BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data tentang pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi virus untuk siswa kelas X SMA pada materi virus di SMA Negeri 1 Labuhan Deli, maka simpulan yang dapat dipaparkan yaitu:

1. Media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi virus dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini ditinjau dari hasil validasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek materi, kebahasaan, konstruksi soal, tampilan, dan desain media sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.
2. Respon guru dan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva menunjukkan hasil yang sangat baik. Hal ini menandakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dinilai menarik, mudah digunakan, serta membantu proses pembelajaran di kelas.
3. Media pembelajaran interaktif berbasis Canva efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dari nilai *pretest* sebesar 65,21 menjadi 92,79 untuk nilai *posttest*. Keefektifan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva masuk dalam kategori tinggi dan diperoleh perhitungan N-Gain sebesar 0,79.

THE Character Building UNIVERSITY

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dipaparkan, maka sebagai tindak lanjut penelitian ini peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Bagi Guru Media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang dikembangkan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran Biologi, khususnya pada materi virus, karena mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Guru juga disarankan untuk mengembangkan media serupa pada materi lain agar pembelajaran menjadi lebih variatif dan interaktif.
2. Bagi Siswa Media pembelajaran interaktif berbasis Canva diharapkan dapat dimanfaatkan secara optimal sebagai sarana belajar mandiri maupun pendukung pembelajaran di kelas, sehingga siswa dapat memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya Penelitian ini masih memiliki keterbatasan, sehingga peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan fitur yang lebih beragam, melakukan uji coba pada cakupan sekolah yang lebih luas, serta meneliti pengaruh media terhadap aspek lain seperti motivasi atau keterampilan berpikir kritis siswa.

UNIMED
THE Character Building UNIVERSITY