

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* dalam upaya meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas X di SMK Negeri 3 Medan pada materi Statistika dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan dan hasil pembahasan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kevalidan dan dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Hal ini dilihat dari hasil validasi yaitu 90,9% oleh ahli media dan 93,63% oleh ahli materi, yang keduanya berada pada kategori sangat valid sesuai kriteria penilaian.
2. Media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kepraktisan. Hal ini ditunjukkan melalui: a) respon guru dengan persentase 92,5% yang termasuk dalam kriteria sangat praktis; dan b) respon siswa dengan persentase 85,9% yang termasuk dalam kriteria sangat praktis. Penilaian ini menunjukkan bahwa media dapat digunakan dengan mudah dan sesuai kebutuhan dalam proses pembelajaran.
3. Media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria keefektifan yaitu ditinjau dari respon siswa dengan persentase 96,1% termasuk dalam kriteria sangat efektif serta dilihat dari adanya peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Hasil N-Gain menunjukkan rata-rata peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis setiap indikator sebesar 0,57 yaitu berada pada kategori sedang dan rata-rata peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis setiap siswa

secara keseluruhan sebesar 0,55 yang berada pada kategori sedang. Adapun diantaranya terdapat 34,37% siswa mengalami peningkatan dalam kategori tinggi, 53,12% siswa mengalami peningkatan dalam kategori sedang, dan 6,25% siswa mengalami penurunan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diperoleh, maka beberapa saran yang dapat dijadikan sebagai masukan untuk pengembangan lebih lanjut adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* yang dikembangkan telah memenuhi aspek kevalidan, kepraktisan, dan efektif, maka pendidik dapat memanfaatkan media pembelajaran ini untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.
2. Media pembelajaran yang telah dikembangkan masih perlu dikembangkan dengan menerapkan ke uji coba kelas besar dan di sekolah-sekolah lain dengan berbagai kondisi yang berbeda, agar media pembelajaran dapat dikembangkan lebih berkualitas.
3. Media pembelajaran yang telah dikembangkan berpotensi untuk memberikan solusi untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan aktif dalam menerima materi pembelajaran. Oleh karena itu, guru disarankan untuk memanfaatkan media ini dalam proses pembelajaran sebagai alternatif strategi untuk mendorong keterlibatan aktif siswa sekaligus memperluas pengalaman belajar mereka.
4. Media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* dapat digunakan siswa media diluar jam pelajaran untuk mengakses ulang materi pembelajaran secara fleksibel dari segi waktu maupun lokasi. Dengan demikian, direkomendasikan agar media dapat diberikan kepada siswa oleh guru untuk dipelajari di luar sekolah. Hal ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan belajar mandiri, penguatan materi, atau pengulangan pembelajaran di rumah, sehingga mendukung pembelajaran yang berkelanjutan.