasi oleh guru.

- 3) Memotivasi guru mengaplikasikan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) berbasis *Canva*.
- 4) Fasilitator bisa diperankan oleh guru pada pembelajaran.

c. Siswa

- 1) Pembelajaran dapat dilaksanakan siswa di mana pun dan kapan pun apabila MPI ini digunakan dengan maksimal.
- 2) Siswa bisa memperoleh ilmu sesuai dengan minat dan juga kemampuannya.
- 3) Memotivasi siswa untuk belajar mata pelajaran PKn sebab diaplikasikan dengan media yang menarik.

d. Sekolah

- 1) Adanya alternatif media belajar yang bisa diterapkan pada kegiatan pembelajaran interaktif.
- 2) Bisa dijadikan tolok ukur untuk membuat cara baru dalam pembelajaran dan peningkatan mutu sekolah dengan cara prestasi siswa serta kinerja guru.

e. Pemerintah

Sebagai sumbangan pemikiran dalam memecahkan masalah yang di hadapi terutama pengaruh pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa.

F. Alasan Memilih Judul

Penelitian ini dilakukan karena:

1. Guru kurang memiliki inovasi dan kreativitas pada pengembangan dan pembuatan media pembelajaran, menjadikan proses belajar menjadi

kurang diminati dan beragam yang kemudian berdampak pada pencapaian siswa.

2. MPI yang berdasarkan *Canva* adalah alat untuk belajar dengan menerapkan media yang berdasarkan dengan komputer bisa disukai siswa pada saat pembelajaran.

G. Penelitian Terdahulu

Pertama, skripsi yang ditulis oleh Muhammad Tajuddin, UIN Antasari Banjarmasin (2016). Berjudul “Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) *Pythagoras* Berbasis *Adobe Flash CS3* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Banjarmasin Tahun pelajaran 2015/2016”. Pada hasil penelitian ini membuktikan bahwa terdapat dampak nyata dalam penerapan MPI yang berdasarkan pada *Adobe Flash CS3* pada pencapaian mata pelajaran matematika pelajaran *Pythagoras* kelas VIII di SMP Muhammadiyah 1 Banjarmasin tahun ajaran 2015/2016 serta dihitung menggunakan indeks gain, dengan hasil 0,81 ini ditingkat klasifikasi tinggi.²⁴

Perbedaan judul skripsi diatas dengan peneliti terletak dalam pelajaran bangun ruang sisi datar, *software* yang diaplikasikan *Adobe Flash CS3* dan subjek penelitian pada jenjang SMP, sedangkan peneliti meneliti materi makna dan lambang pada Burung Garuda, menggunakan *software Canva* dan subjek penelitian pada jenjang SD. Persamaan judul skripsi diatas dengan peneliti terletak pada

²⁴ Muhammad Tajuddin, “Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) *Pythagoras* Berbasis *Adobe Flash CS3* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Banjarmasin Tahun pelajaran 2015/2016,” Skripsi; FTK UIN Antasari Banjarmasin, 2016, h. 115.

penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dan menggunakan penelitian kuantitatif.

Kedua, skripsi yang ditulis oleh Rahmad Agusliansyah, UIN Antasari Banjarmasin (2018). Berjudul “Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) *Teorama Pythagoras* Berbasis *Camtasia Studio 8* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 4 Tahun pelajaran 2017/2018”. Penelitian membuktikan pencapaian siswa ada dampak pada penerapan MPI yang berdasarkan pada *Camtasia Studio 8* pada pencapaian mata pelajaran matematika pelajaran *Teorama Pythagoras* pada kelas VIII Muhammadiyah 4 Banjarmasin tahun ajaran 2017/2018 dihitung menggunakan indeks gain, dengan hasil 0,44 ini ditingkat klasifikasi yang sedang.²⁵

Perbedaan judul skripsi diatas dengan peneliti terletak di pelajaran Bangun Ruang Sisi Datar, *software* yang diaplikasikan *Camtasia Studio 8* dan subjek penelitian pada jenjang SMP, sedangkan peneliti meneliti materi makna dan lambang pada Burung Garuda menggunakan *software Canva* dan subjek penelitian pada jenjang SD. Persamaan judul skripsi diatas dengan peneliti terletak pada penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dan menggunakan penelitian kuantitatif.

Ketiga, skripsi yang ditulis oleh Selly Tritia. UIN Raden Intan Lampung (2021). Berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Adobe Flash* Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V SD Insan Mandiri Bandar Lampung”. Hasil

²⁵ Rahmad Agusliansyah, “Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI)...”, h. 76.

penelitian menunjukkan, nilai rata-rata posttest yaitu 69,5385 sedangkan hasil *pretest* hanya sebesar 48,3077, ini menunjukkan ada pengaruh yang nyata pada penggunaan media pembelajaran Adobe Flash pada hasil belajar siswa kelas V SD Insan Mandiri Bandar Lampung.²⁶

Perbedaan judul skripsi diatas dengan peneliti terletak pada materi IPA, software yang digunakan *Adobe Flash*, sedangkan peneliti meneliti materi makna dan lambang pada Burung Garuda dan menggunakan software *Canva*. Persamaan judul skripsi diatas dengan peneliti yaitu menggunakan penelitian kuantitatif dan subjek penelitian pada jenjang SD.

H. Asumsi Dasar dan Hipotesis

1. Asumsi Dasar

- a. Didasarkan pada filosofi sekarang, penggunaan power point atau PPT interaktif akan membuat siswa tertarik serta akan mempermudah interaksi saat proses pembelajaran serta bisa membantu siswa pada penyelesaian suatu masalah dan dapat membantu mengembangkan kemahiran siswa.
- b. PPT interaktif yaitu media yang sesuai dengan beragam proses pembelajaran seperti di kelas serta kelompok kecil,
- c. Asumsi peneliti penerapan MPI yang didasarkan *Canva* saat proses pembelajaran PKn akan lebih memperbaiki hasil belajar siswa.

²⁶ Selly Tritia, "Pengaruh Media Pembelajaran *Adobe Flash* Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V SD Insan Mandiri Bandar Lampung," Skripsi; FTK UIN Raden Intan Lampung, 2021, h. 61.

2. Hipotesis

Peneliti memaparkan yang didasarkan pada anggapan dasar di atas, hipotesis yang diambil peneliti adalah:

H_0 : Ada pengaruh yang rendah pada penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) berbasis *Canva* terhadap hasil belajar siswa materi makna dan lambang pada Burung Garuda mata pelajaran PKn.

H_a : Ada pengaruh yang tinggi pada penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) berbasis *Canva* terhadap hasil belajar siswa materi Makna dan lambang pada Burung Garuda mata pelajaran PKn.

I. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penelitian ini yaitu ada lima bab dan setiap bab terdapat subbab-subbab, di antaranya:

Bab I: Pendahuluan, berisi pembahasan tentang latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, alasan memilih judul, penelitian terdahulu, asumsi dasar dan hipotesis serta sistematika penulisan.

Bab II: Landasan teori dan kerangka pikir, berisi pembahasan tentang multimedia pembelajaran, Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI), *Canva*, hasil belajar, pembelajaran PKn serta kerangka pikir.

Bab III: Metode Penelitian, berisi pembahasan tentang jenis dan pendekatan penelitian, metode dan desain penelitian, lokasi penelitian, populasi dan sampel,

data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, hasil uji coba instrument tes, desain pengukuran, teknik analisis data dan prosedur penelitian.

Bab IV: Hasil penelitian dan pembahasan, berisi deskripsi gambaran umum lokasi penelitian, pelaksanaan pembelajaran di Kelas IV, deskripsi hasil belajar PKn siswa kelas IV serta pembahasan hasil dan analisis

Bab V: Penutup, berisi simpulan dan saran.