

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Sebagaimana telah diuraikan dalam bagian hasil dan pembahasan, penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Problem Based Learning* (PBL) dengan memanfaatkan platform Canva pada materi sistem suspensi di kelas XI TKRO SMKS Musda Perbaungan telah dilaksanakan secara sistematis. Berdasarkan temuan yang diperoleh selama proses penelitian, dapat disimpulkan beberapa hal berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva telah berhasil dilaksanakan dengan pendekatan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa dan materi pembelajaran; tahap desain dilaksanakan dengan menyusun *flowchart* dan *storyboard*; tahap pengembangan dilakukan dengan membuat media melalui Canva dan melibatkan unsur interaktif; tahap implementasi melibatkan uji coba kepada siswa; dan tahap evaluasi dilakukan melalui validasi ahli serta pengukuran efektivitas media. Pendekatan ini memastikan bahwa media yang dihasilkan sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran, khususnya dalam menyampaikan materi sistem suspensi.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh nilai rata-rata sebesar 67,91, yang berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran dikategorikan “Layak”. Selain itu, respon peserta didik terhadap media yang diuji dalam tahap uji coba *one to one*, kelompok kecil, dan kelompok besar juga menunjukkan hasil yang sangat positif, baik dari segi tampilan, kemudahan penggunaan, maupun isi materi.
3. Efektivitas media pembelajaran interaktif yang dikembangkan juga terbukti signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test*, diperoleh rata-rata peningkatan skor sebesar 65,31 poin. Perhitungan N-Gain menunjukkan nilai sebesar 0,89, yang berada pada

kategori tinggi, dan setara dengan 89,21%, yang tergolong dalam kategori efektif. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Canva berbasis PBL dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sistem suspensi secara efektif dan bermakna.

5.2. Implikasi

Penelitian ini memberikan sejumlah implikasi penting yang berdampak pada berbagai aspek dalam dunia pendidikan, khususnya dalam konteks pembelajaran vokasional di SMK, pada kompetensi keahlian Teknik Kendaraan Ringan Otomotif (TKRO):

1. Implikasi terhadap Pengembangan Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan sumber belajar interaktif dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini menunjukkan bahwa strategi utama untuk membangun pembelajaran kontekstual yang berpusat pada siswa serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah adalah promosi dan pengembangan teknik pembelajaran berbasis masalah secara terus-menerus.
2. Peningkatan Efektivitas Pembelajaran Teknik Otomotif Media pembelajaran visual interaktif terbukti mampu membantu siswa memahami konsep teknis seperti sistem suspensi secara lebih konkret dan bermakna. Oleh karena itu, sekolah dan pengambil kebijakan perlu mempertimbangkan integrasi media digital interaktif sebagai bagian penting dalam pengembangan kurikulum teknik kendaraan ringan di SMK.
3. Implikasi terhadap Peran dan Kompetensi Guru dituntut untuk tidak hanya menguasai materi pelajaran, tetapi juga memiliki kemampuan dalam merancang media pembelajaran digital yang menarik dan relevan. Penelitian ini mengimplikasikan bahwa pelatihan guru dalam pengembangan media berbasis teknologi perlu menjadi bagian dari program peningkatan profesionalisme guru secara berkelanjutan. Guru sebagai fasilitator perlu dibekali dengan keterampilan digital untuk menciptakan pengalaman belajar yang adaptif dan menarik.

5.3. Saran

Berdasarkan luaran penelitian yang telah diperoleh, peneliti memberikan saran kepada pihak-pihak terkait yang memiliki relevansi sebagai berikut:

1. Bagi Guru Konsentrasi Keahlian Otomotif (KKO), disarankan agar instruktur memanfaatkan sumber belajar interaktif berbasis Canva yang dibuat dengan pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) sebagai alat bantu mengajar, khususnya pada materi sistem suspensi. Pada kelas XI TKRO SMKS Musda Perbaungan, media ini terbukti valid dan efektif meningkatkan pemahaman dan keterlibatan aktif pelajar dalam proses pembelajaran.
2. Diharapkan guru lain di SMKS Musda Perbaungan mampu membuat media interaktif berbasis digital dalam berbagai disiplin ilmu dengan menggunakan sumber belajar pendukung yang disediakan sekolah. Telah dibuktikan bahwa metode PBL, jika dipadukan dengan alat bantu visual seperti Canva, dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi pelajar, khususnya dalam pembelajaran praktik kejuruan.
3. Untuk Peneliti Selanjutnya, Peneliti menyarankan agar pengembangan media serupa dilakukan pada materi lain dalam ruang lingkup Konsentrasi Keahlian Otomotif (KKO) atau bidang keahlian lainnya di SMK. Hal ini bertujuan untuk memperkuat temuan bahwa penerapan media interaktif berbasis Canva dengan metode *Problem Based Learning* (PBL) tidak hanya relevan untuk materi sistem suspensi, tetapi juga berpotensi diterapkan secara luas pada berbagai kompetensi keahlian lainnya