

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

1.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran klasifikasi makhluk hidup kelas VII di MTs Swasta Khoirul Ulum Sei Sanggul sebagai berikut:

1. Penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VII pada materi klasifikasi makhluk hidup di MTs Swasta Khoirul Ulum Sei Sanggul
2. Hasil uji hipotesis dengan paired sample t-test menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest (Sig. 0,000 < 0,05). Hal ini membuktikan bahwa penggunaan Canva efektif meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Rata-rata nilai pretest sebesar 70,88 meningkat menjadi 86,85 setelah pembelajaran dengan Canva, menandakan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi klasifikasi makhluk hidup.
4. Dari sisi afektif, Canva mampu meningkatkan kesiapan, keaktifan, keberanian, dan kerja sama siswa. Siswa terlihat lebih antusias, aktif berdiskusi, serta terlibat secara emosional dalam proses belajar.
5. Visualisasi materi melalui Canva menjadikan konsep yang abstrak lebih mudah dipahami. Siswa juga dilatih berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif lewat kegiatan membuat serta mempresentasikan hasil kerja.
6. Instrumen penelitian yang digunakan valid dan reliabel (Cronbach's Alpha 0,997), sehingga hasil penelitian dapat dipercaya.
7. Canva bukan hanya media bantu visual, tetapi juga sarana untuk menumbuhkan minat belajar, meningkatkan partisipasi aktif, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

8. Secara keseluruhan, Canva terbukti efektif dan sesuai untuk pembelajaran abad ke-21 yang menekankan literasi digital, kreativitas, dan kolaborasi, serta dapat diterapkan di berbagai sekolah termasuk yang memiliki keterbatasan fasilitas.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai efektivitas penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran klasifikasi makhluk hidup di kelas VII MTs Swasta Khoirul Ulum Sei Sanggul, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, disarankan memanfaatkan Canva sebagai strategi pembelajaran inovatif untuk menarik perhatian siswa, mempermudah pemahaman materi abstrak, serta meningkatkan keaktifan mereka.
2. Bagi siswa, diharapkan lebih aktif menggunakan media digital seperti Canva agar tidak hanya memahami materi, tetapi juga melatih kreativitas dan rasa percaya diri.
3. Bagi sekolah, sebaiknya mendukung pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan fasilitas memadai serta pelatihan bagi guru agar lebih adaptif.
4. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan memperluas jumlah sampel, menambah waktu penelitian, dan mengkaji aspek lain seperti motivasi, kreativitas, dan keterampilan berpikir kritis.