

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai efektivitas penggunaan media interaktif berbasis Canva terhadap pemahaman konsep peserta didik pada materi energi dan perubahannya di kelas III B SD IT Insan Mulia Maos, dapat ditarik beberapa simpulan sebagai berikut.

1. Terdapat perbedaan yang signifikan pada pemahaman konsep peserta didik kelas III B SD IT Insan Mulia Maos sebelum dan sesudah menggunakan media interaktif berbasis Canva. Sebelum diberikan perlakuan (pretest), pemahaman konsep peserta didik masih belum optimal dengan nilai rata-rata sebesar 66,09 (nilai tertinggi 92 dan terendah 40). Setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis Canva (posttest), pemahaman konsep peserta didik mengalami peningkatan dengan rata-rata nilai mencapai 85,22 (nilai tertinggi 98 dan terendah 67). Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media interaktif berbasis Canva mampu membantu peserta didik memahami konsep materi energi dan perubahannya secara lebih baik.
2. Penggunaan media interaktif berbasis Canva terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik kelas III B SD IT Insan Mulia Maos pada materi energi dan perubahannya. Keefektifan tersebut ditunjukkan oleh hasil uji Paired Sample t-Test yang memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 (Sig. < 0,05), sehingga terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media tersebut. Selain itu, hasil analisis N-Gain memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,5839 yang termasuk dalam kategori sedang,

membuktikan bahwa media interaktif berbasis Canva efektif dalam memberikan peningkatan pemahaman konsep pada kategori sedang.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk mengembangkan dan memanfaatkan media interaktif berbasis Canva dalam kegiatan pembelajaran, terutama pada materi yang memerlukan visualisasi konsep. Penggunaan media yang menarik dan interaktif diharapkan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

2. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat memfasilitasi guru dalam mengembangkan kompetensi pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi melalui pelatihan, pendampingan, maupun kegiatan pengembangan profesional lainnya. Selain itu, ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai juga perlu terus ditingkatkan agar pemanfaatan media digital dapat berjalan secara optimal.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan desain penelitian yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sehingga efektivitas media interaktif berbasis Canva dapat dibandingkan dengan media atau model pembelajaran lainnya. Selain itu, penelitian dapat dilakukan pada materi yang berbeda, jumlah

sampel yang lebih besar, serta waktu pelaksanaan yang lebih panjang agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif dan memiliki tingkat generalisasi yang lebih luas.