

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam pada mata pelajaran Teknik Permesinan Bubut melalui penerapan pembelajaran berbasis aplikasi Canva, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Kondisi awal (pra siklus) menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode konvensional berupa ceramah dan latihan soal tanpa memanfaatkan media berbasis teknologi. Hal ini berdampak pada rendahnya partisipasi, motivasi, dan hasil belajar siswa. Nilai rata-rata kelas hanya mencapai 69,67 dengan tingkat ketuntasan 10% (3 siswa tuntas dari 30 siswa).
2. Pada siklus I, penerapan aplikasi Canva mulai digunakan sebagai media pembelajaran interaktif. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata menjadi 74,33 dengan ketuntasan belajar 47% (14 siswa dari 30 siswa). Meskipun terjadi peningkatan dibanding pra siklus, hasil tersebut masih belum memenuhi indikator keberhasilan klasikal ($\geq 85\%$).
3. Pada siklus II, perbaikan dilakukan dengan meningkatkan pendampingan, memperjelas instruksi, serta menekankan pembelajaran berpusat pada siswa (*student-centered*). Hasil belajar meningkat secara signifikan dengan nilai

rata-rata kelas mencapai 79,43 dan ketuntasan belajar mencapai 90% (27 siswa dari 30 siswa), sehingga melebihi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

4. Penerapan pembelajaran berbasis aplikasi Canva terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, baik dari segi pencapaian akademik, keaktifan, motivasi, maupun kreativitas siswa dalam memahami materi Teknik Permesinan Bubut.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru, penggunaan aplikasi Canva dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang inovatif karena mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memperjelas materi, serta menumbuhkan kreativitas.
2. Bagi Siswa, diharapkan lebih aktif dan kreatif dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya aplikasi Canva, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna, interaktif, dan menyenangkan.
3. Bagi Sekolah, disarankan mendukung penerapan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan sarana prasarana yang memadai, seperti jaringan internet, perangkat komputer, maupun proyektor untuk menunjang kegiatan belajar mengajar.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan rujukan atau dasar untuk mengembangkan penelitian dengan topik serupa pada mata pelajaran

atau jenjang pendidikan yang berbeda, sehingga efektivitas penggunaan aplikasi Canva dapat lebih luas diketahui dan diterapkan.

