

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian pembelajaran IPAS melalui media berbantuan canva pada siswa kelas V SD Negeri Banjarejo dan pembahasan yang disajikan maka dapat ditarik simpulan sebagai berikut.

1. Pembelajaran IPAS menggunakan media canva efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan variatif. Media ini mengatasi kejenuhan siswa terhadap penggunaan buku teks semata dan membantu guru dalam menyajikan materi secara visual dan menarik melalui fitur gambar ilustrasi yang membawanya ke lingkungan kehidupan sehari-hari di masyarakat.
2. Media pembelajaran canva terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Hal ini terlihat dari peningkatan persentase motivasi siswa di setiap siklusnya. Pada Siklus I, siswa yang memiliki motivasi kategori tinggi mencapai 66,66% (16 siswa) dan kategori cukup sebesar 33,33 (8 siswa). Pada Siklus II, terjadi peningkatan dimana siswa dengan motivasi kategori tinggi mencapai 83,3% (20 siswa) dan kategori cukup menurun menjadi 16,6% (4 siswa). Peningkatan ini menunjukkan bahwa media canva mampu membuat siswa lebih antusias dan semangat dalam mengikuti pembelajaran.
3. Media pembelajaran canva berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Pada kondisi pra-siklus, rata-rata nilai kelas masih rendah dan

banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dengan ketuntasan hanya 33,33%. Setelah dilakukan tindakan perbaikan pembelajaran hingga Siklus II, terjadi peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa yang memenuhi indikator keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan ( $\geq 75\%$ ). Pembelajaran menjadi lebih kondusif dan fokus siswa tertuju pada konten materi yang disajikan secara interaktif.

## **B. Implikasi**

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian, terdapat beberapa implikasi penting dalam pelaksanaan pembelajaran, antara lain :

1. Penggunaan *Media Canva* sebagai media pembelajaran memberikan implikasi bahwa guru perlu lebih terbuka dan adaptif terhadap pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Media ini terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, variatif, dan tidak monoton, sehingga dapat menjadi alternatif efektif untuk mengatasi kejenuhan siswa yang selama ini hanya mengandalkan buku teks.
2. Peningkatan motivasi belajar yang signifikan menunjukkan bahwa penggunaan media *Canva* berimplikasi pada pentingnya perancangan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu menyajikan materi secara menarik melalui integrasi gambar, video, dan aktivitas interaktif. Hal ini dapat mendorong siswa untuk lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam proses pembelajaran.

3. Dampak positif terhadap hasil belajar siswa mengindikasikan bahwa penerapan media berbasis teknologi memiliki implikasi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. *Media Canva* membantu siswa lebih fokus pada materi, memudahkan pemahaman konsep, serta mendukung tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dengan demikian, media ini dapat dijadikan salah satu solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan mencapai indikator keberhasilan pembelajaran yang telah ditetapkan.

### **C. Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti mengajukan beberapa saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi kemajuan pendidikan, antara lain:

1. Untuk Penelitian Lanjut
  - a. Disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan media pembelajaran canva pada materi atau mata pelajaran lain yang lebih luas.
  - b. Peneliti dapat meneliti aspek lain selain motivasi dan hasil belajar, misalnya dampaknya terhadap keterampilan berpikir kritis atau motivasi siswa.
2. Untuk Penerapan Hasil Penelitian
  - a. Guru disarankan untuk secara konsisten mengintegrasikan pendekatan kontekstual serta media canva ke dalam Modul Ajar. Penerapan ini sebaiknya tidak hanya berhenti pada saat penelitian berlangsung, tetapi dilanjutkan sebagai variasi metode mengajar

rutin. Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran canva untuk membuat presentasi, membuat video, gambar, serta untuk memvisualisasikan materi yang bersifat abstrak yang tidak ada di buku teks, sehingga siswa tidak merasa jenuh.

- b. Mengingat media canva dapat diakses secara kapan saja dan di mana saja, disarankan agar penerapannya diperluas untuk kegiatan belajar mandiri di rumah. Guru dapat menugaskan siswa untuk mempelajari materi sebelum atau sesudah pembelajaran di kelas sehingga waktu di kelas dapat lebih dioptimalkan untuk diskusi dan pemecahan masalah.

Agar penerapan pendekatan kontekstual berbantuan media komik digital ini tetap menarik minat siswa dalam jangka panjang, guru disarankan untuk memperbarui konten di media canva secara berkala. Materi yang disajikan sebaiknya dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga pembelajaran IPAS menjadi lebih kontekstual dan bermakna.