

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini dapat dikemukakan kesimpulan sebagai berikut :

1. Kevalidan Media Pembelajaran Canva termasuk dalam kategori valid dengan memperoleh skor rata-rata 3,7.
2. Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Motivasi belajar siswa yang diberikan perlakuan menggunakan media canva mengalami peningkatan pada kategori Tinggi dengan nilai N-gain sebesar 0,7 yang berada pada kategori tinggi. Motivasi belajar siswa pada kategori cukup baik, media pembelajaran canva berbasis *Problem Based Learning* efektif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan motivasi belajar siswa.
3. Kepraktisan media pembelajaran canva dalam kemampuan pemecahan masalah dan motivasi belajar siswa termasuk dalam kategori praktis dengan memperoleh skor rata-rata keterlaksanaan pembelajaran sebesar 80%, dan respon positif tertarik dalam pembelajaran.
4. Keefektifan media pembelajaran canva kemampuan pemecahan masalah dan motivasi belajar siswa termasuk dalam kategori efektif dengan memperoleh berdasarkan ketuntasan secara klasikal peserta didik sebesar 90%, dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, motivasi belajar dan ketuntasan belajar siswa.

5.2 Saran

1. Media canva berbasis model *Problem Based Learning* yang dikembangkan pada penelitian ini hanya berfokus pada materi sistem persamaan linear dua variabel dengan submateri eliminasi ,subsitusi.
2. Media pemebelajaran canva yang dikembangkan pada penelitian ini dirancang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi peserta didik kelas VIII Negeri 1 Pangkatan yaitu untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan motivasi belajar siswa, maka disarankan pada guru dan peneliti lain agar dapat mengembangkan media pembelajaran canva dengan format, bahasa, dan isi sesuai dengan kondisi dan kebutuhan siswa sehingga dapat meningkatkan kemampuan-kemampuan matematis lainnya.
3. Bagi guru disarankan menggunakan media pembelajaran Canva yang dikembangkan melalui model *Problem Based Learning* sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif. Media ini tidak hanya membantu siswa memahami konsep SPLDV, tetapi juga melatih kemampuan pemecahan masalah.
4. Bagi Siswa diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran canva ini secara maksimal, baik di dalam kelas maupun sebagai bahan belajar mandiri di rumah. Sikap aktif, rasa ingin tahu, dan kerja sama dalam diskusi kelompok menjadi kunci keberhasilan dalam pembelajaran berbasis *Problem Based Learning*.
5. Pihak sekolah perlu mendukung penggunaan media digital seperti Canva dalam pembelajaran dengan menyediakan sarana pendukung seperti LCD, koneksi internet, serta pelatihan penggunaan media digital bagi guru

6. Penelitian ini terbatas pada materi SPLDV dan siswa kelas VIII. Peneliti selanjutnya disarankan mengembangkan media serupa untuk materi lain dalam matematika atau jenjang yang berbeda, serta menambahkan instrumen observasi proses pembelajaran untuk melihat efektivitas model *Problem Based Learning* secara lebih menyeluruh.

