

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini, maka dapat dirumuskan jawaban atas permasalahan penelitian yang telah ditetapkan sebelumnya. Selanjutnya, disusun kesimpulan yang didasarkan pada temuan penelitian mengenai penggunaan fitur *Magic Design* Canva, tingkat prestasi pembelajaran PPKn siswa, serta pengaruh penggunaan fitur *Magic Design* Canva terhadap peningkatan prestasi pembelajaran PPKn siswa kelas X di MAN 4 Kabupaten Madiun. Kesimpulan yang disajikan merupakan gambaran menyeluruh mengenai hasil penelitian yang telah dilakukan dan menjadi dasar dalam menjawab tujuan penelitian yang telah dirumuskan sebagai berikut.

- a. Penggunaan Fitur *Magic Design* Canva pada Siswa Kelas X di MAN 4 Kabupaten Madiun digunakan pada kelas eksperimen sebagai media pembelajaran berbasis teknologi yang memanfaatkan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) dalam membantu pembuatan desain pembelajaran secara cepat dan menarik. Fitur ini digunakan untuk menyajikan materi PPKn dalam bentuk presentasi, infografis, dan visualisasi yang lebih interaktif sehingga mempermudah pemahaman siswa terhadap substansi materi yang diajarkan. Implikasi paling signifikan dari penerapan fitur ini terletak pada perubahan peran siswa dalam proses pembelajaran, dari sekadar penerima informasi pasif menjadi pelaku aktif yang terlibat dalam pengamatan, eksplorasi, dan penyajian materi pembelajaran. Perubahan peran tersebut sejalan dengan terciptanya suasana belajar yang lebih menarik, meningkatnya perhatian siswa terhadap materi, serta tumbuhnya partisipasi aktif sepanjang proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan rangkaian temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan fitur *Magic Design* Canva terbukti efektif dalam mendukung terselenggaranya pembelajaran PPKn yang lebih inovatif, interaktif, dan berorientasi pada siswa.

- b. Prestasi pembelajaran PPKn pada siswa kelas X di MAN 4 Kabupaten Madiun menunjukkan adanya peningkatan pada kedua kelompok penelitian, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional, rata-rata nilai meningkat dari 73,60 pada pre-test menjadi 75,60 pada post-test. Sementara itu, pada kelas eksperimen yang menggunakan fitur *Magic Design Canva*, rata-rata nilai meningkat dari 74,16 pada pre-test menjadi 81,60 pada post-test. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kedua kelompok mengalami peningkatan hasil belajar setelah mengikuti proses pembelajaran, namun peningkatan yang terjadi pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol. Selain itu, distribusi nilai pada kelas eksperimen lebih banyak berada pada kategori tinggi, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai tingkat penguasaan materi PPKn yang baik hingga sangat baik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan fitur *Magic Design Canva*.
- c. Pengaruh fitur *Magic Design Canva* terhadap peningkatan prestasi pembelajaran PPKn pada siswa MAN 4 Kabupaten Madiun menunjukkan hasil yang signifikan berdasarkan pengujian hipotesis menggunakan *Independent Samples T-Test*. Hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,861 ($>0,05$), yang mengonfirmasi kesetaraan kemampuan awal antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, sehingga kedua kelompok dapat dikatakan berangkat dari titik yang sebanding. Kondisi tersebut berubah signifikan pasca pemberian perlakuan: hasil uji terhadap data post-test menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,034 ($<0,05$), yang memenuhi kriteria penolakan H_0 dan penerimaan H_a . Temuan ini mengindikasikan munculnya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah intervensi diberikan, sebuah bukti statistik yang mengonfirmasi adanya pengaruh nyata dari penggunaan fitur *Magic Design Canva* terhadap peningkatan prestasi belajar PPKn siswa kelas X MAN 4 Kabupaten Madiun. Kontribusi fitur ini tidak terbatas pada penguatan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran semata, melainkan juga turut menciptakan iklim belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efektif,

yang pada akhirnya berdampak positif terhadap capaian hasil belajar secara keseluruhan.

B. Saran

Dari perolehan data penelitian mengenai pengaruh fitur *Magic Design* Canva terhadap peningkatan prestasi pembelajaran PPKn pada siswa di MAN 4 Kabupaten Madiun. Maka dapat disampaikan saran-saran berikut:

1. Bagi Siswa

Siswa diharapkan memanfaatkan fitur *Magic Design* Canva secara optimal sebagai sarana belajar yang kreatif dan interaktif untuk meningkatkan pemahaman materi serta prestasi pembelajaran PPKn.

2. Bagi Guru

Guru disarankan untuk mengintegrasikan fitur *Magic Design* Canva dalam proses pembelajaran sebagai alternatif media yang inovatif guna meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa.

3. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan mendukung pemanfaatan teknologi pembelajaran digital dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai untuk menunjang penggunaan media pembelajaran berbasis Canva.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengkaji pengaruh fitur *Magic Design* Canva pada mata pelajaran lain atau jenjang pendidikan yang berbeda guna memperoleh hasil penelitian yang lebih luas dan beragam.
- b. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian dengan menambahkan variabel lain, seperti motivasi belajar, kreativitas, atau keterampilan berpikir kritis, sehingga pengaruh penggunaan fitur *Magic Design* Canva dapat dianalisis secara lebih komprehensif.