

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Sebagaimana yang telah diuraikan pada bagian hasil dan pembahasan penelitian terkait pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan Canva pada mata pelajaran dasar-dasar kejuruan materi komponen utama mesin dikelas X TKR 2 SMK Swasta Mandiri yang telah dilakukan, dengan demikian bisa ditarik kesimpulan sesuai dengan rumusan masalah maka kesimpulan pada penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran dasar-dasar kejuruan untuk siswa kelas X TKR SMK Swasta Mandiri khusus nya materi komponen utama mesin yaitu :

1. Media pembelajaran interaktif berbantuan Canva dapat dikembangkan secara sistematis dengan menerapkan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Penerapan (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*). Pendekatan ini memastikan bahwa media yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, khususnya pada materi komponen utama mesin di kelas X TKR SMK Swasta Mandiri
2. Media pembelajaran interaktif berbantuan Canva pada mata pelajaran dasar-dasar kejuruan dikelas X TKR sangat layak digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran, dengan perolehan nilai rata-rata dari ahli materi yaitu 3,82, ahli

desain pembelajaran 3,56, ahli media 3,65, dan tahap uji coba *one to one* yaitu 3,85, uji coba skala kecil yaitu 3,87, dan uji skala besar yaitu 3,89. Total perolehan nilai rata-rata keseluruhan yaitu 3,77 dengan kategori sangat layak.

3. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan Canva terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi komponen utama mesin. Efektivitas ini dibuktikan oleh peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media tersebut yaitu dengan rata-rata dari nilai pre-test dan post-test didapatkan hasil 42,13, yang mengindikasikan bahwa metode ini dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna.

5.2 Implikasi

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

1. Media pembelajaran interaktif berbantuan Canva pada mata pelajaran dasar-dasar kejuruan dikelas X TKR SMK Swasta Mandiri akan memberikan kontribusi yang besar terhadap proses pembelajaran. Seperti meningkatkan semangat siswa untuk belajar dan membuat pembelajaran lebih mudah 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 motivasi

siswa untuk belajar, membuat siswa lebih aktif, meningkatkan pemahaman siswa tentang materi, meningkatkan hasil belajar siswa dan membiarkan siswa belajar secara mandiri

5.3 Saran

Terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Peneliti menyarankan kepada guru mata pelajaran dasar-dasar kejuruan untuk menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan Canva ini sebagai bahan ajar atau media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Dikarenakan media pembelajaran ini dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran
2. Disarankan kepada guru agar memotivasi siswa dalam belajar mandiri dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, sehingga siswa dapat mengulang kembali pelajaran di rumah dengan membaca materi tambahan yang belum tersampaikan didalam kelas
3. Peneliti menyarankan kepada peneliti selanjutnya, sebaiknya melakukan pengembangan sejenis tetapi dengan materi yang berbeda. Agar dapat terlihat bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbantuan Canva pada mata pelajaran dasar-dasar kejuruan materi komponen utama mesin pada kelas X TKR SMK Swasta Mandiri sangat sesuai untuk diterapkan pada materi apapun.