

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Sebagaimana yang telah diuraikan pada bagian hasil dan pembahasan penelitian terkait pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan canva pada materi system rem di kelas XI TKRO SMK Negeri 2 Rantau Utara Kabupaten Labuhanbatu yang telah dilakukan, dengan demikian bisa ditarik simpulan sesuai dengan rumusan masalah maka kesimpulan pada penelitian Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan canva pada materi system rem di kelas XI TKRO SMK Negeri 2 Rantau Utara Kabupaten Labuhanbatu khususnya pada materi system rem yaitu :

1. Media pembelajaran interaktif menggunakan Canva dapat dikembangkan secara sistematis dengan menerapkan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Pendekatan ini memastikan bahwa media yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, khususnya pada materi system rem di kelas XI TKRO SMK Negeri 2 Rantau Utara Kabupaten Labuhanbatu.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dengan skor rata-rata 12,98 dengan kategori "Valid" berdasarkan hasil validasi ahli media, ahli desain, ahli materi, serta tanggapan positif dari siswa.
3. Penggunaan media pembelajaran berbasis Canva terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi system rem. Efektivitas

4. ini ditujukan oleh peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media tersebut dengan rata-rata peningkatan hasil dari pre-test dan post-test didapatkan hasil 52,34 yang mengindikasikan bahwa metode ini dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna.

5.2. Implikasi

Selaras dengan simpulan dan temuan pada penelitian pengemabangan media pembelajaran interaktif yang sudah melalui tahapan uji yang diperlukan. Dengan demikian, implikasi dari luaran penelitian ini ialah yang diuraikan dibawah ini:

1. Media pembelajaran inteartkif menggunakan Canva pada materi system rem di kelas XI TKRO SMK Negeri 2 Rantau Utara Kabupaten Labuhanbatu akan memberikan kontribusi yang sangat besar terhadap proses pembelajaran, seperti meingatkan semangat siswa untuk belajar dan membuat pembelajaran lebih muda, sehingga berdampak pada efektivitas pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan.
2. Media pembelajaran interaktif dapat digunakan oleh guru sebagai referensi selama proses pembelajaran. Pembelajaran interaktif memiliki banyak keuntungan bagi siswa dan proses pembelajaran, seperti meningkatkan pemahaman siswa terkait materi, meingkatkan hasil belajar siswa dan membiarkan siswa belajar secara mandiri.

5.3. Saran

Saran yang diberikan oleh peneliti terkait penelitian yang telah diperoleh pada pihak-pihak yang memiliki relevansi yakni diuraikan dibawah ini:

1. Penelitian ini telah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Namun, pengukuran hasil belajar masih terbatas pada lingkup materi dan waktu tertentu. Oleh karena itu, guru mata pelajaran Pemeliharaan Sasis dan Pemindah Tenaga Kendaraan Ringan disarankan menggunakan media ini sebagai pendukung pembelajaran, bukan sebagai satu-satunya metode, serta mengombinasikannya dengan strategi pembelajaran dan evaluasi yang lebih beragam agar peningkatan hasil belajar siswa dapat terpantau secara berkelanjutan.
2. Penelitian ini dilakukan dengan keterbatasan subjek dan fasilitas pembelajaran, sekolah disarankan meningkatkan dukungan sarana dan prasarana TIK serta memberikan pelatihan pengembangan media pembelajaran kepada guru. Hal ini penting agar penggunaan media interaktif berbasis Canva tidak bergantung pada satu mata pelajaran atau satu guru saja, melainkan dapat diadaptasi secara lebih luas dan berkelanjutan.
3. Penelitian ini hanya difokuskan pada materi sistem rem mobil dan belum menguji efektivitas media terhadap hasil belajar, motivasi, maupun keterampilan berpikir siswa secara jangka panjang. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan menggunakan desain eksperimen atau quasi-

eksperimen, melibatkan jumlah subjek yang lebih besar, serta mengembangkan media pada materi lain di kompetensi keahlian TKRO guna memperoleh hasil yang lebih general dan kuat secara metodologis.

