

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian diatas maka dapat disimpulkan bahwa : Penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, dalam menarik minat siswa dan mengurangi kebosanan dalam pembelajaran dan memudahkan siswa dalam menanggapi pertanyaan guru dan meningkatkan pemahaman mereka.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Perlu adanya pelatihan dan dukungan kepada guru untuk menguasai penggunaan Canva sebagai alat pembelajaran yang efektif, termasuk strategi pengintegrasian Canva dalam kurikulum dan pengembangan materi pembelajaran yang relevan.
2. Perlu diadakan integrasi media Canva dalam pembelajaran lintas mata pelajaran untuk menghasilkan konten yang bervariasi dan menarik bagi siswa, serta memfasilitasi pembelajaran berbasis proyek yang kreatif.
3. Perlu adanya penelitian lanjutan untuk mengeksplorasi efek jangka panjang penggunaan media Canva terhadap pembelajaran dan prestasi akademik siswa, serta pengaruhnya terhadap keterampilan digital mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Haeba Ramli, Rizki Yudhistira. 2018. *Pengaruh Pengembangan Karir terhadap Kinerja Pegawai melalui Komitmen Organisasi pada PT.*
- Adnan, Muhammad Said. 2019. Abreviasi pada Berita dalam Surat kabar Jawa Pos. *Jurnal Belajar Bahasa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Vol 4 (2). Hal.161-240
- Annisa, Amalia. "Sejarah revolusi industri dari 1.0 sampai 4.0." *Artikel Mahasiswa Sistem Telekomunikasi 1* (2021): 2-3.
- Ambarita, Erika. "Belajar Dari Rumah (Bdr) Menggunakan Padlet Alternatif E-Learning Pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Di Sman 56 Jakarta)." *Jira: jurnal inovasi dan riset akademik 2.1* (2021): 30-36.
- Ambarita, Erika. "Belajar Dari Rumah (Bdr) Menggunakan Padlet Alternatif E-Learning Pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Di Sman 56 Jakarta)." *Jira: jurnal inovasi dan riset akademik 2.1* (2021): 30-36.
- Akbar, Amin dan Nia Noviani. "Tantangan dan solusi dalam perkembangan teknologi pendidikan di Indonesia." *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*. 2019.
- Bakar, R. (2014). *The effect of learning motivation on student's productive competencies in vocational high school, West Sumatra. International Journal of Asian Social Science*, 4(6), 722-732.
- Darihastining, S., Aini, S. N., Maisaroh, S., & Mayasari, D. (2021). *Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Kearifan Budaya Lokal pada Anak Usia Dini. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1594–1602.
- ≡8y
- Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*. (Jakarta: PT.Rinekan Cipta, 2013), hal. 97-100.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2006). *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Donni Juni Priansa, Manajemen Peserta Didik dan Model Pembelajaran, (Bandung:Alfabeta, 2015), hal. 132
- Dwiyama, Fajri. "Pemasaran Pendidikan Menuju Era Revolusi Industri 5.0." *Adaara: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 11.1 (2021): 24-34.
- Fajri, Laelatul, Edy Herianto, dan Sawaludin Sawaludin. "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Media Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran PPKn Kelas VIII Di SMP Negeri 2 Lingsar." *MANAZHIM* 4.2 (2022): 371-382.
- Febrianti, Felia. "Efektivitas penggunaan media grafis dalam meningkatkan motivasi belajar siswa." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*. Vol. 2. No. 1. 2019.
- Firmadani, Fifit. "Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0." *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional 2.1* (2020): 93-97.

- Kurniawan, Agung dan Zarah, 2016, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Yogyakarta: Pandiva buku.
- Koroh, Taty Rosiana, and Petrus Ly. "Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa." *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran* 6.1 (2020): 126-132.
- Lembang, Lilis, Widya, Suastika, Yudistira. "Edukasi pembuatan desain grafis menarik menggunakan aplikasi canva." *Jurnal pengabdian masyarakat* 2.2 (2021): 91-102
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>.
- Masfufah, Risma, and Ekasatya Aldila Afriansyah. "Analisis Kemampuan Literasi Matematis Ditinjau dari Gaya Belajar Siswa SMP pada Pembelajaran Daring." *PERISAI: Jurnal Pendidikan dan Riset Ilmu Sains* 1.1 (2022): 1-13.
- Machali, Imam. "Metode penelitian kuantitatif (panduan praktis merencanakan, melaksanakan, dan analisis dalam penelitian kuantitatif)." (2021).
- Mahnun, Nunu. "Media pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran)." *Jurnal pemikiran islam* 37.1 (2012).
- Makmum, A. S. (2003). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Rosda Karya.
- Mitra, D., & Purnawarman, P. (2019). Teachers' Perception Related to the Implementation of Curriculum 2013. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 7(1), 44–52. <https://doi.org/10.15294/ijcets.v7i1.27564>.
- Monika, M., & Adman, A. (2017). *Peran Efikasi Diri dan Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan*. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 110-117.
- Muin, Abdul, and Isnaeni Fitri. "Strategi REACT dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis." *Pasundan Journal of Mathematics Education Jurnal Pendidikan Matematika* 2.1 (2012): 1-18.
- Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2014), hlm.
- Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana, *Konsep Strategi Pembelajaran*, (Bandung: Refika Aditama, 2012), hal. 26.
- Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hal. 71.
- Nugroho, Fifto, and Yoga Listi Prambodo. "Pelatihan Penggunaan Canva pada Desain Kemasan Produk bagi Komunitas Kubependa Rawalumbu Bekasi." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Gemilang (JPMG)* 2.2 (2022): 28-35.

- Nurrita, Teni. "Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa." *Jurnal misykat* 3.1 (2018): 171-187.
- Nirfayanti, dan Nurbaeti. "Pengaruh media pembelajaran google classroom dalam pembelajaran analisis real terhadap motivasi belajar mahasiswa." *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika* 2.1 (2019): 50-59.
- Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014) hal.106
- Puspitasari, D. B. (2013). Hubungan antara Persepsi terhadap Iklim Kelas dengan Motivasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Bancak. *EMPATHY Jurnal Fakultas Psikologi*, 1(1).
- Rahmasari, Erisa Adyati, and Auria F. Yogananti. "Kajian Usability Aplikasi Canva (Studi Kasus Pengguna Mahasiswa Desain)." *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia* 7.01 (2021): 165-178.
- Rahmawati, Farida, and Idam Ragil Widiyanto Atmojo. "Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA." *Jurnal Basicedu* 5.6 (2021): 6271-6279.
- Ramli, Anwar, *et al.* "Peran media dalam meningkatkan efektivitas belajar." *Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Negeri Makassar* (2018): 5-7
- Rusmini. (2017). Peningkatan Mutu Sumber Daya Manusia Melalui Pendidikan Karakter dan Attitude. *NurEl-Islam*, 4(2), 79–96. media.neliti.com/media/publications/226431-peningkatan-mutu-sumber-daya-manusia.
- Rifa Hanifa Mardhiyah, Sekar Nurul Fajriyah Aldriani, Febyana Chitta, & Muhamad Rizal Zulfikar. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan SumberDaya Manusia. *Lectura : Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29–40. <https://doi.org/10.31849/lectura.v12i1.5813>.
- Rohmah, F. N., & Bukhori, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata PelajaranKorespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3. *Economic dan EducationJournal*, 2(2), 169–182. <https://doi.org/10.33503/ecoducation.v2i2.892>.
- Sardiman. 2018. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Sardiman, A. M. (2012) *interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT Raja Garafind Persada.
- Saputri, Arviny Dian, and Sitti Hajerah Hasyim. "Pengaruh Media Pembelajaran Canva terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Makassar." *Accounting: Jurnal Pendidikan Akuntansi* 3.3 (2023): 201-211.
- Sholeh, Muhammad, Rr Yuliana Rachmawati, and Erma Susanti. "Penggunaan aplikasi Canva untuk membuat konten gambar pada media sosial sebagai upaya mempromosikan hasil produk UKM." *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* 4.1 (2020): 430-436.

- Siahaan, S. 2008. Perkembangan Siaran Televisi Edukasi (TVE): Persepsi dan Penyikapan Guru. Jakarta: Pustekkom-Depdiknas. <http://pakdirman.blogspot.com/2008/01/perkembangan-siaran-televisi-edukasi.html>. diakses pada tanggal 9 September 2015.
- Sulastrri, Sulastrri, Imran Imran, and Arif Firmansyah. "Meningkatkan hasil belajar siswa melalui strategi pembelajaran berbasis masalah pada mata pelajaran IPS di kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya." *Jurnal Kreatif Online* 3.1 (2015).
- Sugiyono, 2013, Metode Penelitian Kuantitatif, Bandung: CV. Alfabeta.
- Susilana, Rudi, and Cepi Riyana. *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV. Wacana Prima, 2008.
- Susilawati, E. (2018). Rancangan Pengembangan Metode Pembelajaran Multimedia Interaktif Bahasa Inggris Melalui Adobe Flash Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, 7(2), 45–56. <https://doi.org/10.34010/jati.v7i2.492>.
- Syahputra, Edi. "Pembelajaran abad 21 dan penerapannya di Indonesia." *Prosiding Seminar Nasional Sains Teknologi Humaniora dan Pendidikan (QSinastekmapan)*. Vol. 1. 2018.
- Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2008), hlm. 157
- Tanjung, Rahma Elvira, and Delsina Faiza. "Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika." *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)* 7.2 (2019): 79-85.
- Tambunan, R. "motivasi intrinsik & motivasi ekstrinsik." *Universitas sumatera utara: Tesis* (2015).
- Uno, H.B. (2014). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Virgiana, A., & Wasitohadi. (2016). Efektivitas Model Problem Based Learning Berbantuan Media AudioVisual Ditinjau Dari Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SDN 1 Gadu Sambong - Blora Semester 2 Tahun 2014/2015. *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(2), 100–118. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i2.p100-118>.
- Wahyuni and Rita Aryani. "Penerapan video pembelajaran daring anak usia dini pada masa pandemi covid-19." *Jurnal Syntax Transformation* 2.07 (2021): 1036-1048.
- Wahyudi, Dudi, and Endan Suwandana. "Efektivitas Implementasi Kebijakan Akun Belajar. Id Kemendikbud Oleh Tenaga Kependidikan." *Jurnal Kebijakan Pembangunan Daerah* 6.1 (2022): 16-26.
- Wati (2019). Peningkatan hasil belajar biologi pada materi pencernaan *jurnal ilmu pendidikan dan humaniora*.

- WinaSanjaya, *Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Jakarta: kencana, 2011), hal.250.
- Wulandari Riya, Angelia Timara, Emi Sulistri, Sumarli."Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Video terhadap Hasil Pembelajaran
- Wulandari, Tri, dan Adam Mudinillah. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD." *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah* 2.1 (2022): 102-118.
- Belajar Kognitif Siswa SD." *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika* 7.2 (2021): 283-290.
- Yus (2010). *Discovery Learning*. Terhadap Penguasaan Konsep *Jurnal Pembelajaran IPA*.
- Zulpar, T., Syefrinando, B., & Muliawati, L. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Android Menggunakan ADOBE AIR FOR Android pada Pokok Bahasan Usaha dan Energi Untuk Siswa SMA/MA* (Doctoral dissertation, UIN SulthanThaha Saifuddin Jambi).