

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai penerapan media interaktif Canva oleh guru pada pembelajaran TIK dan respons siswa kelas III di SD Islam Al-Azhar 51, dapat disimpulkan sebagai berikut::

1. Penerapan media interaktif Canva oleh guru pada pembelajaran TIK dan respons siswa kelas III di SD Islam Al-Azhar 51 adalah:
 - a. Penggunaan Canva diawali dengan perencanaan materi dan media pembelajaran oleh guru.
 - b. Canva digunakan untuk menyajikan materi TIK secara menarik dan interaktif.
 - c. Penggunaan Canva meningkatkan perhatian, keaktifan, dan antusiasme siswa dalam belajar.
 - d. Canva membantu siswa memahami materi sehingga meningkatkan respon belajar pada pembelajaran TIK kelas III di SD Islam Al-Azhar 51 Kota Bengkulu.
2. Respons siswa kelas III terhadap penggunaan media interaktif Canva pada pembelajaran TIK di SD Islam Al Azhar 51
 - a. Canva menyajikan materi secara menarik sehingga

meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa.

- b. Siswa menunjukkan perhatian yang lebih baik saat Canva digunakan.
- c. Siswa tertarik dengan gambar, warna, dan tampilan visual Canva.
- d. Siswa lebih aktif dalam menjawab pertanyaan dan menyampaikan pendapat.
- e. Siswa terlihat lebih antusias mengikuti pembelajaran.

3. Canva membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. faktor pendukung dan penghambat penerapan media interaktif Canva oleh guru pada pembelajaran TIK kelas III di SD Islam Al Azhar 51

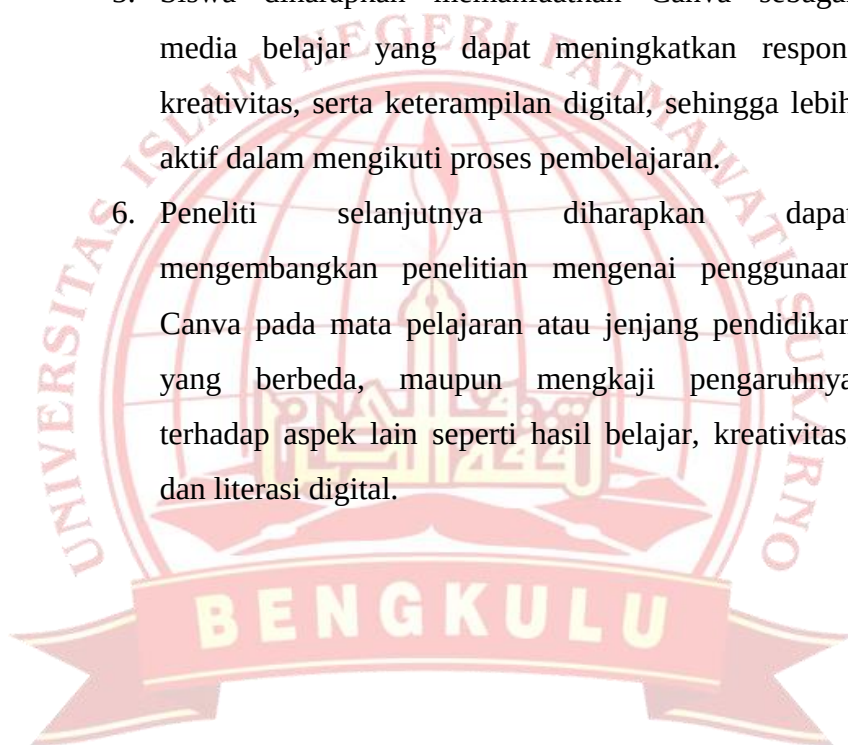
- a. **Faktor pendukung:** Tersedianya fasilitas dan dukungan sekolah, serta kemampuan guru dalam menyesuaikan Canva dengan materi dan kondisi siswa.
- b. **Faktor penghambat:** Keterbatasan waktu guru, kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi yang belum merata, dan jaringan internet yang terkadang kurang stabil.
- c. **Upaya mengatasi:** Guru memberikan pendampingan kepada siswa dan menyesuaikan penggunaan Canva dengan kondisi pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Penerapan media interaktif Canva oleh guru pada pembelajaran TIK dan respons siswa kelas III di SD Islam Al-Azhar 51 Kota Bengkulu, peneliti memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pihak sekolah, guru, maupun peneliti selanjutnya dalam mengembangkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi.

1. Guru diharapkan terus mengembangkan penggunaan media interaktif Canva dalam pembelajaran TIK dengan memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia agar pembelajaran menjadi lebih kreatif, menarik, dan mampu meningkatkan respon belajar siswa.
2. Guru diharapkan meningkatkan kompetensi dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran melalui pelatihan atau workshop sehingga dapat mengembangkan media pembelajaran digital yang inovatif.
3. Sekolah diharapkan memberikan dukungan berupa penyediaan sarana dan prasarana, seperti akses internet dan perangkat pendukung, agar penggunaan Canva dalam pembelajaran dapat berjalan secara optimal.

4. Sekolah diharapkan mendorong pemanfaatan Canva dan media pembelajaran digital lainnya pada berbagai mata pelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi.
5. Siswa diharapkan memanfaatkan Canva sebagai media belajar yang dapat meningkatkan respon, kreativitas, serta keterampilan digital, sehingga lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.
6. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian mengenai penggunaan Canva pada mata pelajaran atau jenjang pendidikan yang berbeda, maupun mengkaji pengaruhnya terhadap aspek lain seperti hasil belajar, kreativitas, dan literasi digital.



DAFTAR PUSTAKA

- Andreansyah, A., Sumani, & Wulandari, A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Penyajian Data Melalui Media Interaktif Berbasis Canva. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(4), 869–883.
- Ardiansyah, R., Fikriyah, & Darmini, M. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Game Education Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema 8 Subtema 3 di Kelas VI SDN 2 Sumber Kidul. *Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(5), 4164–4171.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Atris Yuliarti Mulyani. (2022). Pengembangan Critical Thinking Dalam Peningkatan Mutu Pendidikan di Indonesia. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 100–105. <https://doi.org/10.54259/diajar.v1i1.226>
- Bateson. (1967). *Gastronomía Ecuatoriana y Turismo Local*, 1(69), 5–24.
- Collins, S. P., Storrow, A., Liu, D., Jenkins, C. A., Miller, K. F., Kampe, C., & Butler, J. (2021).
- Dasar, S. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Mata Pelajaran IPAS Materi Metamorfosis untuk Siswa Sekolah Dasar*. 5, 1689–1699.
- Daryanto. (2020). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat*

- Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.
- Donny, M., Subarjo, P., Suarni, N. K., Margunayasa, I. G., & Ganesha, U. P. (2024). Analisis Penerapan Pendekatan Teori Belajar Konstruktivisme pada Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Abstrak: Penelitian ini membahas analisis penerapan pendekatan teori belajar konstruktivisme pada kemampuan berpikir kritis siswa di sekolah das. *Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(1), 313–318.
- Dzulfian Syafrian, dkk. (2025).
- Elma, E. M. S. (2020). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Daring Tema Globalisasi Melalui Media Quizizz Kelas VI SD Negeri Kutowinangun 11 Kota Salatiga Tahun Pelajaran 2020/2021. *Dimensi Pendidikan*, 16(2), 73–84.
- Fajrina, W., Sapta, A., Irvan, D., & Safari, R. (2025). Penerapan Media Canva Sebagai inovasi Pembelajaran dalam Upaya Optimalisasi Capaian Belajar Pancasila Siswa Sekolah Dasar. 6(1), 60–71.
- Ginayah, R., Iswara, P. D., & Karlina, D. A. (2024). Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Keterampilan Membaca Permulaan. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(4), 1770.
- Habibatunisa, S. (2024). Peningkatan Kemampuan Berpikir

- Kritis Siswa Kelas Iv Melalui E-Modul Berbasis Canva Mi Pembangunan Jakarta*. 1–108.
- Haris, D. D., S.Lamada, M., & Mustamin. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Website Canva untuk Menarik Minat Belajar Siswa di UPT SD Negeri 30 Binamu. *Information Technology Education Journal*, 3(1), 14–18.
- Herianingtyas, N. L. R., Maksun, A., & Marini, A. (2023). Pengaruh Flipbook E-Module berbasis Nilai Multikulturalisme terhadap Peningkatan Kemampuan Critical Thinking (CT) Siswa Sekolah Dasar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(3).
- I Wayan Sugama, Putu Dika Pratama, & Dewa Ayu Dwita Respati. (2024). Implementasi Metode Pembelajaran Jigsaw Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Seni Budaya Peserta Didik Kelas X AK 2 SMK Negeri 2 Denpasar. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(1), 146–156.
- Kurniawan, A. A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 179–187.
- Lestari, N. A., Nurhaliza, N., Hayuningtyas, A. L., & Farahdila, F. (2025). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva dalam Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 3(5),

2251–2257.

- Mariyah, Y. S., Budiman, A., Rohayani, H., & Audina, W. D. (2021). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Media Audio Visual : Studi Eksperimen Dalam Pembelajaran Tari. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 4(2), 959–967.
- Maysarah;, Aisah, S., Alamha;, & Dewi, P. T. (2024). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tematik*, 9(2), 114–125.
- Mazna, U., Nazirah, F., Farhana, I., & Marsitah, I. (2024). Perencanaan Pembelajaran Yang Interaktif Dalam Menumbuhkan Critical Thinking Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(4), 10.
- Mufidah, I., Suyono, S., & Ekawati, R. (2023). Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Critical Thinking dan Literasi Membaca dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 1(3), 134–144.
- Muin, A. (2017). Keterampilan Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Penelitian Pendidikan Insani*, 20(2), 133.
- Natasha, N., Al-bahij, A., & Mufidah, L. (2024). Analisis Pengaruh Lingkungan Belajar terhadap Minat dan Prestasi Belajar Siswa SD dalam Mata Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 5 SD. *Seminar Nasional Dan Publikasi Ilmiah*, 1303–1311.

- Noorhapizah, N., Diani Ayu Pratiwi, & Karmilla Ramadhanty. (2022). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Menggunakan Smart Model Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 2(2), 613–624.
- Nugraha, B., Subiyantoro, S., & Purwitasari, K. (2023). Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Materi Penyajian Data Mata Pelajaran Matematika Melalui Penggunaan Media Interaktif Canva. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(4), 166–177. <https://doi.org/10.32585/edudikara.v8i4.360>
- Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532.
- Nurhosen Nurhosen, Sayyinul Sayyinul, Rofik Iskandar, Malikal Balqis, & Miftahus Surur. (2024). Analisis Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2(2), 81–96.
- Prihati, W., & Barriyah, I. Q. (2024). Media Happy Note Beruang Canva Untuk Pembelajaran Tematik Seni Rupa Dan Bahasa Indonesia. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 58–66. <http://117.74.115.107/index.php/jemasi/article/view/537>
- Rahmatia, F., & Fitria, Y. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir

- Kritis di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4, 2685–2692.
- Rais, G. F., Nugroho, W. T., Sahira, A. F., Awalia, R. C., Fadhilah, R., & Eka Andriani, A. (2025). Analisis Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Pemahaman Peserta Didik Kelas 3 Pada Pembelajaran IPAS. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4, 417–422.
- Rambe, Y. S., Rozi, F., Mailani, E., Sirait, A. P., Free, I., & Manurung, U. (2024). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN CANVA PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV SDN 19 RANTAU UTARA T . A 2023 / 2024 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Universitas Negeri Medan Sural : rambeyulfasyahdina@gmail.com PENDAHULUAN Pada zaman s. 8(4), 715–726.
- Rezky, H., Rosdiana, R., & Munirah, M. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Aplikasi Canva terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *Judikdas: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1),
- Risiantita, M., Sari, A. Y., Azahra, N. A., Winarsih, I. O., Alkhoiri, M. F., Mubarak, M. F., & Mayarni, M. (2024). Analisis Strategi dan Metode Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar Kelas 5. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 11.

- Riyadi, D. (2021). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran interaktif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(2), 1–15.
- Siswa, B., Mata, P., Pai, P., Nabara, A. E. K., Kabupaten, B., Lawas, P., Studi, P., Agama, P., Ali, S., & Ahmad, H. (2023). *PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN*.
- Soro et al. (2024). *Implementasi Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Meningkatkan*. 5, 2219–2224.
- Susanto, E. E., & Suryani, Z. (2024). (1. *Pengaruh Ukuran Perusahaan, Leverage, Dan Profitabilitas Terhadap Nilai Perusahaan*, 3(62293481), 2413–2426.
- Sutrisno, T. (2019). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran PKn Kelas VI di SDN Kota Sumenep. *ELSE (Elementary School Education Journal) : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(2), 98.
- Tamping, N. R., & Sulaiman, S. (2024). Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa melalui Pendekatan Kontekstual pada Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Kelas V SDN 236 Beringin Kabupaten Luwu Utara. *Jurnal Dieksis ID*, 4(2), 89–100. <https://doi.org/10.54065/dieksis.4.2.2024.526>
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group
- UNESCO. (2021). *Reimagining Our Futures Together: A New*

- Social Contract for Education*. Paris: UNESCO Publishing.
- Widowati, R. A. D. (2023). Implementasi Canva dalam Digitalisasi Mata Pelajaran Seni Budaya di Madrasah Tsanawiyah. *Indonesian Journal of Action Research*, 2(1), 135–142.
- World Economic Forum. (2022). *Education 4.0: Global Framework on the Future of Education*. Geneva: WEF.

