

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Sesuai dengan hasil analisis, uji statistik dan perbincangan, dan dengan demikian bisa disimpulkan:

1. Untuk bidang studi OTKP kelas XI di SMK N 6 Medan T.A 2022/2023, hasil belajar peserta didik yang diajar melalui penggunaan model pembelajaran beraskan masalah dengan media video animasi Powtoon menunjukkan peningkatan berbanding sebelum dan selepas perlakuan pembelajaran. Ini ditunjukkan oleh skor rata-rata kedua-dua pre- dan post-test. Nilai rata-rata eksperimen (post-test) 85,37 lebih tinggi daripada nilai rata-rata kontrol (pre-test) 56,91.
2. Untuk bidang studi sarana dan prasarana pelajar kelas XI di SMK N 6 Medan T.A. pada tahun 2023/2024, model pembelajaran beraskan masalah dengan media video animasi Powtoon mempunyai kesan yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar mereka. Hasil daripada ujian hipotesis dan uji t menunjukkan bahwa $t(\text{hitung})$ lebih besar daripada t tabel, yang bermakna 37,8077 lebih besar daripada 1,6896, dengan signifikan $\alpha = 0.05$

5.2 Saran

Sehubungan dengan keputusan penyelidikan ini, terdapat beberapa cadangan yang perlu dibuat, yaitu:.

1. Sekolah

Menyediakan pelatihan lanjutan untuk guru yang mencakup penggunaan teknologi aplikasi *powtoon* dan pemahaman mendalam mengenai fitur-fitur yang ada di *powtoon*. Pastikan juga bahwa sekolah memiliki infrastruktur teknologi yang memadai, termasuk akses internet yang stabil dan perangkat keras yang memadai.

2. Guru

Dalam penerapan model PBL, sebaiknya guru menggunakan media *powtoon* untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan memberikan variasi dalam presentasi pembelajaran. Guru juga sebaiknya mampu memanfaatkan fitur-fitur yang disediakan oleh aplikasi *powtoon* termasuk animasi, efek suara, dan opsi desain lainnya. Sehingga dapat memperjelas konsep penyampaian informasi dengan cara yang lebih menarik untuk membantu memenuhi informasi pembelajaran dalam bentuk visual dan audio.

3. Peserta didik

Pahami penggunaan aplikasi *powtoon* dan terapkan keterampilan baru yang diperoleh dalam kegiatan pembelajaran. Gunakan keaktifan dalam pembelajaran dengan aplikasi *powtoon* sebagai kesempatan untuk lebih memahami materi, memanfaatkan kreativitas dengan menggunakan media

animasi dan desain menarik untuk menyampaikan ide atau gagasan pikiran dengan cara yang unik.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dengan menggunakan video animasi untuk model pembelajaran PBL, terdapat beberapa halangan, seperti penggunaan lingkungan belajar semasa proses pembelajaran. Oleh itu, diharapkan peneliti seterusnya dapat menawarkan faktor penggunaan media pembelajaran tambahan untuk meningkatkan pencapaian pelajar. Eksplorasi penggunaan *powtoon* dalam berbagai mata pelajaran, apakah aplikasi ini memiliki dampak serupa atau berbeda ketika diterapkan pada mata pelajaran yang berbeda.