

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, peneliti dapat memberi kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva pada mata pelajaran DDTM kelas X teknik pemesinan di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan dilakukan dengan menggunakan metode *Research and Development* (R&D), yang merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti dan mengembangkan produk lama atau menghasilkan produk baru, serta diuji efektifitas dari produk tersebut. Pada penelitian ini menggunakan model ADDIE *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Penerapan) dan *Evaluation* (Evaluasi). Metode dan model ini dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva. Produk yang dikembangkan kemudian diuji Kelayakannya dengan validitas dan uji coba untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar peserta didik.
2. Kelayakan pengembangan produk oleh para ahli media, ahli desain dan ahli materi terhadap media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva dengan elemen dasar-dasar teknik mesin Kelas X diperoleh 89,42% yang termasuk kedalam kriteria sangat baik

3. Keefektifan media diperoleh dari nilai N-Gain yaitu sebesar 0,72 yang dimana nilai ini termasuk ke dalam kategori tinggi. Sehingga berdasarkan hasil yang diperoleh tersebut, produk memiliki efektifitas yang tinggi dan memberikan dampak terhadap pembelajaran dengan peningkatan hasil belajar yang dialami siswa pada mata pelajaran dasar-dasar teknik mesin.

5.2. Implikasi

Penelitian dilaksanakan menggunakan metode penelitian dan pengembangan yang hasilnya diharapkan bisa menjadi sumber pembelajaran dasar-dasar teknik mesin. Keadaan proses pembelajaran di SMK menjadi fokus pengembangan media pembelajaran ini. Selain itu, para *stakeholder* serta terlibat pada penelitian memiliki kesempatan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang permasalahan-permasalahan utama yang umumnya muncul dalam bidang pendidikan dan mengidentifikasi langkah-langkah yang diperlukan untuk mengatasi masalah-masalah yang ada. Hasil penelitian mempunyai implikasi positif untuk peserta didik (siswa) yaitu menjadi salah satu sumber materi pendukung pembelajaran dasar-dasar teknik mesin sebagai tindakan peningkatan keinginan serta tekad untuk belajar peserta didik SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan. Media pembelajaran dirancang interaktif melalui pengembangan dengan aplikasi Canva sehingga bisa memandu proses pengajaran ke arah semakin efektif, mempermudah dalam penyampaian materi, meningkatkan ketertarikan peserta didik, praktis dan mencapai hasil belajar yang diinginkan.

Pada saat implementasi media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva kepada siswa, beberapa siswa cukup antusias, dibuktikan dengan banyaknya siswa yang serius dalam memerhatikan cara mengoperasikannya dan saat memaparkan panduan pengoperasian modul yang telah dikembangkan. Sebab antusias peserta didik dari awal ketika menjelaskan cara penggunaan media, hal menunjukkan media pembelajaran bisa membuat peserta didik tertarik dan semangat sehingga lebih memperhatikan penyampaian materi dalam proses pengajaran.

Pengaplikasian media pembelajaran berbasis aplikasi Canva pada proses pengajaran juga membantu peserta didik untuk proaktif serta lebih sering bertanya, disebabkan bahan ajar yang digunakan bukan sekedar berupa tulisan saja tetapi juga ditambahkan beberapa item yang menarik, mengakibatkan penggunaannya akan menambah ketertarikan siswa dalam belajar. Dari pertanyaan siswa tersebut terlihat jelas bahwa pembelajaran di kelas menjadi lebih aktif. Oleh karena itu, pendidik bisa berperan menjadi pendukung yang dapat mendampingi peserta didik jika menerima permasalahan saat menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran ini dikembangkan memakai animasi gambar yang jelas dan menarik serta padanan warna yang estetik. Penggunaan kata, serta kalimat pada media mudah untuk dipahami, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi yang disajikan. Tujuannya adalah agar siswa dapat memanfaatkan modul ini secara mandiri, dengan sedikit bantuan dari guru, orang tua, atau pihak lain. Hal ini bertujuan agar siswa bisa

mengevaluasi kemajuan belajarnya secara mandiri. Demikian juga, pada penerapan media dalam kegiatan pengajaran, pendidik menyampaikan pesan ketika memberikan tautan guna mengakses modul lewat *online*, sebaiknya modul dibuat dalam bentuk *Portable Document Format (pdf)* yang bisa dibuka secara *offline* karena sudah diubah dalam bentuk *pdf* sehingga seluruh peserta didik bisa memakai modul walaupun tidak punya akses *online*.

5.3. Saran

1. Diharapkan guru dapat menggunakan media pembelajaran interaktif dengan aplikasi Canva agar meningkatkan minat siswa dan memacu semangat siswa dalam proses pembelajaran.
2. Media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva perlu dikembangkan untuk mata pelajaran yang lain guna menyebarluaskan bahan referensi setiap mata pelajaran yang dibutuhkan siswa dan guru.
3. Hasil belajar yang diperoleh dalam penelitian ini terbukti memiliki pengaruh, hendaknya bagi pihak sekolah agar lebih mempertimbangkan dalam penggunaan media pembelajaran ini supaya dapat diintegrasikan pada setiap elemen.
4. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan pada peneliti selanjutnya yang tertarik dalam melakukan penelitian dengan topik serupa untuk menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva pada mata pelajaran yang berbeda.