

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil wawancara, observasi kelas, serta kajian pustaka, dapat disimpulkan bahwa:

1. Persepsi siswa terhadap media *PowerPoint* berbasis Canva sangat positif, baik dari siswa berkemampuan tinggi, sedang, maupun rendah. Media ini dianggap menarik, menyenangkan, dan membantu fokus serta pemahaman siswa terhadap materi IPAS. Visualisasi yang kuat memberikan stimulus awal yang penting dalam membangun motivasi belajar.
2. Kendala dalam penggunaan media ini masih cukup signifikan, terutama pada aspek teknis seperti koneksi internet dan perangkat proyektor, keterbatasan waktu guru dalam merancang media, serta penguasaan fitur interaktif Canva yang masih terbatas. Selain itu, terdapat tantangan dalam menyesuaikan konten dengan kemampuan siswa dan dalam membangun interaksi kelas secara aktif.
3. Media Canva memiliki sejumlah kelebihan, antara lain tampilan visual yang menarik, mendukung pembelajaran yang sistematis dan kontekstual, serta mendorong keterlibatan kognitif dan emosional siswa. Canva juga memberikan kemudahan desain bagi guru berkat fitur-fiturnya yang fleksibel. Namun demikian, kekurangan seperti ketergantungan pada internet, padatnya informasi dalam slide, dan kurangnya pemanfaatan fitur interaktif masih menjadi catatan penting yang perlu ditindaklanjuti agar

media ini dapat digunakan secara lebih optimal dan inklusif bagi seluruh siswa.

4. Dampak terhadap motivasi belajar siswa sangat positif, baik secara intrinsik (rasa senang dan percaya diri memahami materi) maupun ekstrinsik (dorongan untuk aktif karena mendapat respons guru dan teman). Media ini efektif menarik perhatian, membangun kepercayaan diri, serta mendorong interaksi dalam pembelajaran IPAS yang kadang bersifat abstrak.

B. Saran

Berdasarkan temuan penelitian, maka disarankan hal-hal berikut:

1. Bagi Guru
 - a. Melakukan penyederhanaan isi media agar sesuai dengan perkembangan kognitif siswa, terutama siswa dengan kemampuan akademik rendah.
 - b. Mengembangkan keterampilan dalam memanfaatkan fitur interaktif Canva (seperti tombol navigasi, hyperlink, dan kuis) agar pembelajaran lebih interaktif dan membangun kemandirian belajar siswa.
 - c. Merancang slide yang memperhatikan prinsip multimedia learning (kombinasi teks singkat, gambar bergerak, dan animasi) untuk memudahkan pemahaman.
 - d. Menyiapkan alternatif media offline atau cadangan file presentasi untuk mengantisipasi kendala jaringan internet.
2. Bagi Sekolah

- a. Menyediakan pelatihan khusus bagi guru terkait penggunaan Canva secara pedagogis dan teknis.
 - b. Meningkatkan infrastruktur pendukung seperti koneksi internet dan perangkat proyektor agar penggunaan media digital dapat berlangsung tanpa hambatan.
 - c. Mendorong kolaborasi antarguru dalam membuat dan berbagi konten Canva untuk efisiensi waktu dan kualitas media pembelajaran.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya
- a. Perlu dilakukan penelitian lanjutan dengan melibatkan lebih banyak responden dan mata pelajaran lain untuk mengetahui konsistensi efektivitas media Canva dalam berbagai konteks pembelajaran.
 - b. Mengembangkan model pembelajaran berbasis Canva yang terintegrasi dengan pendekatan kontekstual dan interaktif.