

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh media pembelajaran canva terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Desain Grafis di SMK Negeri 3 Kuningan dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Tingkat minat belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *Canva* tergolong cukup. Hal ini ditunjukkan dari hasil angket pretest dengan skor rata-rata 32,03, di mana sebagian besar siswa berada pada kategori sedang dan masih terdapat siswa dengan skor rendah. Artinya, sebelum penggunaan *Canva*, siswa belum menunjukkan minat belajar yang optimal.
2. Tingkat minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Canva* mengalami peningkatan yang signifikan. Hasil angket posttest menunjukkan skor rata-rata 43,47 dengan mayoritas siswa berada pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *Canva* memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat belajar siswa.
3. Berdasarkan hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test* diperoleh nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$) dan nilai *effect size* $r = 0,85$ yang termasuk kategori sangat besar. Hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan *Canva*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Canva* secara nyata berpengaruh positif dan kuat terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas X DKV SMK Negeri 3 Kuningan.

B. Implikasi

Berikut ini beberapa implikasi yang peneliti peroleh dari hasil penelitian, diantaranya :

1. Implikasi Teoritis

Hasil penelitian ini memperkuat teori bahwa penggunaan media pembelajaran digital interaktif dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. *Canva* sebagai salah satu media pembelajaran kreatif dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran abad 21.

2. Implikasi Praktis

Bagi guru, *Canva* dapat menjadi media pembelajaran yang mudah digunakan untuk menciptakan bahan ajar visual yang menarik, sehingga mampu meningkatkan partisipasi siswa. Bagi sekolah, penelitian ini memberikan gambaran bahwa integrasi media digital seperti *Canva* sebaiknya lebih didukung agar pembelajaran menjadi lebih modern, efektif, dan sesuai kebutuhan siswa.

C. Rekomendasi

Setelah dilaksanakannya penelitian di SMK Negeri 3 Kuningan, peneliti memiliki beberapa masukan dalam penerapan media *Canva* sebagai berikut :

1. Untuk Guru

Guru disarankan untuk memanfaatkan *Canva* secara lebih luas dalam berbagai mata pelajaran, bukan hanya sebagai media presentasi, tetapi juga untuk pembuatan infografis, poster, dan *project-based learning* yang melibatkan siswa secara langsung.

2. Untuk Siswa

Siswa diharapkan lebih aktif memanfaatkan media *Canva* tidak hanya saat pembelajaran, tetapi juga dalam mengembangkan kreativitas dan kemandirian belajar di luar kelas.

3. Untuk Sekolah

Sekolah perlu memberikan pelatihan atau workshop bagi guru dan siswa tentang pemanfaatan Canva agar penggunaannya lebih maksimal dalam mendukung pembelajaran.

4. Untuk Peneliti Selanjutnya

Penelitian dapat dikembangkan lebih lanjut dengan memperluas sampel, membandingkan *Canva* dengan media digital lain, atau meneliti pengaruhnya terhadap aspek lain seperti hasil belajar, motivasi, maupun keterampilan abad 21 siswa.