

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan telah divalidasi oleh ahli pembelajaran, ahli media, dan ahli materi, dengan hasil rata-rata keseluruhan yang diklasifikasikan ke dalam kategori “sangat layak”. Rata-rata skor sebesar 4,48 diberikan oleh ahli pembelajaran, skor sebesar 4,41 diberikan oleh ahli media, dan skor sebesar 4,84 diberikan oleh ahli materi. Hal ini menunjukkan bahwa kriteria kelayakan dalam aspek kesesuaian materi, kualitas visual, interaktivitas, kemudahan penggunaan, serta kelengkapan dan keakuratan konten pembelajaran telah dipenuhi oleh media tersebut.
2. Media pembelajaran ini telah dinilai sangat baik oleh peserta didik melalui tahapan uji coba perorangan, kelompok kecil, dan uji lapangan. Rata-rata skor penilaian yang diberikan oleh pengguna akhir terhadap lima aspek yang diuji, yaitu panduan informasi, materi multimedia, evaluasi, desain dan fasilitas media, serta efek pedagogi adalah sebesar 88,84%. Nilai tersebut termasuk dalam kategori “sangat praktis”, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran ini dapat digunakan dengan mudah, dapat menarik perhatian, serta dapat mendukung proses pembelajaran secara mandiri dan menyenangkan bagi peserta didik.

3. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva telah terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Berdasarkan hasil analisis data, ditemukan perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test, sebagaimana ditunjukkan melalui uji *paired sample t-test* dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Selain itu, nilai N-Gain sebesar 0,687 atau 68,73% diperoleh dan dikategorikan dalam klasifikasi tinggi, sehingga efektivitas media yang dikembangkan dapat dinyatakan cukup tinggi dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik terhadap materi pembelajaran yang diberikan.

Berdasarkan hasil validasi, uji efektivitas, dan uji kepraktisan, media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang dikembangkan dapat dinyatakan layak dan efektif untuk digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik SMK, khususnya pada mata pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian kelas X Teknik Pengelasan.

5.2. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media interaktif berbasis aplikasi Canva pada mata pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian (DDPK) kelas X Teknik Pengelasan di SMK Negeri 4 Medan, terdapat beberapa implikasi yang dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Implikasi terhadap Guru

Penggunaan media interaktif berbasis Canva dapat menjadi alternatif dalam merancang pembelajaran yang lebih menarik, visual, dan sesuai dengan

karakteristik generasi digital. Guru diharapkan dapat memanfaatkan dan mengembangkan media serupa untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan efektivitas pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran kejuruan yang bersifat teknis.

2. Implikasi terhadap Siswa

Media pembelajaran interaktif berbasis Canva memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang abstrak melalui visualisasi dan animasi. Hal ini dapat meningkatkan motivasi, perhatian, dan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

3. Implikasi terhadap Sekolah

Sekolah sebagai institusi pendidikan perlu memberikan dukungan terhadap penggunaan dan pengembangan media pembelajaran digital berbasis teknologi. Ketersediaan sarana dan prasarana seperti perangkat komputer, koneksi internet, serta pelatihan bagi guru menjadi faktor penting dalam mendorong inovasi pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan SMK.

5.3. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, adapun beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk mulai memanfaatkan media interaktif berbasis aplikasi Canva sebagai alternatif media pembelajaran, terutama dalam menyampaikan materi yang membutuhkan visualisasi atau pemahaman

konseptual yang mendalam. Guru juga diharapkan terus meningkatkan kompetensinya dalam menggunakan teknologi untuk menunjang proses pembelajaran.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran dengan memanfaatkan media interaktif. Siswa juga didorong untuk mengeksplorasi materi secara mandiri melalui media yang telah dikembangkan agar dapat memperdalam pemahaman dan keterampilan mereka.

3. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan memberikan dukungan berupa fasilitas teknologi dan pelatihan untuk guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Selain itu, sekolah juga diharapkan dapat mendorong kolaborasi antar guru untuk saling berbagi dan mengembangkan media pembelajaran yang lebih variatif dan menarik.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media serupa dengan cakupan materi yang lebih luas atau pada mata pelajaran kejuruan lainnya. Selain itu, dapat dilakukan pengembangan media berbasis platform digital lainnya untuk menyesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa pada era digital saat ini.