

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media interaktif berbasis *canva* dalam pembelajaran pancasila siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 99 Kota Bengkulu. penggunaan media Interaktif berbasis *Canva* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap Pembelajaran Pancasila. Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis yang telah dilakukan, maka diperoleh keputusan terhadap hipotesis penelitian oleh karena itu Hipotesis nol (H_0) dalam penelitian ini menyatakan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan. Sedangkan hipotesis alternatif (H_a) menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media interaktif berbasis *Canva* terhadap pembelajaran Pancasila siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 99 Kota Bengkulu.

Hal ini dibuktikan melalui hasil uji Independent Sample T-Test yang menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,001, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($0,001 < 0,05$). Selain itu, nilai t hitung sebesar 6,952 lebih besar dibandingkan dengan t tabel sebesar 2,011, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *Canva* efektif digunakan dalam pembelajaran sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk meningkatkan pembelajaran pancasila.

B. Implikasi

Hasil penelitian ini memiliki beberapa implikasi, baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, penelitian ini mendukung

teori pembelajaran yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dan interaktif dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa serta mendorong berkembangnya Pembelajaran Pancasila dengan media interaktif.

Secara praktis, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa guru dapat memanfaatkan media *Canva* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak monoton. Penggunaan media ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, mendorong keberanian dalam menjawab pertanyaan. Selain itu, bagi pihak sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan fasilitas yang memadai, seperti jaringan internet yang stabil dan perangkat pendukung lainnya.

C. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka peneliti menyarankan kepada pihak-pihak yang terkait diantaranya :

1. Kepala Sekolah

Diharapkan memberi motivasi lebih kepada guru dan siswa agar semangat dalam kegiatan pembelajaran, juga memfasilitasi sarana dan prasarana agar pembelajaran dapat menggunakan media pembelajaran yang bervariasi untuk meningkatkan keaktifan siswa

2. Guru

Hendaknya memotivasi juga menggunakan metode dan media pembelajaran agar siswa lebih bersemangat dalam belajar supaya lebih aktif

3. Siswa

Hendaknya lebih semangat dan lebih aktif dalam belajar dikelas, tidak hanya saat guru memberikan materi menggunakan media pembelajaran tetapi juga termotivasi dalam setiap pembelajaran agar hasil belajar siswa meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Taufik. (2025). *Pemanfaatan Teknologi Canva dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 01 Watusalam*. Jurnal Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi.
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran Interaktif Canva*. (Bandung: PT Raja Grafindo Persada).
- Aryono, Rangko. (2022). *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Tema 2 Subtema 1 Kelas V sdn 14 Mataram*. Universitas Muhammadiyah Mataram.
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (2022). *Capaian Pembelajaran Pendidikan Pancasila SD*.
- Bryman, A. (2021). *Pembelajaran Media Interaktif*. (Yogyakarta).
- Erviana, E. S. (2022). *Pemanfaatan Canva sebagai Media Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 2 Sedayu*. STKIP PGRI Pacitan.
- Hijratul Rezky. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Canva terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah*. Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia.

- Kemendikbudristek. (2022).*Buku Pancasila Kelas IV Kurikulum Merdeka*
- Kemendikbudristek. (2022) . *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Pancasila SD.*
- Kementerian Pendidikan, kebudayaan, riset,dan teknologi. (2022) .*Panduan pembelajaran dan asesmen pendidikan pancasila dan kewarganegaraan untuk sekolah dasar.*
- Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia (2022). *Capaian Pembelajaran PPKN SD Kurikulum Merdeka.*
- Madarun, M. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS siswa Kelas V Sekolah Dasar.* Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.
- Mawarni, E. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Jenjang Sekolah Dasar.* Jurnal Basicedu.
- Mawarni, E. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Nilai-Nilai Pancasila.*
- Nugroho. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran.* Yogyakarta
- Nurul, Farid Anwar. (2024). *pengembangan Media Interaktif berbasis canva pada mata pelajaran PPKn di kelas II SDN Merjosari 3 kota Malang.*
- Prof .Dr,Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kombinasi*,Alfabet : Bandung.
- Prof .Dr.Sugiyono.(2019). *Metode Penelitian kuantitatif,Kualitatif, dan R&D.* (Bandung : Alfabeta)
- Prof .Dr.Sugiyono.(2019). *Metode Penelitian Kuntitatif,dan R&D.*(g Bandung: Afabeta).
- Rangko, M. A. (2022). *Pengembangan Media interaktif berbasis canva untuk meningkatkan minat belajar siswa tema 2 subtema 1 kelas V SDN 14 Mataram.*

- Sari,R.P.&Pratama,H. (2022). *Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*.Jurnal Teknologi Pendidikan.
- Siti.Zahro. (2022). *Pendidikan Pancasila Dan Karakter Bangsa*.
- Stevie. (2020). *Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Minat Belajar siswa pada Pembelajaran Tematik kelas II Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda 016 Rantau Rasau Desa*.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*.
- Suharsimi.(2020). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*.Jakarta : PT Rhineka Cipta.
- Sukiman. (2020). *Pengmbangan Media Pembelajaran* Yogyakarta : PT Pustaka insan Madani, Anggota IKAPI.
- Toma, A.A. (2023) *.Pengembangan Media Pembelajaran Canva Berbasis Model Problem Based learning di kelas IV Sekolah Dasar*.Kajian Teori dan praktik pendidikan.
- Wangi, Genes & Bukhori, Imam. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*.
- Wardhani, A.D.K. (2024). *Pemanfaatan Media Canva dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas II sd Negeri 1 Muncar Bnyuwangi*.
- Wulandari, R. (2022). *Pemanfaatan Teknologi digital dalam pendidikan*. Universitas negeri Padang.
- Yessi, A. (2024). *Adaptasi Teknologi Dan Media Pembelajaran Melalui Canva Terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Kurikulum Merdeka*.
- Yumarni, Asmara. (2019). Dalam jurnalnya yang berjudul *Inovasi Pembelajaran agama Islam (PAI) berbasis teknologi informasi*. Bengkulu : (Jurnal pf Education and Instruction).