

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Hasil penelitian tentang Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banjarmasin menghasilkan dua kesimpulan utama:

1. Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTsN 2 Banjarmasin
 - a. Aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banjarmasin menyajikan materi sejarah dalam bentuk visual yang menarik dan interaktif. Melalui Canva, siswa dapat mengubah informasi sejarah menjadi poster, infografis, atau presentasi yang komunikatif, sehingga membantu mereka memahami tokoh, peristiwa, dan nilai-nilai dalam SKI secara lebih konkret dan bermakna.
 - b. Proses penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banjarmasin dimulai dari penyampaian materi oleh guru, kemudian siswa diberi tugas membuat desain visual seperti poster atau presentasi, siswa mengakses Canva dan menyusun informasi sejarah secara kreatif. Hasil desain dipresentasikan di kelas sebagai bentuk evaluasi.

- c. Keterlibatan siswa dalam penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banjarmasin menjadi lebih aktif dan mandiri. Mereka tidak hanya menerima materi dari guru, tetapi juga berperan sebagai perancang media pembelajaran, mulai dari mencari informasi, menyusun konsep, hingga mendesain materi Sejarah Kebudayaan Islam dalam bentuk poster, infografis, dan presentasi.
- d. Peran guru dalam penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banjarmasin tidak terbatas pada penyampaian materi, tetapi juga mencakup fungsi sebagai pembimbing yang aktif mendampingi siswa. Guru mengarahkan siswa dalam merancang konten visual, membimbing penggunaan fitur-fitur Canva yang relevan, serta memberikan bantuan ketika siswa mengalami kendala teknis maupun kesulitan memahami materi.

2. Faktor Pendukung Dan Penghambat Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTsN 2 Banjarmasin.

Dalam pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banjarmasin, ditemukan sejumlah faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran yaitu dukungan dari pihak sekolah, tersedianya fasilitas pendukung, kesiapan siswa, kemudahan aplikasi Canva dan peran guru, serta minat siswa.

Namun demikian, terdapat pula beberapa hambatan yang perlu diperhatikan, antara lain Keterbatasan kepemilikan perangkat, keterbatasan akses internet keterbatasan akses Canva dan membutuhkan waktu yang lebih lama.

B. Saran

Berdasarkan simpulan yang diberikan, penulis memberikan rekomendasi berikut:

1. Bagi Guru

Guru diharapkan terus mengembangkan kreativitas dalam menggunakan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Selain itu, guru juga perlu mendampingi siswa yang belum terbiasa menggunakan media digital. Kemudian, pelatihan bersama atau kerja sama antarguru juga dapat dilakukan untuk saling berbagi pengalaman serta meningkatkan kemampuan dalam memanfaatkan media pembelajaran digital. Meskipun teknologi semakin berkembang, guru tetap diharapkan menjadi sumber belajar utama bagi siswa.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat lebih aktif dan kreatif dalam mengikuti pembelajaran berbasis media visual. Canva hendaknya tidak dipahami hanya 94 sebagai sarana membuat desain, tetapi juga sebagai media untuk memahami, menyampaikan, dan mengembangkan materi pelajaran. Siswa juga dianjurkan untuk saling membantu dalam mengatasi kendala teknis maupun pemahaman isi.

3. Bagi Pihak Sekolah

Pihak sekolah perlu meningkatkan fasilitas pendukung, seperti penyediaan akses internet di setiap ruang kelas, pembaruan perangkat komputer di

laboratorium, serta kebijakan yang mendukung integrasi teknologi dalam pembelajaran. Selain itu, sekolah dapat mengadakan pelatihan rutin untuk guru dan siswa dalam penggunaan media digital, termasuk Canva, guna mendorong literasi digital yang merata dan menyeluruh.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian lanjutan dapat memperluas fokus kajian, misalnya dengan membandingkan efektivitas Canva dengan media pembelajaran digital lainnya, atau mengkaji dampak penggunaan Canva terhadap hasil belajar secara kuantitatif. Peneliti juga dapat menjajaki penerapan Canva pada jenjang pendidikan berbeda atau mata pelajaran lain guna melihat potensi dan tantangan yang lebih luas.