

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Tingkat kecenderungan hasil praktek siswa *elaborate cover* pada mata pelajaran kuliner di SMK Putra Anda Binjai yang menggunakan media canva termasuk kategori cenderung baik sebesar 75,00 persen.
2. Tingkat kecenderungan hasil praktek siswa *elaborate cover* pada mata pelajaran kuliner di SMK Putra Anda Binjai yang menggunakan media PowerPoint termasuk kategori cenderung cukup sebesar 70,00 persen.
3. Berdasarkan hasil analisis uji-t menunjukkan terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penggunaan media pembelajaran berbasis canva terhadap hasil praktek siswa *elaborate cover* pada mata pelajaran kuliner di SMK Putra Anda Binjai, dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu sebesar $(56,17 > 1,68)$ pada taraf signifikan 5 persen. Artinya media pembelajaran canva dapat mempengaruhi hasil praktek siswa *elaborate cover* pada mata pelajaran kuliner di SMK Putra Anda Binjai

5.1 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka dapat disarankan sebagai berikut :

1. Guru seharusnya menggunakan media pembelajaran interaktif seperti media Canva secara rutin dalam proses pembelajaran, terutama pada materi yang membutuhkan pemahaman mendalam dan keterampilan praktik.

2. Guru perlu meningkatkan keterampilan teknologi melalui pelatihan atau workshop, agar guru mampu merancang pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.
3. Penerapan media Canva dapat diperluas pada mata pelajaran atau keterampilan lain yang melibatkan praktik, untuk melihat efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa di berbagai bidang.



DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, N. (2024). *Eksplorasi Tata Hidang Modern di Lombok : Antara Estetika , . 1.*
- Arikunto, Suharsimi. (2021). *Prosedur Penelitian dan Manajemen Penelitian.* Jakarta: Bumi Aksara
- Asnawati, Y., & Sutiah. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *JIE : Journal Of IIsamic Education*, 5(4), 64–72. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Daryanto. (2022). *Pembelajaran Terpadu dan Terintegritas.* Jakarta : Gava Media
- Dewi, C. A., Maemunah, M., & Mayasari, D. (2024). *Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Canva Mendukung Kurikulum Merdeka.* Sleman, Yogyakarta: Deepublish
- Hafidh, M., & Lena, M. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V Sekolah Dasar. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 112. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v8i2.10553>
- Hamalik. (2023). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.* Penerbit : Kencana
- Hasbullah. (2024). *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan: Edisi Revisi* (Jakarta: Raja Grafindo Persada)
- Kasri, M. A., Sahiruddin, S., & Arbin, L. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran TIK Menggunakan Aplikasi Canva Berbasis Video. *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 4(2), 85–94. <https://doi.org/10.36232/jurnalpetisi.v4i2.4468>
- Purwana Edi Saputra, I Gede. (2023). *Multimedia Pembelajaran Fisika Berbasis PowerPoint pada Materi Gerak Melingkar.* Sleman, DI Yogyakarta: Deepublish.
- Restu Kurnia, I., & Titin Sunaryati. (2023). Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1357–1363. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5579>
- Sagala. (2024). *Konsep dan Makna Pembelajaran.* Bandung: Alfabeta.
- Sahida, D., & Jufinda, A. (2023). *Dasar Bahan Ajar Interaktif Berbasis Canva.* Jakarta
- Semanrdiana. (2025). Pengembangan Media Video Pembelajaran Elaborate Cover Untuk Siswa Perhotelan. *MENDIDIK : Jurnal Kajian Pendidikan dan Pengajaran*

Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Afabeta

Suyanto. (2024). Peningkatan Kapasitas Penggunaan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pelaksanaan ANBK di SMK Nurul Huda. *Journal of Sustainable Communities and Development*, 2(1), 1–11.

