

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan, hasil dan pembahasan penelitian pengembangan media interaktif berbasis model pembelajaran *project based learning* berbantuan aplikasi *canva* yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Produk media interaktif berbasis model pembelajaran *project based learning* berbantuan aplikasi *canva* yang dikembangkan untuk siswa SMA Negeri 1 Padang Bolak telah memenuhi syarat dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini disimpulkan berdasarkan hasil penelitian dari ahli materi pembelajaran (84,70%), ahli media (80%), ahli desain (93,75%), tanggapan siswa uji coba perorangan (92,66%), uji coba kelompok kecil (95,40%), uji coba lapangan (98,56%) yang secara keseluruhan menyatakan bahwa media interaktif berbasis model pembelajaran *project based learning* berbantuan aplikasi *canva* berada dalam kategori “sangat baik”.
2. Efektivitas media interaktif berbasis model pembelajaran *project based learning* berbantuan aplikasi *canva* yang dikembangkan dinilai lebih efektif dibandingkan buku cetak. Hasil pengujian hipotesis membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan media interaktif berbasis model pembelajaran *project based learning* berbantuan aplikasi *canva* dengan

hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan buku cetak. Hal ini ditunjukkan dengan hasil pengolahan data diperoleh $t_{hitung} = 2,90$ dan $t_{tabel} = 1,66$ sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Maka hasil belajar siswa yang diajarkan dengan media interaktif berbasis model pembelajaran *project based learning* berbantuan aplikasi *canva* memiliki efektifitas 81,25% lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar menggunakan buku cetak dengan efektifitas sebesar 65,62%.

5.2 Implikasi

Berdasarkan kesimpulan dan temuan pada penelitian pengembangan media interaktif berbasis model pembelajaran *project based learning* berbantuan aplikasi *canva* yang telah teruji, maka implikasi dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media interaktif berbasis model pembelajaran *project based learning* berbantuan aplikasi *canva* dikembangkan untuk membantu siswa mendapatkan materi dengan lebih jelas terutama untuk materi tersebut.
2. Media interaktif berbasis model pembelajaran *project based learning* berbantuan aplikasi *canva* yang dikembangkan pada materi Announcement Text akan memberikan sumbangsih praktis untuk sekolah dalam proses administratif bahan pembelajaran, yang mana Media interaktif berbasis model pembelajaran *project based learning* berbantuan aplikasi *canva* menjadi acuan sebagai kelengkapan perangkat pembelajaran dan dokumentasi mata pelajaran Bahasa Inggris.
3. Penerapan media pembelajaran berupa Media interaktif berbasis model pembelajaran *project based learning* berbantuan aplikasi *canva* harus

disertai kesiapan peserta didik melaksanakan pembelajaran mandiri sehingga siswa memperoleh hasil belajar yang baik jika menerapkannya secara maksimal. Dengan menggunakan perangkat pembelajaran yang baik, maka siswa diberi waktu untuk berkreasi sebagai usaha mendalami materi pelajaran yang diberikan.

4. Hasil penelitian ini menjadi pertimbangan tenaga pendidik untuk memilih perangkat pembelajaran yang efektif digunakan ketika diterapkan pada siswa. Peran tenaga pendidik yang aktif dalam memilih perangkat pembelajaran sangat berpengaruh disebabkan kesesuaian karakteristik mata pelajaran dan karakter siswa ketika belajar menjadi salah satu faktor penentu melakukan pemilihan perangkat pembelajaran.

5.3 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan serta implikasi hasil penelitian, berikut ini diajukan beberapa saran yaitu:

1. Disarankan bagi para pendidik untuk menggunakan Media interaktif berbasis model pembelajaran *project based learning* berbantuan aplikasi *canva* untuk hasil belajar siswa dapat meningkat pada mata pelajaran Bahasa Inggris.
2. Media interaktif berbasis model pembelajaran *project based learning* berbantuan aplikasi *canva* dapat menjadi contoh bagi para guru ketika mengembangkan perangkat pembelajaran.
3. Dapat diadakan pelatihan kepada guru-guru untuk memperkenalkan dan memperdalam keterampilan mendesain perangkat pembelajaran sebagai solusi hasil belajar siswa bisa meningkat.

4. Untuk kesempurnaan dan keberlanjutan penelitian ini disarankan kepada peneliti berikutnya untuk meneliti lanjutan pengembangan media interaktif berbasis model pembelajaran *project based learning* berbantuan aplikasi *canva* ini dan melakukan uji coba yang lebih luas dengan sampel yang lebih besar sehingga diperoleh sebuah media pembelajaran yang dapat diterima secara luas.

