

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan mengenai Pengembangan E-modul Interaktif Berbasis Aplikasi Canva pada Elemen Pengelasan SMAW Dasar di Kelas X SMK Negeri 13 Medan, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan *e-modul* interaktif berbasis aplikasi Canva dilakukan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang meliputi lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Pada tahap analisis dilakukan identifikasi kebutuhan siswa dan permasalahan pembelajaran. Tahap desain mencakup perencanaan struktur *e-modul*, penyusunan materi, serta pemilihan tampilan visual. Pada tahap pengembangan, *e-modul* dibuat menggunakan aplikasi Canva dengan memadukan teks, gambar, video, dan tautan interaktif. Tahap implementasi dilakukan melalui empat kali pertemuan pembelajaran di kelas X Teknik Pengelasan, sedangkan tahap evaluasi dilakukan dengan uji kelayakan oleh para ahli serta uji coba terhadap siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa proses pengembangan *e-modul* berjalan sistematis dan menghasilkan media pembelajaran yang menarik, mudah digunakan, serta sesuai dengan karakteristik siswa SMK.

2. Kelayakan *e-modul* interaktif berbasis aplikasi Canva dinilai melalui validasi ahli, uji kepraktisan, dan uji efektivitas. Hasil validasi menunjukkan bahwa *e-modul* interaktif memperoleh penilaian dengan kategori “Sangat Layak”. Dari hasil angket respon siswa dan guru, *e-modul* dinilai praktis dan mudah digunakan, dengan skor kepraktisan mencapai lebih dari 88 persen. Hasil uji efektivitas melalui perbandingan nilai pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa, dengan rata-rata nilai *N-Gain* sebesar 0,54 atau termasuk kategori “Sedang” Hal ini membuktikan bahwa *e-modul* interaktif berbasis Canva layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran.
3. Kelayakan *e-modul* interaktif berbasis Canva menurut ahli materi dan ahli media menunjukkan hasil yang sangat baik. Berdasarkan penilaian ahli materi, *e-modul* memenuhi kriteria kebenaran isi, kedalaman materi, serta kesesuaian dengan kurikulum yang berlaku. Sementara itu, hasil penilaian dari ahli media menunjukkan bahwa tampilan *e-modul* menarik, penyajian visual proporsional, serta navigasi mudah digunakan oleh siswa. Secara keseluruhan, kedua penilaian tersebut menyimpulkan bahwa *e-modul* interaktif berbasis Canva layak digunakan sebagai media pembelajaran inovatif dalam mendukung pemahaman siswa pada materi Elemen Pengelasan SMAW Dasar di SMK Negeri 13 Medan.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, implikasi dari pengembangan *e-modul* interaktif berbasis aplikasi Canva pada mata pelajaran

Elemen Pengelasan SMAW Dasar di kelas X SMK Negeri 13 Medan adalah bahwa media pembelajaran ini dapat menjadi alternatif inovatif dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah kejuruan. *E-modul* interaktif ini mampu membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan efisien, sekaligus memudahkan siswa memahami konsep pengelasan yang bersifat abstrak melalui tampilan visual, gambar, dan video interaktif. Selain itu, penggunaan *e-modul* ini juga mendorong siswa untuk belajar secara mandiri dan aktif, sehingga berimplikasi pada peningkatan motivasi serta hasil belajar. Dengan demikian, penerapan *e-modul* berbasis Canva dapat menjadi langkah nyata dalam mendukung implementasi pembelajaran digital yang kreatif, efektif, dan relevan dengan kebutuhan dunia pendidikan di era teknologi saat ini.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan mengenai pengembangan *e-modul* interaktif berbasis aplikasi Canva pada mata pelajaran Elemen Pengelasan SMAW Dasar di kelas X SMK Negeri 13 Medan, peneliti menyadari bahwa masih terdapat beberapa hal yang perlu dikembangkan dan disempurnakan agar media pembelajaran ini dapat memberikan manfaat yang lebih optimal. Oleh karena itu, peneliti memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru, siswa, pihak sekolah, serta peneliti selanjutnya dalam mengimplementasikan dan mengembangkan media pembelajaran digital di lingkungan pendidikan kejuruan. Adapun saran-saran tersebut adalah sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Diharapkan dapat memanfaatkan *e-modul* interaktif berbasis aplikasi Canva sebagai media pembelajaran pendukung yang menarik dan inovatif. Melalui penggunaan *e-modul* ini, proses pembelajaran dapat berlangsung lebih interaktif, efisien, serta mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi elemen Pengelasan SMAW Dasar.

2. Bagi Siswa

Disarankan agar siswa menggunakan *e-modul* interaktif ini sebagai sarana belajar mandiri di luar jam pelajaran. Dengan demikian, siswa dapat memperdalam pemahaman konsep, meningkatkan keterampilan dasar pengelasan, serta membiasakan diri belajar secara aktif dan mandiri.

3. Bagi Pihak Sekolah

Diharapkan pihak sekolah dapat mendukung pengembangan dan penerapan media pembelajaran digital seperti *e-modul* berbasis Canva dengan menyediakan fasilitas yang memadai, seperti perangkat komputer, akses internet, serta pelatihan bagi guru dalam penggunaan teknologi pembelajaran.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Disarankan agar penelitian serupa dikembangkan lebih lanjut pada materi atau kompetensi keahlian lainnya, dengan menambahkan fitur evaluasi otomatis, kuis interaktif, serta integrasi multimedia yang lebih lengkap agar *e-modul* menjadi lebih menarik, dinamis, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan.