

## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

Penulis melakukan analisis tentang Implementasi *Joyful Learning* Berbantu Canva Dalam Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas X Di Sma Negeri 4 Bojonegoro. Maka yang dapat disimpulkan untuk menanggapi rumusan masalah yaitu:

- a. Implementasi *joyful learning* berbantu Canva dalam pelaksanaannya pada materi *al-khuliyatu al-khamsah* dilakukan dengan metode presentasi, diskusi dan tanya jawab. Kemudian setelah peserta didik presentasi selama kurang lebih 60 menit, selanjutnya pendidik mengulang kembali penjelasan materi agar peserta didik lebih mengerti dan memperjelas materi serta dapat memberikan contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari dengan mengaitkan materi yang sedang di bahas. Selain itu pelaksanaan *joyful learning* pada materi *al-khuliyatu al-khamsah* juga digunakan media lain yakni berupa video, *game* edukasi menggunakan permainan tradisional dari Canva ular tangga *syar'i*.
- b. Hasil Implementasi *Joyful Learning* Berbantu Canva Dalam Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X di SMA Negeri 4 Bojonegoro adalah adanya perubahan sikap dan perilaku mereka selama proses belajar di kelas. Peserta didik turut berpartisipasi dalam penyusunan, pelaksanaan, dan lanjutan kegiatan pembelajaran serta dalam mengkomunikasikan hasil pembelajaran. Peserta didik juga akan kelihatan lebih berani untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya.

c. Faktor Pendukung dan Penghambat Pada Implementasi *Joyful Learning* Berbantu Canva Dalam Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X di SMA Negeri

4 Bojonegoro yaitu:

a. Faktor pendukung

1. Internal

a) Peserta didik sangat antusias pada pembelajaran

2. Eksternal

a) Visual yang menarik dan templat yang bisa digunakan

b) Ketersediaan Teknologi dan Fasilitas

c) Dukungan dan Bimbingan dari Guru

b. Faktor penghambat

1. Internal

a) Penguasaan materi peserta didik masih kurang saat melakukan presentasi

2. Eksternal

a) Diperlukan jaringan dan ruang penyimpanan yang besar untuk masuk ke aplikasi Canva

b) Ketepatan waktu untuk mengedit mengakibatkan kreativitas peserta didik terbatas

## B. Saran

Rancangan pembelajaran dalam penelitian ini belumlah sempurna dan masih memiliki ruang untuk peningkatan. Oleh karena itu, kami menyarankan kepada rekan-rekan pengajar yang berencana untuk menerapkannya dalam pembelajaran mereka untuk melakukan evaluasi menyeluruh terlebih dahulu,

sehingga dapat mencapai hasil yang optimal. Untuk menciptakan variasi dalam pengembangan materi pembelajaran, penelitian diharapkan menggunakan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran selain *PowerPoint*.

Sebuah harapan untuk peneliti selanjutnya, kami berharap penelitian ini selain dapat digunakan sebagai bahan referensi yang berharga dan dapat dikaji ulang untuk mencoba menerapkannya pada mata pelajaran lain serta menggunakan metode dan media lainnya.

