

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan media pembelajaran berbasis Canva pada materi elemen teknik pemesinan non-konvensional untuk siswa kelas XI Teknik Pemesinan di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan dilaksanakan menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE, yang meliputi lima tahap utama, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Penerapan), dan *Evaluation* (Evaluasi). Pemilihan metode dan model ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang layak digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Hasil penilaian kelayakan produk oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan tingkat kesesuaian media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan aplikasi Canva. pada materi elemen teknik pemesinan non-konvensional kelas XI menunjukkan persentase kelayakan sebesar 78,38%, yang termasuk dalam kategori “Baik”. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dan dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran.
3. Hasil penilaian kelayakan produk oleh siswa melalui instrumen menunjukkan tingkat kesesuaian media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan aplikasi Canva. pada materi elemen teknik pemesinan non-

konvensional CNC kelas XI menunjukkan persentase kelayakan sebesar 86,8%, yang masuk dalam kategori “Sangat Baik”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan sebagai opsi pendukung dalam jalannya proses pembelajaran.

5.2. Implikasi

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang diharapkan dapat menjadi sumber pembelajaran pada mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik Mesin, khususnya di lingkungan SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva berfokus pada peningkatan kualitas proses pembelajaran di SMK, sehingga dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam bagi guru, siswa, dan pihak terkait (*stakeholder*) mengenai tantangan yang dihadapi dalam kegiatan belajar mengajar serta upaya atau tindakan yang dapat dilakukan untuk mengatasinya.

Temuan penelitian ini memiliki implikasi positif bagi siswa, yaitu tersedianya sumber belajar tambahan yang interaktif, menarik, dan mudah dipahami. Media pembelajaran menggunakan Canva mampu meningkatkan kemauan dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran, karena penyajian materi dilengkapi dengan animasi, warna, dan tampilan visual yang menarik. Antusiasme siswa terlihat dari keaktifan mereka dalam mengikuti panduan penggunaan media serta meningkatnya interaksi dan rasa ingin tahu saat pembelajaran berlangsung.

Selain itu, penerapan media ini mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien, sekaligus mendorong siswa untuk belajar secara mandiri. Media yang dikembangkan juga dapat diakses secara offline dalam format PDF, sehingga seluruh siswa dapat memanfaatkannya tanpa bergantung pada koneksi internet. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif menggunakan Canva dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran berbasis teknologi digital di SMK, serta menjadi acuan bagi guru dalam mengembangkan media serupa pada mata pelajaran lainnya.

5.3. Saran

Berdasarkan temuan penelitian terkait pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Canva pada mata pelajaran Teknik Pemesinan Non-Konvensional, peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva sebagai alternatif dalam penyampaian materi. Penggunaan media ini dapat membantu guru meningkatkan kreativitas dalam mengajar, menarik perhatian siswa, serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, efektif, dan menyenangkan.
2. Bagi Siswa, siswa diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran berbasis Canva sebagai sarana belajar mandiri di luar jam pelajaran. Tampilan visual dan interaktif yang menarik dapat membantu siswa memahami konsep pembelajaran dengan lebih mudah sekaligus menumbuhkan motivasi dan semangat belajar.

3. Bagi Sekolah, pihak sekolah disarankan untuk memberikan bantuan kepada penggunaan dan pengembangan media pembelajaran digital seperti Canva. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar, sehingga sekolah dapat mempertimbangkan penerapannya secara lebih luas dalam berbagai mata pelajaran sebagai bentuk inovasi pembelajaran berbasis teknologi.
4. Bagi Peneliti (Pengembang Media) Peneliti yang terlibat dalam pengembangan media serupa diharapkan dapat terus melakukan evaluasi dan penyempurnaan terhadap desain maupun konten pembelajaran agar media semakin relevan dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, pengembang juga mampu menyesuaikan media dengan perkembangan teknologi dan kurikulum yang berlaku sehingga tetap efektif digunakan dalam pembelajaran.
5. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva pada mata pelajaran atau konteks pembelajaran yang berbeda. Penelitian selanjutnya juga dapat memperluas jumlah responden dan lingkungan sekolah agar hasil yang diperoleh lebih komprehensif dan dapat digeneralisasikan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva pada mata pelajaran Teknik Pemesinan Non-Konvensional terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik serta interaktif.

Diharapkan hasil Penelitian ini berpotensi memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan inovasi pembelajaran di sekolah kejuruan, Umumnya terhadap memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana pendukung proses belajar mengajar. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi dan inspirasi bagi guru maupun peneliti lain dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif, relevan, dan sesuai dengan kebutuhan siswa masa kini.

