

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Pada implementasi aplikasi *canva* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Negeri 1 Bojonegoro merupakan perwujudan terciptanya kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, berkomunikasi, dan berkolaborasi peserta didik sebagaimana kebutuhan abad 21 yang sering berubah dan tidak pasti.
2. Implementasi aplikasi *canva* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Negeri 1 Bojonegoro sangat efektif untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar peserta didik dengan karakteristik mata pelajaran yang berisi sejarah dan bersifat bercerita sehingga peserta didik memiliki daya jelajah yang lebih tinggi dalam mengombinasikan ilmu pengetahuan dengan *skill* peserta didik.
3. Faktor pendukung implementasi aplikasi *canva* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah mudahnya fitur-fitur yang diberikan oleh aplikasi *canva* seperti tersedianya *template* otomatis yang bisa digunakan langsung oleh peserta didik, penggunaan proyek bersama melalui perangkat yang berbeda di waktu yang sama, dan tidak adanya perangkat khusus untuk mengoperasikannya.

Faktor penghambat implementasi aplikasi *canva* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah tidak adanya latar belakang desainer dari beberapa peserta didik sehingga harus memberikan pengarahan secara intensif dan penggunaan internet untuk mengoperasikan aplikasi *canva* menjadi masalah khusus peserta didik karena ketersediaan paket data ketika tidak berada di madrasah.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, ada beberapa saran sebagai berikut:

1. Peserta didik harus memiliki kemauan untuk membawa suasana yang baik selama kegiatan belajar dan mengajar agar bisa memberikan kesan yang hidup dan aktif kepada peserta didik yang lain.
2. Sebagai seorang pengajar hendaknya selalu membuat program peningkatan diri dengan aktif membuat kajian-kajian tentang perubahan yang terjadi sehingga secara alamiah keterampilan dan kreativitas pengajar bisa menjadi lebih baik kemudian dapat diterapkan pada kegiatan belajar dan mengajar di kelas.
3. Untuk peneliti selanjutnya hendaknya melakukan pengembangan terhadap implementasi aplikasi *canva* ini sehingga mampu memberikan hasil pembelajaran peserta didik yang lebih baik.