

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis media *Canva* pada mata pelajaran teknologi perkantoran kelas X di SMK Tunas Pembangunan. *Canva* merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk mendesain media pembelajaran karena banyak fitur-fitur atau template yang menarik.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifannya. Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE, yaitu model pengembangan yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu 1) *Analysis*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, dan 5) *Evaluation*. Uji coba yang dilakukan untuk media pembelajaran ini adalah *review* dari para ahli media dan ahli materi.

Berdasarkan hasil pengujian kelayakan oleh Bapak Muhammad Ikhwan, S.Pd., M.Pd selaku ahli media didapatkan hasil skor persentase kelayakan dari aspek *Usability* adalah 82,75%, aspek *Functionality* 80% dan aspek Komunikasi Visual sebesar 75%, sehingga didapatkan rata-rata persentase kelayakan yaitu **79,13%**. Berdasarkan kategori kelayakan maka media pembelajaran *Canva* dalam penelitian ini berada dalam kriteria kelayakan "**Layak**".

Sedangkan hasil pengujian kelayakan oleh Ibu Nurul Isnaeni, S.Pd selaku ahli materi didapatkan skor persentase kelayakan dari aspek Desain Pembelajaran 100%, aspek Isi Materi (*Content*) 100% dan aspek Bahasa dan Komunikasi sebesar 85,71%, sehingga didapatkan rata-rata persentase kelayakan yaitu **96,19%**. Berdasarkan kategori kelayakan pada tabel 3.4

maka media pembelajaran *Canva* dalam penelitian ini berada dalam kriteria kelayakan “**Sangat Layak**”.

5.2. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti terdapat implikasi secara teoritis dan praktis bagi beberapa pihak sebagai berikut:

A. Implikasi Teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan ilmu pada penelitian selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *Canva*. Selain itu dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya.

B. Implikasi Praktis

1. Bagi siswa, dapat membantu siswa dalam memahami materi dan meningkatkan motivasi belajar serta keaktifan siswa.
2. Bagi guru, dapat menggunakan media pembelajaran berbasis *Canva* ini sebagai media pembelajaran dalam penyampaian materi sehingga siswa tidak bosan saat pembelajaran berlangsung
3. Bagi peneliti, dapat berkontribusi dalam pendidikan Indonesia dengan menampilkan media pembelajaran yang interaktif agar memicu semangat dan motivasi belajar siswa.

5.3. Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian pengembangan ini masih jauh dari kata sempurna karena memiliki banyak keterbatasan yang dialami selama penyusunan dan penelitian. Penggunaan media ini sangat bergantung pada internet. Penelitian ini juga hanya melakukan uji kelayakan produk kepada ahli media dan ahli materi saja.