

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva pada mata pelajaran IPAS Topik A "Apa dan untuk Apa Magnet Diciptakan" di kelas V SDN 14 UPT II Silat Hilir dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan. Proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan sintaks model PBL, yaitu orientasi terhadap masalah, mengorganisasikan siswa, membimbing penyelidikan, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, serta menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva membuat proses pembelajaran berlangsung lebih menarik, siswa lebih aktif dalam berdiskusi, serta lebih antusias mengikuti pembelajaran.
2. Nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 67,53, sedangkan nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol sebesar 72,07. Pada kelas eksperimen terdapat 3 siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan 12 siswa yang belum mencapai KKM. Sementara itu, pada kelas kontrol terdapat 6 siswa yang mencapai KKM dan 9 siswa yang belum mencapai KKM.

3. Nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 78,00, sedangkan nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol sebesar 77,07. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata kedua kelas mengalami peningkatan dibandingkan dengan nilai *pretest*. Namun, nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi 0,93 poin dibandingkan dengan kelas kontrol. Hasil *posttest* juga menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen terdapat 13 siswa (86,67%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75, sedangkan 2 siswa (13,33%) belum mencapai KKM. Adapun pada kelas kontrol terdapat 10 siswa (66,67%) yang mencapai KKM, sedangkan 5 siswa (33,33%) belum mencapai KKM.
4. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Sample t-test* diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,634, lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 ($0,634 > 0,05$). Dengan demikian, H_0 diterima dan H_a ditolak, sehingga penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva pada penelitian ini tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS Topik A "Apa dan untuk Apa Magnet Diciptakan" di kelas V SDN 14 UPT II Silat Hilir.
5. Respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva memperoleh persentase sebesar 77,96% dengan kategori Baik. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memberikan respon yang sangat positif terhadap penggunaan media Canva karena

pembelajaran menjadi lebih menarik, mudah dipahami, dan meningkatkan motivasi belajar.

B. Saran

1. Bagi Siswa

Siswa diharapkan lebih aktif dan berpartisipasi dalam setiap kegiatan pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok. Selain itu, siswa diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva sebagai salah satu sumber belajar yang dapat membantu meningkatkan pemahaman terhadap materi IPAS serta menumbuhkan motivasi dan minat belajar.

2. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif dalam proses pembelajaran IPAS.

3. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung guru dalam mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva. Dukungan tersebut dapat berupa penyediaan sarana dan prasarana yang memadai, seperti perangkat teknologi dan akses internet, serta pelatihan bagi guru agar mampu mengembangkan media pembelajaran yang inovatif sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva dengan melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, serta materi pembelajaran yang berbeda

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, A., & Indriyani, A. 2024. *Penggunaan Media Pembelajaran Spinning Wheel Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPAS Materi Keunikan Masyarakat Di Sekitarku*. 3(2), 140.
- Anas, M., & Jufri, M. 2023. *Pengaruh Media Pembelajaran Canva Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di MA Hajaratul Akbar*. Indonesia Journal of
- Andersen, C. 2022. Learning in. *Theory Into Practice*, 43(4), 281-286.
- Anggita, Z. 2021. *Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19*. Konfiks Jurnal
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. 2023. *Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian*. Jurnal Pilar, 14(1), 15-31
- Arifin, Z. 2014. *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Renika Cipta.
- Arikunto, S. 2018. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2019. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Azizah, I., & Susanti, R. 2023. *Media Pembelajaran Berbasis Canva Dengan Desain Infografis Dalam Mata Pelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas*. Jurnal Educatio FKIP UNMA, 9(2), 458–464.
- Aziz, A., & Zakir, S. 2022. *Indonesia Research Journal on Education: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 2(3).
- Budiaji, W. 2013. *The Measurement Scale and The Number of Responses in Likert Scale*. Jurnal Ilmu Pertanian Dan Perikanan Desember, 2(2), 125-131.
- Cahyaningtias, V. P., & Ridwan, M. 2021. *Efektivitas penerapan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi mengikuti mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*. Jurnal Pendidikan Olahraga 2(2), 188-201.
- Candra Susanto, P., Ulfah Arini, D., Yuntina, L., Panatap Soehaditama, J., & Nuraeni, N. 2024. *Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka)*. Jurnal Ilmu Multid, 3(1), 1-12.

- Dewi, P. K., & Budiana, N. 2018. *Media Pembelajaran Bahasa: Aplikasi Teori Belajar dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*. Malang: UB Press.
- Fauziah, Z., Shofiyuddin, A., & Rofiana, H. 2022. *Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*. *Madinah: Jurnal Studi Islam*, 9(1).
- Hariyanto., & Tiofani, S. 2025. *Optimalisasi Hasil Belajar Melalui Pretest dan Posttest Menggunakan Gamifikasi*. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 5 (1).
- Hasan, M., Milawati, Darodjad, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Et Al. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hendra, R. J., Yuspita, Y. E., Darmawati, G., & Annas, F. 2020. *PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKNOLOGI JARINGAN KABEL DAN NIRKABEL BERBASIS ANIMASI MENGGUNAKAN KINEMASTER*. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820.
- Kurniawan, A. A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. 2024. *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva terhadap Hasil Belajar IPAS*. *JIEPP: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4 (2).
- Mahmudi, L., Athoillah, M. Z., Wicaksono, E. B., & Kusumua, A. R. 2022. *Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom*. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(9).
- Mawarni, E., Yulianti., & Sulistyowati, P. 2024. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Canva pada Materi Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Jenjang Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 8(4)
- Moha, J. J. 2020. *Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Menggunakan Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran IPS Materi Tentang Kerja Sama Asean Di Kelas VI SD Laboratorium UNG*. *Workshop Nasional Penguatan Kompetensi Guru Sekolah*. Volume 3 No. 3.
- Munir. 2017. *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Neliati, R. 2022. *Penerapan Media Pembelajaran Articulate Storyline 3 dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia Pada Siswa Kelas X AKL 1 SMKN 1 Kandungan Tahun 2021/2022*. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(02), 200–206
- Nugraha, Sobron Adi, dkk. 2020. *Studi Pengaruh Pengruh Daring Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV*. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 333-352.
- Nuryadi. 2017. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media.

- Pelangi, G. 2020. *Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai media pebelajaran bahasa dan sastra Indonesia jenjang sma/ma*. Jurnal Sasindo Unpa m, 8(2), 79-96.
- Pratiwi, U., Nurrizalia, M., & Shomedran. 2024. *Pemanfaatan fitur aplikasi Canva sebagai media pembelajaran presentasi di mahasiswa Pendidikan Masyarakat FKIP Universitas Sriwijaya*. Volume 8(3).
- Sholikhah, I. R., & Andriani, A. E. 2024. *Peningkatan Hasil Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik dengan Model PBL Berbantuan Canva pada Mata Pelajaran IPAS*. Jurnal Kreatif UNNES.
- Sudjana, N. 2017. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif Kualitatif R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sulistyorini, M. T. A., & Salamah. 2022. *Penerapan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS*. Proceedings of Social Studies Learning Challenges in the 21st Century, 3, 99-103.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Remaja Rosdakarya.
- Susanti, Y., Supiandi, I. M., Wedyawati, N., Nasrah., Rismawati, M., Fusnika., Lisa, Y., Setiawan, B., Cendana, W., dan Relita, T. D. 2020. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Decpublish.
- Tonra, W. S., Angkotasana, N., Sari, D. P., & Ikhsan, M. 2023. *Menjadi Guru Kreatif melalui Aplikasi Canva*. JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat), Vol. 8 No. 1, 126–133.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. 2022. *Efektivitas Penggunaan Aplikasi KANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD*. Jurnal Riset Madrasah Ibtidiah (JURMIA), 2(1), 102-118.