

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

##### **1. Implementasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Editor Dalam Membentuk Kreativitas Siswa Pada Mapel PAI dan Budi Pekerti**

Media pembelajaran berbasis aplikasi editor (canva) ini diterapkan di SMPN Model Terpadu mulai tahun 2019 hingga sekarang. Media pembelajaran berbasis aplikasi editor (canva) untuk membentuk kreativitas siswa dikonsept dengan pemberian tugas kepada siswa tentang materi yang telah diajarkan dengan membuat sebuah karya visual yang menarik dengan kemampuan dan ide-ide para siswa.

Tahapan-tahapan yang digunakan dalam menerapkan media pembelajaran berbasis aplikasi editor (canva) di SMPN Model Terpadu Bojonegoro ini, yaitu Perencanaan pembelajaran, Proses pembelajaran, dan Evaluasi hasil pembelajaran. Dan dalam penerepan media pembelajaran berbasis aplikasi editor dalam membentuk kreativitas siswa tersebut memberikan dampak dingga 70%.

## 2. Faktor Penghambat dan Pendukung Implementasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Editor Dalam Membentuk Kreativitas Siswa Pada Mapel PAI dan Budi Pekerti

Hambatan dalam penerapan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi editor (canva) di SMPN Model Terpadu terdiri dari dua aspek, yaitu internal dan eksternal:

- a. Internal : 1) Kurangnya kesadaran dan pemahaman siswa dalam mempelajari aplikasi canva.
- b. Eksternal : 1) Terbatasnya akses internet

Pendukung dalam penerapan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi editor di SMPN Model terpadu terdiri dari dua aspek, yaitu internal dan eksternal:

- a. Internal : 1) Dukungan guru. 2) Antusias siswa
- b. Eksternal : 1) Tersedianya lab. komputer

### B. Saran

1. Bagi Sekolah : memberikan akses teknologi yang kuat agar penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi editor (canva) dapat berjalan dengan lancar dan sukses.
2. Bagi Pendidik : pendidik lebih memperhatikan kebutuhan peserta didik. Dengan memperhatikan kebutuhan siswa, pendidik dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih responsif dan relevan, sehingga siswa akan lebih tertarik dan termotivasi dalam menggunakan aplikasi tersebut.