

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada materi Hak dan Kewajiban dalam kehidupan sehari-hari, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Validasi media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* berdasarkan penilaian ahli materi memperoleh persentase 92,5% kategori sangat valid, ahli bahasa 95% kategori sangat valid, dan ahli media & desain 97,5% kategori sangat valid, diperoleh rata-rata validitas yaitu 95% dengan kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dan dapat digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.
2. Praktikalitas penilaian pada guru memperoleh persentase 88,33% kategori praktis dan praktikalitas siswa 81,07% kategori praktis, diperoleh rata-rata praktikalitas yaitu 84,7% kategori praktis. Hasil tersebut menandakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* yang dikembangkan mudah digunakan oleh guru dan peserta didik serta efektif mendukung kegiatan pembelajaran materi Hak dan Kewajiban dalam kehidupan sehari-hari di kelas IV.
3. Efektivitas pembelajaran pada *Pre-test* memperoleh nilai 68,21% dan pada *Post-test* 84,28%. Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain memperoleh persentase 0,50% dengan kategori cukup efektif dalam meningkatkan hasil

belajar peserta didik pada materi Hak dan Kewajiban dalam kehidupan sehari-hari.

B. Saran

Adapun saran yang dapat diberikan berdasarkan penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* adalah sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik, dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* secara optimal agar lebih mudah memahami materi Hak dan Kewajiban dalam kehidupan sehari-hari serta meningkatkan minat dan keterlibatan dalam proses pembelajaran.
2. Bagi pendidik, dapat menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Canva* sebagai alternatif media inovatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila guna menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan bermakna.
3. Bagi sekolah, dapat mendukung penggunaan media pembelajaran interaktif terutama berbasis aplikasi *Canva* dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai agar proses pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan perkembangan zaman.
4. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan atau referensi dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Canva* dengan materi atau jenjang yang berbeda.
5. Bagi pembaca, penelitian ini dapat menambah wawasan dan pemahaman mengenai penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

DAFTAR RUJUKAN

- Adawiyah, R., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Penerapan nilai-nilai Pancasila dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 9026. <https://doi.org/10.31004/jptam.v5i3.2416>
- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75. <https://ejurnal.ubharajaya.ac.id/index.php/Jabdimas/article/view/2647>
- Aulia, H., Hafeez, M., Mashwani, H. U., Careemdeen, J. D., Mirzapour, M., & Syaharuddin. (2024). *The Role of Interactive Learning Media in Enhancing Student Engagement and Academic Achievement. Proceeding of International Seminar on Student Research in Education, Science, and Technology*, 1, 57. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/issrestec>
- Astuti, B., Mahdalena, M., & Susianti, M. (2024). Canva in the classroom: Insights into high school students' views on its role in Islamic education. *PPSDP International Journal of Education*, 3(2), 583. <https://doi.org/10.59175/pijed.v3i2.348>
- Bhughe, K. I. (2022). Peran guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam pembentukan karakter peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 19(2), 113. <https://doi.org/10.24114/jk.v19i2.36954>
- Damayanti, E., Santosa, A. B., Zuhrie, M. S., & Rusimamto, P. W. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa berdasarkan gaya belajar. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9(03), 639. <https://doi.org/10.26740/jpte.v9n03.p639-645>
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>
- Hamidah, M. H., & Wulandari, S. S. (2021). Pengembangan instrumen penilaian berbasis HOTS menggunakan aplikasi "Quizizz". *Efisiensi: Kajian Ilmu Administrasi*, 18(1), 105. <https://doi.org/10.21831/efisiensi.v18i1.36997>

- Kurniastuti, R. N., Nuswantari, N., & Feriandi, Y. A. (2022). Implementasi profil pelajar pancasila sebagai salah satu bentuk pendidikan karakter pada siswa SMP. *Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan, Humaniora (Senassdra)*, 1(1), 287.
- Muh. Khoirul Ulum, E. E. S., & A. S. Ysh. (2020). Keefektifan model pembelajaran ADDIE terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 4(1), 98–106. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i1.24774>
- Norrahmah, F., Zahratuljannah, A., Rahmah, H., Wibisono, R., Suriansyah, A., & Rafianti, W. R. (2026). *Studi literatur: Pentingnya pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam mengembangkan sikap toleransi pada siswa sekolah dasar*. DIKKESH: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Kesehatan, 2(1), 21. <https://doi.org/10.60126/dikkesh.v2i1.1378>
- Nurhayati, S. E., & Lestari, P. (2022). Implementation of web-based interactive students' worksheets with a scientific approach for algebraic forms concepts. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 23(3), 765. <https://doi.org/10.23960/jpmipa/v23i3>.
- Nurgiansah, T. H. (2022). *Pendidikan Pancasila sebagai Upaya Membentuk Karakter Religius*. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7310. <https://doi.org/10.54314/jmn.v3i1.101>
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa*. MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Qur'an, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah, 3(1), 171–187. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Rafiqoh, S. (2020). Arah kecenderungan dan isu dalam pembelajaran matematika sesuai pembelajaran abad 21 untuk menghadapi revolusi 4.0. *Jurnal MathEducation Nusantara*, 3(1), 58. <https://doi.org/10.54314/jmn.v3i1.101>
- Ridho, A. (2023). Peran Guru Akidah Akhlak Dalam Penguatan Pendidikan karakter Di Era Revolusi Industri 4.0. *Creativity*, 1(1), 63. <https://doi.org/10.62288/creativity.v1i1.7>

- Safitri, Y., & Jupriyanto. (2025). *Media pembelajaran interaktif berbasis budaya dalam pendidikan Pancasila*. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(2), 84. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v4i2.2849>
- Saputra, D. T., Wulandari, M. D., & Darsinah, D. (2024). *Penanaman karakter disiplin peserta didik melalui keteladanan guru di sekolah dasar*. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 99. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6838>
- Saputri, L. I., Har, E., & Deswati, L. (2015). Pengembangan Modul Dengan Tampilan Majalah Dalam pembelajaran Biologi Materi Ekosistem Pada Siswa Kelas VII di SMP Negeri 3 Raanah Pesisir. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 4(5), 1–16.
- Sutinah, T., & Suryaman, M. (2025). *Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran di sekolah dasar dalam meningkatkan mutu pembelajaran*. *Jurnal Tahsinia*, 6(9), 1390. <https://doi.org/10.57171/jpqe9b21>
- Usmadi, U. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62. <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>
- Wangge, M. (2020). Implementasi media pembelajaran berbasis ICT dalam proses pembelajaran matematika di sekolah menengah. *Fraktal: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(1), 31. <https://doi.org/10.35508/fractal.v1i1.2793>
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). *Efektivitas penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran IPA MI/SD*. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 102. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>