

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini ditujukan untuk mengembangkan bahan ajar berbantuan canva dengan alur model *project based learning*, guna meningkatkan minat dan hasil belajar komputer akutansi siswa kelas XII AKL di SMK Negeri 1 Binjai. Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau dikenal dengan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), yang dikembangkan oleh Dick and Carry. Instrumen pengumpulan data, meliputi : angket, soal pre-test dan post-test, wawancara, serta observasi. Data dianalisis melalui uji validitas dan reliabilitas, uji prasyarat (normalitas dan homogenitas), serta uji hipotesis (kelayakan dan efektivitas).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar berbantuan canva dengan alur model *project based learning*, dinilai layak untuk digunakan, berdasarkan penilaian dari validator ahli materi senilai 3,2; media senilai 3,167; desain senilai 3,235; guru 3,111; uji coba perorangan senilai 2,944; kelompok kecil 3,012 dan kelompok besar (lapangan) senilai 3,056, dengan keseluruhan hasil penilaian termasuk ke dalam kategori Layak dengan revisi sesuai saran.

Selain itu, penelitian juga menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan, efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Hasil analisis menggunakan SPSS menunjukkan bahwa rata-rata nilai minat di kelas eksperimen

32,76 berbeda dari kelas kontrol 25,09 dengan nilai sig. (2-tailed) = 0,000. Selanjutnya, rata-rata nilai hasil belajar di kelas eksperimen 88,24 berbeda dari kelas kontrol 78,03 dengan nilai sig. (2-tailed) = 0,000. Besar ukuran efektivitas bahan ajar ini, memiliki efek kuat terhadap peningkatan minat belajar, yaitu senilai 3,46 dan hasil belajar, yaitu senilai 2,773. Selanjutnya, berdasarkan uji One Way Ancova, juga menunjukkan hasil signifikan, dalam artian juga dapat efektif meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil uji kelayakan dan efektivitas, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbantuan canva dengan alur model *project based learning*, layak dan efektif, digunakan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar komputer akutansi siswa kelas XII AKL di SMK Negeri 1 Binjai. Dengan demikian, penelitian ini dapat menjadi salah satu solusi terhadap permasalahan pembelajaran di kelas XII AKL 2..

5.2 Implikasi

1. Bagi siswa

- a. Dengan diterapkannya bahan ajar berbantuan canva dengan alur model *project based learning*, membuat siswa menjadi mengalami pengalaman belajar yang bermakna, sehingga mereka tidak hanya memahami materi secara teori, tetapi juga mampu mengaplikasikannya.
- b. Peningkatan minat dan hasil belajar siswa, menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar ini, dapat mendorong minat belajar dan hasil belajar siswa.

- c. Siswa menjadi lebih terampil dalam bekerja secara kolaboratif dan mandiri, sehingga hal ini penting untuk menghadapi tantangan dunia kerja atau pendidikan lanjutan.

2. Bagi guru

- a. Guru dapat memanfaatkan model ADDIE sebagai panduan sistematis dalam mengembangkan bahan ajar yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.
- b. Bahan ajar ajar berbantuan canva dengan alur model *project based learning*, telah terbukti layak dan efektif dalam penelitian ini, sehingga dapat menjadi referensi bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran komputer akuntansi atau bidang lain yang relevan.
- c. Guru didorong untuk memanfaatkan kecanggihan teknologi, seperti penggunaan canva dan aplikasi interaktif lainnya, dalam merancang pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif dan kontekstual.

3. Bagi pengembang bahan ajar

- a. Hasil penelitian ini, memberikan bukti empiris bahwa pengembangan bahan ajar dengan alur model *project based learning*, yang terintegrasi dengan teknologi kreatif, seperti canva, mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran.
- b. Peneliti lain atau pengembang bahan ajar, dapat mengadopsi atau mengadaptasi metode yang sama untuk mata pelajaran atau topik lain,

unuk menghasilkan bahan ajar yang inovatif dan relevan sesuai kebutuhan zaman.

4. Bagi pembuat kebijakan pendidikan

- a. Hasil penelitian ini, dapat menjadi pertimbangan bagi pembuat kebijakan pendidikan, untuk mendorong penggunaan bahan ajar digital dan kreatif dalam penyusunan kurikulum dan khususnya untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.
- b. Program pelatihan dan pengembangkan profesional bagi guru, perlu lebih menekankan pada penggunaan teknologi dan model pembelajaran inovatif, seperti penggunaan alur model *project based learning*, dalam mendukung pembelajaran terkini.

5.3 Saran

1. Bagi guru dan praktisi pendidikan

- a. Guru disarankan untuk menggunakan bahan ajar berbantuan canva dengan alur model *project based learning*, secara berkelanjutan, terutama pada mata pelajaran yang membutuhkan pendekatan kreatif dan kolaboratif.
- b. Guru perlu lebih meningkatkan kemampuan dalam menggunakan teknologi, seperti *platform* desain canva dan *platform* desain lainnya, agar lebih optimal dalam menyusun bahan ajar interaktif.

- c. Sebelum menerapkan bahan ajar baru, guru disarankan untuk melakukan analisis kebutuhan siswa, untuk memastikan bahan ajar yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa.

2. Bagi peneliti selanjutnya

- a. Penelitian lanjutan dapat dilakukan dengan melibatkan sampel yang lebih besar dan beragam, untuk meningkatkan generalisasi hasil penelitian.
- b. Peneliti selanjutnya, dapat mengembangkan bahan ajar dengan memanfaatkan *platform teknologi* lainnya.

3. Bagi sekolah dan pengambil keputusan

- a. Pihak sekolah disarankan untuk memberikan pelatihan dan dukungan kepada guru, dalam mengembangkan dan menerapkan bahan ajar berbasis teknologi kreatif, termasuk canva.
- b. Pengambil kebijakan pendidikan, dapat mempertimbangkan untuk lebih mengintegrasikan model pembelajaran *project based learning* berbasis teknologi, ke dalam kurikulum sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

4. Pengembang bahan ajar

Dalam pengembangan bahan ajar selanjutnya, penting untuk terus memperhatikan umpan balik dari siswa dan guru sebagai pengguna langsung, sehingga bahan ajar dapat terus disempurnakan.