

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan peneliti tentang Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Pada Materi Keselamatan dan Kesehatan Kerja Kelas X DPIB SMK Negeri 2 Gunungsitoli, maka peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut:

- a. Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Canva Pada Materi Keselamatan dan Kesehatan Kerja oleh ahli materi sebesar 100% dengan kriteria sangat valid, ahli bahasa sebesar 94.29% dengan kriteria sangat valid, dan ahli desain sebesar 100% dengan kriteria sangat valid. Berdasarkan hasil dari ketiga validator tersebut maka kelayakan modul dengan kriteria **“sangat valid”**.
- b. Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis Canva Pada Materi Keselamatan dan Kesehatan Kerja oleh keseluruhan siswa sebesar 96.48% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian produk media tersebut dikatakan **“sangat praktis”**.
- c. Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Canva Pada Materi Keselamatan dan Kesehatan Kerja berdasarkan hasil tes sebesar 84.09% dengan kategori **“efektif”**.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut, maka peneliti menyarankan:

- a. Hendaknya guru mata pelajaran pada Materi Keselamatan dan Kesehatan Kerja dan siswa menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Canva pada Materi Keselamatan dan Kesehatan Kerja dalam proses belajar mengajar, karena dapat mudah dimengerti.
- b. Media Pembelajaran Berbasis Canva pada Materi Keselamatan dan Kesehatan Kerja ini telah terbukti memiliki kategori sangat layak, sangat praktis, dan efektif. Oleh karena itu, media ini sangat direkomendasikan untuk digunakan sebagai bahan ajar yang inovatif dan relevan dalam proses pendidikan, khususnya di SMK Negeri 2 Gunungsitoli.

- c. Agar Media Pembelajaran Berbasis Canva pada Materi Keselamatan dan Kesehatan Kerja ini dapat memberikan hasil yang optimal, penggunaannya hendaknya dilakukan sesuai dengan panduan dan langkah-langkah pembelajaran yang telah dirancang. Hal ini penting untuk memastikan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.
- d. Media ini diharapkan dapat memberikan manfaat besar bagi peserta didik, membantu mereka dalam proses pembelajaran K3 sehingga kemampuan belajar mandiri mereka dapat meningkat. Selain itu, media ini juga sangat bermanfaat bagi para guru sebagai perangkat ajar yang menarik dan efektif, karena menyajikan materi K3 dengan cara yang interaktif dan mudah diakses.
- e. Penelitian selanjutnya bisa mengembangkan media Canva untuk materi K3 lain yang lebih kompleks atau spesifik. Selain itu, dapat mencoba eksplorasi fitur interaktif Canva yang lebih canggih atau integrasi dengan *platform* lain untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam, seperti kuis otomatis atau simulasi sederhana.