

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di kelas II SDN Kersoharjo 2 Kecamatan Geneng Kabupaten Ngawi mengenai penggunaan media aplikasi Canva dengan pendekatan kontekstual untuk meningkatkan minat belajar dan kreativitas peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan media aplikasi Canva dengan pendekatan kontekstual dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu pra siklus, siklus I, dan siklus II. Pada siklus I, pembelajaran dimulai dengan pengenalan aplikasi Canva, pemberian pemahaman nilai-nilai Pancasila melalui pendekatan kontekstual, dan praktik pembuatan poster. Pada siklus II, dilakukan perbaikan melalui pelatihan Canva yang lebih intensif dan terstruktur dalam tiga tahap (pengenalan dasar, tutorial mendalam, dan praktik terbimbing), pemberian contoh desain berkualitas sebagai inspirasi, serta penerapan sistem tutor sebaya untuk mengatasi kesenjangan kemampuan teknologi antar peserta didik.
2. Penerapan media aplikasi Canva dengan pendekatan kontekstual berhasil meningkatkan minat belajar peserta didik secara signifikan. Pada tahap pra siklus, minat belajar siswa hanya mencapai 40% dengan mayoritas peserta didik belajar karena kewajiban, bukan dorongan intrinsik. Setelah pelaksanaan siklus I, minat belajar meningkat menjadi 50%, dan pada siklus II meningkat drastis menjadi 95%. Peningkatan total minat belajar dari pra

siklus hingga siklus II adalah sebesar 55 poin persentase. Distribusi kategori minat pada siklus II menunjukkan 65% peserta didik berada pada kategori sangat tinggi, 30% kategori tinggi, dan hanya 5% kategori sedang tanpa ada peserta didik pada kategori rendah.

3. Penerapan media aplikasi Canva dengan pendekatan kontekstual juga berhasil meningkatkan kreativitas peserta didik dalam menyampaikan nilai-nilai Pancasila melalui desain visual. Pada tahap pra siklus, kreativitas peserta didik hanya mencapai 35% dengan indikator tugas yang cenderung seragam dan minim inisiatif ide baru. Setelah pelaksanaan siklus I, kreativitas meningkat menjadi 55%, dan pada siklus II meningkat menjadi 90%. Peningkatan total kreativitas dari pra siklus hingga siklus II adalah sebesar 55 poin persentase. Siswa menunjukkan kemampuan mengekspresikan gagasan melalui desain yang bervariasi, inovatif, dan memiliki karakteristik personal yang unik.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa implikasi baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

1. Implikasi Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini memperkuat teori konstruktivisme dalam pembelajaran, dimana siswa memerlukan kesempatan untuk mengonstruksi pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman yang bermakna. Penggunaan media Canva memberikan ruang bagi peserta didik untuk membangun pemahaman tentang nilai-nilai Pancasila

melalui proses visualisasi dan kreasi yang mereka lakukan secara langsung.

- b. Penelitian ini mendukung teori scaffolding Vygotsky yang menekankan pentingnya dukungan terstruktur dan bertahap untuk membantu siswa mencapai zona perkembangan proksimal mereka. Pelatihan teknologi yang sistematis dan bertahap terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan dan kepercayaan diri peserta didik dalam menggunakan aplikasi digital.
- c. Hasil penelitian ini sejalan dengan kerangka TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) yang menekankan pentingnya integrasi yang harmonis antara pengetahuan teknologi, pedagogi, dan konten dalam pembelajaran. Keberhasilan penelitian ini membuktikan bahwa kombinasi ketiga aspek tersebut dapat menghasilkan pembelajaran yang efektif dan bermakna.

2. Implikasi Praktis

- a. Bagi guru, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital seperti Canva dalam pembelajaran memerlukan persiapan yang matang, termasuk penyusunan perangkat pembelajaran yang terintegrasi, kesiapan sarana prasarana teknologi, dan strategi pembelajaran yang terstruktur. Guru perlu mengembangkan kompetensi dalam mengintegrasikan teknologi digital dengan pendekatan pedagogis yang tepat.
- b. Bagi sekolah, hasil penelitian ini mengindikasikan perlunya dukungan institusional dalam menyediakan infrastruktur teknologi yang

memadai, seperti perangkat komputer atau tablet, koneksi internet yang stabil, serta program pelatihan teknologi bagi guru untuk mendukung implementasi pembelajaran berbasis digital.

- c. Bagi pengembangan kurikulum, hasil penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa pembelajaran nilai-nilai Pancasila dapat disampaikan dengan lebih efektif melalui pendekatan kontekstual yang dipadukan dengan media digital, sehingga perlu dipertimbangkan dalam pengembangan model pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
- d. Bagi Peserta didik, keberhasilan penerapan sistem tutor sebaya menunjukkan bahwa pembelajaran kolaboratif dapat menjadi alternatif untuk mengatasi kesenjangan kemampuan antar peserta didik dan menciptakan lingkungan belajar yang saling mendukung.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi hasil penelitian, peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru
 - a. Guru hendaknya memanfaatkan media aplikasi Canva sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar dan kreativitas peserta didik, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
 - b. Guru perlu menyiapkan pelatihan teknologi yang terstruktur dan bertahap sebelum mengimplementasikan pembelajaran berbasis digital,

untuk memastikan semua peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

- c. Guru disarankan untuk menerapkan sistem tutor sebaya dalam pembelajaran berbasis teknologi untuk mengatasi kesenjangan kemampuan antar siswa dan menciptakan pembelajaran yang lebih kolaboratif.
- d. Guru hendaknya menyediakan contoh-contoh desain atau karya berkualitas sebagai sumber inspirasi untuk membuka wawasan kreatif siswa dalam berkarya.
- e. Guru perlu mengalokasikan waktu yang cukup dalam pembelajaran berbasis teknologi, termasuk waktu untuk pelatihan teknis dan bimbingan individual.

2. Bagi Sekolah

- a. Sekolah hendaknya menyediakan sarana prasarana yang memadai untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi, seperti perangkat komputer atau tablet dan koneksi internet yang stabil.
- b. Sekolah perlu menyelenggarakan program pelatihan teknologi bagi guru secara berkelanjutan untuk meningkatkan kompetensi digital mereka dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran.
- c. Sekolah disarankan untuk mendorong guru mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi digital dengan pendekatan kontekstual pada berbagai mata pelajaran.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian serupa pada jenjang kelas atau mata pelajaran yang berbeda untuk mengetahui efektivitas media Canva dengan pendekatan kontekstual dalam konteks yang lebih luas.
- b. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian dengan menambahkan variabel lain, seperti hasil belajar kognitif atau sikap siswa terhadap nilai-nilai Pancasila.
- c. Peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian eksperimen dengan membandingkan efektivitas pembelajaran menggunakan media Canva dengan media pembelajaran digital lainnya. Penelitian ini memberikan pengalaman dan wawasan bagi peneliti dalam merancang, melaksanakan, serta mengevaluasi proses pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital, khususnya aplikasi Canva. Selain itu, penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan peneliti dalam melakukan penelitian ilmiah di bidang pendidikan serta menjadi bekal dalam pengembangan inovasi pembelajaran di masa yang akan datang.
- d. Peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian dengan sampel yang lebih besar dan rentang waktu yang lebih panjang untuk mendapatkan data yang lebih komprehensif dan dapat digeneralisasi.