

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses yang terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik secara optimal, baik secara fisik, mental, sosial, maupun spiritual. Menurut Ki Hadjar Dewantara (2021:89-102), yang menegaskan bahwa pendidikan merupakan sara untuk menciptakan warna negara yang memiliki keterampilan dan kompetensi. Dalam undang-undang No. 20 Tahun 2003 ditegaskan bahwa tujuan pendidikan adalah menciptakan suasana dan pengalaman belajar yang mendorong siswa mengembangkan seluruh potensinya.

Media interaktif yang berhasil membutuhkan pendekatan yang terstruktur, dimulai dengan analisis yang mendalam tentang kebutuhan pengguna sasaran dan tujuan supaya tercapai. Tahapan ini mencakup penelitian pengguna untuk mengenali karakteristik, preferensi, serta konteks penggunaan media tersebut. Desain yang baik harus mengutamakan prinsip-prinsip pengalaman dengan membuat antarmuka yang mudah dipahami, navigasi yang konsisten, serta umpan balik yang cepat (Arsyad, 2020). Konten perlu disusun dengan struktur informasi yang jelas, menggabungkan elemen multimedia secara seimbang agar tidak menimbulkan beban kognitif yang berlebihan, serta menjamin aksesibilitas bagi berbagai jenis pengguna, termasuk mereka yang memiliki keterbatasan fisik. Media Interaktif dalam kegiatan belajar mengajar merupakan suatu bentuk produk atau layanan digital (multimedia) yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik dengan menghadirkan konten belajar seperti tulisan, gambar bergerak atau animasi dan juga games. Pemanfaatan produk maupun layanan

digital (multimedia) ini dapat mendukung siswa dalam meningkatkan motivasi, eksplorasi, serta pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

Kata media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk era dari kata *medium* yang secara langsung mengartikan sebagai perantara atau pengantar. Oleh karena itu, dalam artian bahasa, media berarti pengantar informasi dari pengirim ke penerima dengan lebih spesifik pengertian media adalah proses pendidikan yang lebih sering dipahami sebagai perangkat-perangkat grafis fotografis atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali data visual atau verbal (Sukiman, 2020).

Menurut Hasan, (Hasan et al. 2021:29), Media Pembelajaran mencakup segala hal yang digunakan untuk menjadi jembatan atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa. Tujuannya adalah untuk memotivasi para siswa supaya mereka bersemangat dan dapat mengikuti proses belajar dengan baik dan penuh makna. Dengan kata lain, ada lima elemen dalam definisi media pembelajaran. Pertama, sebagai penghubung antara pesan atau materi dalam proses belajar. Kedua, sebagai sumber pengetahuan. Ketiga, berfungsi sebagai alat bantu untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Keempat, sebagai alat bantu yang efektif untuk mencapai hasil pembelajaran yang komprehensif dan berarti. Kelima, berfungsi sebagai sarana untuk memperoleh dan mengasah keterampilan. Kelima elemen ini bekerja sama dengan baik dan akan berdampak positif terhadap suksesnya pencapaian pembelajaran sesuai dengan target yang diinginkan.

Menurut Nurdyansyah (Nurdyansyah, 2019:47). Media Pembelajaran mencakup berbagai hal yang mampu menyampaikan informasi, dapat memicu pemikiran, perasaan, serta kenyamanan peserta didik, sehingga dapat mendorong terjadinya proses dalam diri mereka.

Pemanfaatan media dapat meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar. Penggunaan media pembelajaran sangatlah penting, Untuk membuat proses belajar lebih menarik dan inovatif, media pembelajaran diperlukan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar di kelas. Media memiliki kemampuan untuk menyampaikan ide, membangkitkan perasaan, dan memotivasi siswa, sehingga mendukung proses pembelajaran tiap siswa. Dengan menggunakan media sebagai alat pengajaran, diharapkan dapat mempermudah penyampaian informasi kepada siswa dan pada akhirnya meningkatkan hasil belajar mereka. Berdasarkan analisis yang dilakukan di lapangan, media pembelajaran sebaiknya dirancang dengan memperhatikan tahap perkembangan kecerdasan, emosi, dan sosial anak.

Seorang guru membutuhkan semacam alat peraga atau media untuk memaksimalkan potensi siswanya dan meningkatkan motivasi belajarnya. Alat apa saja yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau gagasan selama proses pembelajaran dapat disebut sebagai “media pembelajaran”, dan tujuannya adalah untuk memotivasi siswa untuk belajar. Fungsi media dalam pendidikan menurut Ramli (2012: 2), peran media dalam pendidikan dapat diperluas menjadi tiga. Pertama, membantu guru dalam bidang pekerjaannya. Penggunaan media pendidikan yang tepat dapat membantu guru dalam menyelesaikan masalah penyimpangan dan kelemahan dalam proses pembelajaran. Kajian terhadap teknologi dalam pendidikan

mengungkapkan bahwa penggunaan media pendidikan secara efektif dapat membantu siswa mengingat pelajaran tertentu yang telah diajarkan, menjadikannya efisien dalam hal penggunaan waktu dan terngiang di hadapan guru yang berbakti. Kedua, membantu pembelajar. Aspek-aspek kejiwaan seperti pengamatan, tanggapan, daya inggatan, emosi, berpikir, fantasi, intelegensia, dan konsep sejenis lainnya dapat dikembangkan karena media pembelajaran memiliki rangsangan yang lebih kuat. Dengan menggunakan berbagai media yang dipilih secara etis dan bertanggung jawab, pendidik dapat membantu siswa memahami apa yang diajarkan di kelasnya. Ketiga, meperbaiki proses belajar mengajar.

Dalam pembelajaran ada beberapa media yang digunakan oleh guru salah satunya adalah media aplikasi *canva*, aplikasi *canva* juga dapat meningkatkan minat belajar serta mengembangkan kreativitas peserta didik, maka pengertian dari Aplikasi *canva* adalah sebuah *tools* untuk desain grafis yang menjembatani penggunaanya agar dapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif secaran online mulai dari mendesain kartu ucapan poster, brosur, infografik, hingga presentasi. *Canva* saat tersedia dalam beberapa versi, *web*, *iphone*, dan *android*.

Penerapan media pembelajaran hendaknya melibatkan elemen interaktif agar dapat menjaga ketertarikan dan partisipasi anak. Hal yang terpenting adalah memeriksa kesiapan infrastruktur yang ada di sekolah, sehingga perlu dipastikan bahwa sekolah dan lembaga pendidikan memiliki sarana yang memadai, seperti koneksi internet yang cepat, perangkat keras yang sesuai, dan ruang kelas yang mendukung pemanfaatan teknologi. Selain itu, perlu adanya pelatihan bagi guru mengenai penggunaan media pembelajaran. Ada beberapa

strategi yang memengaruhi metode pengajaran guru, di antaranya adalah pemahaman mengenai materi ajar, pengetahuan pedagogis (seperti strategi manajemen kelas), pemahaman kurikulum, dan pengetahuan tentang minat belajar siswa.

Canva adalah layanan desain grafis yang berbasis cloud yang diperkenalkan pada tahun 2013 oleh Melanie Perkins, *Cliff Obrecht*, dan *Cameron Adams* di Australia. Platform ini menawarkan solusi inovatif untuk membuat desain grafis lebih mudah diakses, memungkinkan siapa saja yang tidak memiliki latar belakang desain profesional untuk menghasilkan konten visual yang menarik dan berkualitas tinggi. *Canva* merevolusi cara desain tradisional yang sebelumnya membutuhkan keterampilan khusus dan perangkat lunak mahal seperti *Adobe Photoshop* atau *Illustrator*, menjadikannya proses yang mudah dan dapat dijangkau oleh semua kalangan melalui antarmuka *drag-and-drop* yang sederhana (Safitri, 2021).

Menurut Rina Wulandari (Wulandari, 2022) *Canva* adalah *platform* desain grafis *online* yang mendukung kreativitas pengguna dengan menyediakan berbagai *template* siap pakai dan elemen desain yang dapat disesuaikan. *Canva* juga berperan penting dalam pendidikan dan bisnis karena memudahkan pembuatan materi visual yang menarik dan professional.

Kehadiran *Canva* sangat penting di era digital sekarang ini, di mana konten visual menjadi bagian penting dalam komunikasi, pemasaran, dan presentasi. *Platform* ini menyediakan ribuan *template* siap pakai, elemen desain, foto stok, dan jenis huruf yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Dengan lebih dari 100 juta pengguna aktif di seluruh dunia, *Canva* telah membuktikan diri sebagai alat yang andal untuk berbagai tujuan, mulai dari pembuatan poster, presentasi, konten

media sosial, hingga materi pemasaran bisnis. Akses mudah melalui *browser web* dan Aplikasi mobile menjadikan *Canva* pilihan utama untuk individu, guru, startup, dan perusahaan besar yang membutuhkan solusi desain yang cepat, efisien, dan terjangkau.

Keunggulan *Canva* sebagai alat pengembangan media pembelajaran meliputi kemudahan dalam penggunaannya, adanya banyak *template* yang bisa langsung dipakai, fitur interaktif seperti animasi dan video, serta kemudahan akses karna bisa digunakan di berbagai perangkat (Nugroho, 2023). Media pembelajaran yang didasarkan pada *Canva* mampu mengintegrasikan elemen visual, audio, dan interaktif yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran di era digital dan kebutuhan siswa generasi *alpha* yang tumbuh bersama teknologi. Belajar bisa didefinisikan sebagai semua kegiatan mental yang dilakukan oleh setiap orang, yang menyebabkan perilakunya berubah antara sebelum dan sesudah proses belajar. Perubahan dalam perilaku atau respons ini terjadi karena adanya pengalaman baru, pengetahuan yang diperoleh setelah belajar, serta kegiatan yang dilakukan untuk berlatih (Ahdar, 2019).

Pembelajaran merupakan suatu proses di mana siswa berinteraksi dengan guru dan berbagai sumber belajar dalam satu lingkungan pendidikan. Ini adalah dukungan yang diberikan oleh pendidik agar siswa dapat memperoleh ilmu, pengetahuan, keterampilan, serta membentuk sikap dan keyakinan. Dengan kata lain, pembelajaran adalah upaya untuk memfasilitasi siswa agar dapat belajar secara optimal. Dalam konteks kelas, proses pembelajaran melibatkan guru sebagai pengajar dan siswa sebagai pelajar. Saat ini, perkembangan pendidikan di Indonesia menginginkan sistem pembelajaran dimana peran pendidik tidak lagi sebagai satu-satunya sumber belajar, tetapi

lebih sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran siswa. Siswa diharapkan untuk lebih aktif, tidak sekedar menerima informasi dari guru. Dalam kegiatan belajar mengajar, terdapat pencapaian tujuan pembelajaran, seperti peran pendidik, peserta didik, lingkungan, metode atau teknik, serta media yang digunakan dalam pembelajaran. Namun, sering kali pelaksanaan pengajaran berjalan tidak efektif, menyebabkan banyak waktu, tenaga, dan biaya terbuang, sementara tujuan belajar tidak tercapai bahkan terjadi noises dalam komunikasi antara pengajar dan pelajar (Syofrianisde, 2019).

Pendidikan Pancasila adalah salah satu pelajaran penting dalam sistem pendidikan di Indonesia, yang bertujuan untuk membentuk karakter dan kepribadian siswa sesuai dengan nilai-nilai mulia bangsa. Pancasila sebagai landasan negara dan pandangan hidup masyarakat Indonesia memiliki peranan penting dalam menciptakan generasi penerus yang berkarakter, cinta tanah air, dan memiliki moral yang tinggi. Namun, proses belajar Pancasila di tingkat sekolah dasar masih menghadapi berbagai masalah, terutama dalam menyampaikan materi yang bersifat abstrak dan rumit kepada siswa yang berada dalam fase perkembangan kognitif konkret.

Pendidikan Pancasila sebagai upaya pembentukan karakter memiliki tujuan untuk menciptakan generasi muda yang memiliki akhlak yang baik, budi pekerti yang tinggi, moral yang baik, dan patuh pada hukum dengan menerapkan nilai-nilai Pancasila. Menurut (Rohani, 2017) dalam Mulyadi dkk, (2019:34) menyatakan bahwa pendidikan Pancasila bertujuan untuk menciptakan manusia Indonesia yang utuh, yaitu seseorang yang bertanggung jawab, berakhlakul karimah, memiliki kecerdasan intelektual serta emosional, dan bersifat kreatif serta inovatif di berbagai aspek kehidupan demi meningkatkan daya saing di

kancah global. Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam pelaksanaan pendidikan karakter. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang sesuai agar pengajaran materi, terutama yang berkaitan dengan penerapan nilai-nilai Pancasila, dapat disampaikan dengan lebih jelas dan signifikan bagi siswa.

Menurut Jimly Asshiddiqie (Asshiddiqie, 2020) menegaskan bahwa pancasila adalah ideology terbuka yang harus dikembangkan dan dijaga supaya tetap relevan dengan perkembangan demokrasi dan hukum di Indonesia.

Menurut Siti Zuhro (Zuhro, 2022) Menegaskan pentingnya pendidikan Pancasila untuk memperkuat karakter bangsa dan menjaga persatuan di tengah keberagaman Indonesia. Pancasila harus menjadi dasar dalam pembentukan sikap dan perilaku warga negara.

Siswa kelas IV sekolah dasar, yang biasanya berusia antara 9 hingga 10 tahun, berada dalam fase perkembangan kognitif konkret operasional sesuai dengan teori Piaget. Pada tahap ini, anak-anak lebih mudah memahami konsep-konsep yang bisa mereka lihat secara langsung dan memerlukan dukungan dari media pembelajaran yang nyata untuk memahami ide-ide yang lebih abstrak (Santrock, 2022) Pembelajaran Pancasila yang penuh dengan nilai-nilai filosofis dan moral memerlukan metode edukasi kreatif dan menarik agar siswa dapat memahami dengan baik.

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi di bidang pendidikan telah menciptakan banyak kesempatan untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik perhatian. Media pembelajaran yang interaktif terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi siswa, serta hasil akademik mereka. Salah satu *platform* yang semakin banyak digunakan untuk pengembangan media

pembelajaran adalah *Canva*. *Canva* merupakan *platform* desain grafis berbasis internet yang menawarkan berbagai template serta fitur untuk menciptakan konten visual yang menarik, termasuk media pembelajaran interaktif. Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang bersifat interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Penelitian yang dilakukan oleh Wijaya dkk. (2020) mengungkapkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa hingga 25% jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Disisi lain penelitian Sari & Pratama (2022) membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar sebesar 30%.

Selain itu, hasil Asesmen Nasional (AN) tahun 2023 mengungkapkan bahwa tingkat pemahaman siswa sekolah dasar terhadap nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila masih berada pada kategori sedang hingga rendah. Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mampu menafsirkan nilai-nilai tersebut secara mendalam dan mengalami kesulitan dalam menghubungkannya dengan contoh perilaku atau situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Kesenjangan antara konsep yang dipelajari di kelas dengan implementasinya dalam tindakan sehari-hari menjadi salah satu indikator bahwa proses pembelajaran Pancasila masih membutuhkan pembenahan. Di samping itu, sekitar 68% guru sekolah dasar di Indonesia masih mengandalkan metode ceramah sebagai pendekatan utama dalam pengajaran. Minimnya pemanfaatan media digital interaktif disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kurangnya pelatihan terkait penggunaan teknologi pendidikan, keterbatasan kemampuan

guru dalam mengoperasikan perangkat digital, serta belum tersedianya bahan ajar berbasis multimedia yang relevan dan mudah digunakan. Ketergantungan pada metode pembelajaran konvensional ini berdampak pada rendahnya partisipasi aktif siswa dan kurangnya kesempatan bagi mereka untuk belajar melalui pengalaman visual, audio, maupun kegiatan interaktif lainnya.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa inovasi dalam media pembelajaran merupakan kebutuhan yang mendesak. Media digital interaktif sangat diperlukan agar siswa dapat memahami materi Pancasila yang bersifat abstrak dengan cara yang lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami. Pemanfaatan media visual yang variatif serta fitur interaktif yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat pemahaman mereka, serta membantu guru menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna di era digital saat ini.

Namun, penelitian khusus mengenai penggunaan media interaktif berbasis *Canva* dalam pembelajaran Pancasila di tingkat sekolah dasar masih terbatas. Padahal, pelajaran Pancasila memiliki ciri khas yang memerlukan pendekatan khusus dalam pengembangan media pembelajarannya. Materi Pancasila yang memiliki sifat abstrak dan penuh dengan nilai-nilai memerlukan visual yang tepat agar dapat dipahami siswa dengan baik (Sari, 2022).

Hasil observasi awal yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 99 Kota Bengkulu menunjukkan bahwa proses pembelajaran Pancasila masih didominasi oleh penggunaan metode tradisional, seperti ceramah dan tanya jawab. Media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku teks dan papan tulis, sehingga kurang mampu merangsang

partisipasi aktif siswa. Kondisi ini menyebabkan siswa cenderung pasif dan menunjukkan minat belajar yang rendah selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Sekolah Dasar Negeri 99 Kota Bengkulu dipilih sebagai lokasi penelitian karena sekolah ini telah memiliki fasilitas teknologi yang cukup memadai, seperti akses internet dan perangkat komputer. Akan tetapi, fasilitas tersebut belum dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pancasila yang membutuhkan pendekatan kreatif, kontekstual, dan berbasis visual (Observasi, 21 Oktober 2024).

Melihat kondisi tersebut, diperlukan inovasi dalam bentuk pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi siswa. Selain itu, sekolah ini memiliki komitmen untuk menerima dan mengembangkan inovasi pembelajaran sebagai upaya meningkatkan kualitas pengajaran Pancasila. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan media interaktif berbasis *Canva* berpotensi menjadi solusi yang relevan untuk meningkatkan pengaruh proses pembelajaran di Sekolah Dasar tersebut.

Alasan peneliti tertarik mengambil judul ini dengan menggunakan media interaktif supaya proses pembelajaran di kelas tidak membosankan dan menarik sehingga membuat siswa itu semangat untuk belajar. Pemilihan judul **“Pengaruh Media Interaktif Berbasis *Canva* dalam Pembelajaran Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 99 Kota Bengkulu”** didasarkan pada beberapa pertimbangan akademik dan fenomena empiris yang ditemukan di lapangan. Pertama, pembelajaran Pancasila pada jenjang sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala, terutama karena sebagian materi bersifat abstrak dan membutuhkan pendekatan pembelajaran yang

kreatif agar mudah dipahami oleh siswa yang berada pada tahap berpikir konkret. Kondisi ini menuntut adanya inovasi media pembelajaran yang mampu menjembatani abstraksi konsep dengan pengalaman belajar yang lebih nyata, visual, dan menarik.

Kedua, hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di Sekolah Dasar Negeri 99 Kota Bengkulu menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media tradisional seperti buku teks dan papan tulis. Hal ini mengakibatkan siswa kurang aktif, cepat bosan, dan tidak terlibat secara optimal dalam kegiatan pembelajaran. Padahal, perkembangan teknologi saat ini menuntut guru untuk beradaptasi dengan pemanfaatan media digital yang dapat meningkatkan interaksi dan motivasi belajar siswa.

Ketiga, *Canva* sebagai *platform* desain grafis dan media interaktif menawarkan berbagai fitur yang memungkinkan guru menyusun bahan ajar yang menarik, interaktif, dan sesuai karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar. *Canva* dapat mengintegrasikan gambar, animasi, audio, video, serta kuis interaktif sehingga lebih sesuai dengan gaya belajar siswa generasi digital. Namun, penelitian mengenai penggunaan *Canva* pada pembelajaran Pancasila khususnya pada tingkat sekolah dasar masih sangat terbatas, sehingga penting untuk mengkaji efektivitas dan pengaruhnya dalam konteks pembelajaran.

Keempat, pemilihan judul ini juga didasari oleh komitmen sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi yang telah tersedia, seperti akses internet dan perangkat komputer. Namun, fasilitas ini belum digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti ini diharapkan dapat

memberikan kontribusi praktis bagi sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan relevan.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, peneliti memandang perlu untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh media interaktif berbasis *Canva* dalam pembelajaran Pancasila siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 99 Kota Bengkulu. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman ilmiah, memberikan solusi terhadap permasalahan pembelajaran yang ada, serta menjadi rujukan bagi guru dan sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif, menarik, dan sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka.

Dengan adanya masalah-masalah di atas peneliti tertarik untuk mengangkat penelitian tentang **“Pengaruh Media Interaktif Berbasis *Canva* dalam Pembelajaran Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 99 Kota Bengkulu”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi antara lain:

1. Guru belum memanfaatkan media interaktif dalam pembelajaran
2. Siswa mengalami kesulitan dalam mengaitkan sila-sila pancasila dengan kehidupan sehari-hari.
3. Minimnya sikap antusias siswa terhadap pembelajaran pancasila.
4. Kurangnya aktivitas pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang tercakup di atas, maka adanya batasan masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian ini difokuskan pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 99 Kota Bengkulu.

2. Mata pelajaran yang digunakan oleh peneliti adalah pancasila dengan materi sila-sila pancasila.
3. Media Interaktif yang digunakan dalam penelitian ini hanya berfokus pada aplikasi *Canva*.

D. Rumusan Masalah

Permasalahan yang akan dikaji melalui penelitian ini yaitu “Apakah terdapat Pengaruh Media Interaktif Berbasis *Canva* dalam Pembelajaran Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 99 Kota Bengkulu ?”

E. Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka peneliti menyusun tujuan penelitian sebagai berikut: “untuk mengetahui seberapa besar Pengaruh Media Interaktif Berbasis *Canva* dalam Pembelajaran Pancasila siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 99 Kota Bengkulu”

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini dapat dibagi menjadi manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat teoritis yaitu manfaat dalam bentuk teori yang diperoleh dari penelitian ini, sedangkan manfaat praktis adalah manfaat yang dapat diperoleh secara praktik dari penelitian ini, yaitu manfaat pengaruh pembelajaran langsung pada mata pelajaran pancasila.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk memberikan masukan dalam rangka penyusunan teori dan konsep-konsep yang baru terutama untuk mengembangkan pembelajaran pancasila di Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Memudahkan pemahaman peserta didik mengenai materi pembelajaran pancasila melalui media yang interaktif dan menarik supaya memperoleh hasil belajar yang optimal. Meningkatkan efektivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran pancasila. Siswa juga bisa memahami materi pembelajaran dengan bermain *games* dan *Quis* yang menarik supaya siswa paham terhadap materi yang sedang di pelajari dan meningkatkan hasil belajarnya, khususnya pada pelajaran pancasila di Sekolah Dasar serta pelajaran-pelajaran lainnya.

b. Bagi Guru

Memotivasi guru untuk lebih memperhatikan siswa saat proses pembelajaran supaya siswa tidak bosan dalam belajar. Dengan menggunakan metode yang interaktif peserta didik tertarik untuk belajar dengan lebih semangat, untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal. Serta menambah pengetahuan mereka tentang pemanfaatan teknologi sekarang ini contohnya seperti *canva*.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi yang positif untuk meningkatkan efektivitas belajar di sekolah dalam menyelenggarakan pendidikan, supaya citra sekolah di pandang baik oleh masyarakat.