

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan rumusan, tujuan, hasil, dan pembahasan pengembangan media interaktif berbasis *problem based learning* dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Media interaktif berbasis *problem based learning* yang dikembangkan sangat layak digunakan pada materi recount text di kelas VIII SMP Negeri 2 Kualuh Selatan.
- b. Media interaktif berbasis *problem based learning* yang dikembangkan sangat praktis digunakan pada materi recount text di kelas VIII SMP Negeri 2 Kualuh Selatan.
- c. Media interaktif berbasis *problem based learning* yang dikembangkan efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi recount text di kelas VIII SMP Negeri 2 Kualuh Selatan.

#### **5.2 Implikasi**

Media interaktif berbasis *problem based learning* dinyatakan sangat layak menunjukkan bahwa media ini telah memenuhi kriteria substansi materi, kualitas desain, dan kesesuaian dengan kebutuhan belajar siswa. Hal ini mengimplikasikan bahwa pengembangan media serupa pada materi atau jenjang yang berbeda sangat memungkinkan untuk dilakukan, selama proses pengembangan didasarkan pada analisis kebutuhan yang mendalam serta validasi ahli yang sistematis. Implikasi dari temuan ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran harus

berbasis pada kebutuhan nyata peserta didik dan relevan dengan karakteristik materi pelajaran. Agar implikasi ini benar-benar terwujud, langkah nyata yang dapat dilakukan adalah mengintegrasikan analisis kebutuhan siswa ke dalam perencanaan pembelajaran secara rutin, serta memastikan adanya pelatihan pengembangan media bagi guru dengan pendampingan ahli. Ini akan mendukung terciptanya media serupa untuk topik dan jenjang lain yang relevan.

Kepraktisan yang tinggi dari media ini dalam proses pembelajaran di kelas mengindikasikan bahwa media dapat dengan mudah dioperasikan oleh guru dan dipahami oleh siswa. Implikasi dari temuan ini adalah bahwa guru tidak lagi mengalami hambatan teknis yang berarti dalam menggunakan teknologi pembelajaran di kelas, serta siswa dapat terlibat secara aktif dan mandiri dalam proses belajar mereka. Oleh karena itu, media ini dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran berbasis teknologi di sekolah yang memiliki keterbatasan sarana sekalipun. Untuk merealisasikan implikasi ini, sekolah perlu memfasilitasi pelatihan penggunaan media digital dan menyediakan infrastruktur minimal (seperti proyektor atau komputer) bahkan di sekolah dengan keterbatasan sarana. Guru juga didorong untuk saling berbagi praktik baik dalam penggunaan media ini melalui forum MGMP atau komunitas pembelajaran.

Keefektifan media dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan membuktikan bahwa perpaduan antara media interaktif dan model problem based learning mampu memfasilitasi proses berpikir kritis, pemecahan masalah, dan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi recount text.

Implikasi pedagogis dari hal ini adalah bahwa guru dapat menggunakan pendekatan ini untuk meningkatkan keterampilan kognitif siswa, tidak hanya dalam memahami

teks, tetapi juga dalam menulis dan menyampaikan pengalaman secara sistematis sesuai dengan struktur teks recount. Agar pendekatan ini meluas, guru-guru perlu dibekali pelatihan tentang penerapan *problem based learning* dan perancangan tugas berbasis masalah, sehingga mereka mampu mendesain aktivitas pembelajaran yang menantang dan bermakna.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *problem based learning* berkontribusi nyata terhadap peningkatan mutu pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat SMP. Oleh karena itu, sangat direkomendasikan bagi para pendidik, pengembang media, dan pemangku kebijakan pendidikan untuk mendukung implementasi serta pengembangan media pembelajaran serupa dalam rangka mewujudkan pembelajaran yang aktif, inovatif, dan bermakna. Dukungan dari kepala sekolah, pengawas, dan dinas pendidikan untuk memasukkan inovasi ini ke dalam program kerja sekolah dan kebijakan peningkatan mutu pembelajaran. Selain itu, kolaborasi antara guru, pengembang media, dan pemangku kebijakan perlu diperkuat agar pengembangan dan implementasi media pembelajaran inovatif dapat terus berkelanjutan dan meluas.

### 5.3 Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi dari hasil penelitian ini, berikut beberapa saran yang dapat diajukan:

1. Media interaktif berbasis *problem based learning* yang dikembangkan telah terbukti layak secara isi, tampilan, dan struktur pembelajaran, disarankan agar media ini dapat dimanfaatkan oleh satuan pendidikan lain dengan karakteristik siswa yang serupa. Produk ini juga dapat dijadikan contoh atau

rujukan dalam pengembangan media pembelajaran digital pada mata pelajaran lainnya, baik dalam rumpun Bahasa, IPS, maupun Sains, dengan penyesuaian konten yang relevan.

2. Media ini terbukti mudah digunakan oleh guru dan siswa serta mendukung fleksibilitas pembelajaran, karena dapat diakses melalui berbagai perangkat digital seperti laptop, tablet, dan smartphone. Oleh karena itu, disarankan agar media ini diperluas penggunaannya ke sekolah-sekolah lain yang telah memiliki infrastruktur digital dasar. Selain itu, pelatihan penggunaan media ini juga dapat diberikan kepada guru dari berbagai mata pelajaran untuk mendorong pemanfaatan media serupa secara lintas disiplin ilmu.
3. Dengan terbuktinya keefektifan media ini dalam meningkatkan hasil belajar siswa, disarankan agar pendekatan berbasis problem based learning dikombinasikan dengan media digital juga diterapkan pada materi pembelajaran lainnya yang menekankan keterampilan berpikir tingkat tinggi, seperti pemecahan masalah, analisis teks, dan refleksi kritis. Pendekatan ini sangat relevan untuk mendukung pencapaian kompetensi abad 21 di berbagai jenjang pendidikan.