

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan, tujuan, hasil dan pembahasan pengembangan Media Interaktif berbasis *Project Based Learning* dapat disimpulkan sebagai berikut :

- 1) Media interaktif canva berbasis *Project Based Learning* dinyatakan sangat Layak berdasarkan hasil validasi oleh enam ahli yang terdiri dari 2 ahli media , 2 ahli materi dan 2 ahli desain. Rata – rata nilai kelayakan mencapai 88,7 % dengan kategori ” Sangat Layak ” . Hal ini menunjukkan bahwa media secara fungsional , konten dan desain telah memenuhi standar kualitas yang baik untuk pembelajaran di SMK.
- 2) Media interaktif canva berbasis *Project Based Learning* memiliki tingkat kepraktisan sangat tinggi dilihat dari respon pengguna yaitu guru dan siswa. Penilaian guru mencapai 89,7 % , dan dari siswa 89 % menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik secara visual, serta mendukung keterlibatan aktif dalam proses mendukung keterlibatan dalam proses belajar. Hal ini memperkuat bahwa media tidak hanya layak secara teori, tetapi juga efisien dalam praktik lapangan.
- 3) Media interaktif canva berbasis *Project Based Learning* memiliki efektivitas pengguna media terbukti signifikan dalam meningkatkan hasil belajar. Kelas eksperimen yang menggunakan media interaktif canva menunjukkan peningkatan hasil belajar secara signifikan dibandingkan kelas kontrol yang hanya menggunakan media biasa. Hasil uji t -test

menunjukkan nilai signifikansi 0,000 (< 0,05), yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan.

5.2 Implikasi

Berdasarkan kesimpulan pada penelitian produk ini, maka implikasi dari penelitian ini adalah :

1. Hasil penelitian ini memberikan wawasan yang berharga tentang kompetensi yang dibutuhkan oleh guru, Dimana guru harus mampu mengelola pembelajaran digital secara praktis, inovatif untuk melakukan evaluasi hasil belajar siswa.
2. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan panduan bagi para pendidik dan pengembangan media pembelajaran dalam meningkatkan pemanfaatan media digital untuk mengoptimalkan proses pembelajaran.
3. Pada penelitian ini diharapkan dapat mendorong peneliti selanjutnya dalam pengembangan media pembelajaran interaktif yang inovatif dan efektif untuk memenuhi kebutuhan pendidikan diera digital.
4. Hasil penelitian ini dapat memperkaya jurnal penelitian pada jurusan Teknologi Pendidikan, sebagai bahan referensi peneliti selanjutnya.

5.3 Saran

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

1. Agar sekolah dapat memberikan dukungan untuk implementasi media dengan menyediakan fasilitas seperti internet stabil, perangkat multimedia

dan pelatihan guru, serta menjalin kolaborasi antara guru mata Pelajaran, TIK, dan pengembang.

2. Media interaktif canva dikembangkan dengan menambahkan fitur – fitur lainnya yang tersedia di media canva yang belum dimasukkan pada media yang sudah ada untuk memperkaya pengalaman belajar.
3. Penelitian lanjutan disarankan untuk diterapkan pada sekolah dan mata pelajaran lainnya, dengan jangka waktu lebih panjang guna memperdalam analisis efektivitas media.