

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan, hasil dan pembahasan penelitian pengembangan media pembelajaran matematika berbasis aplikasi *canva* yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Produk media pembelajaran matematika berbasis aplikasi *canva* yang dikembangkan untuk siswa SD Swasta Betania Medan telah memenuhi syarat dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini disimpulkan berdasarkan hasil penelitian dari ahli materi pembelajaran (89,16%), ahli media (83,47%), ahli desain (95%), tanggapan siswa uji coba perorangan (92,66%), uji coba kelompok kecil (95,8%), uji coba lapangan (98,75%) yang secara keseluruhan menyatakan bahwa media pembelajaran matematika berbasis aplikasi *canva* berada dalam kategori “sangat baik”.
2. Efektivitas media pembelajaran matematika berbasis aplikasi *canva* yang dikembangkan dinilai lebih efektif dibandingkan media pembelajaran konvensional. Hasil pengujian hipotesis membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dengan hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan media pembelajaran konvensional. Hal ini ditunjukkan dengan hasil pengolahan data diperoleh  $t_{hitung} = 1,98$  dan  $t_{tabel} = 1,66$  sehingga  $t_{hitung} > t_{tabel}$  pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ . Maka hasil belajar siswa yang diajarkan dengan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* memiliki efektifitas 84,37% lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar menggunakan media pembelajaran konvensional dengan efektifitas sebesar 65,62%.

## 5.2 Implikasi

Berdasarkan kesimpulan dan temuan pada penelitian pengembangan media pembelajaran matematika berbasis aplikasi *canva* yang telah teruji, maka implikasi dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran telah mampu menggunakan dan menerapkan pembelajaran setelah mengikuti sosialisasi dan pelatihan mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* pada pembelajaran matematika. Oleh karena itu, sosialisasi dan pelatihan berkelanjutan dapat membantu guru-guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran.
2. Media yang dikembangkan akan memberikan sumbangan manfaat praktis terutama bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran kolaboratif yang mengarahkan partisipasi aktif peserta didik, dimana media pembelajaran ini memberikan kemudahan dalam proses penyelenggaraan pembelajaran baik di kelas maupun jarak jauh.
3. Media yang dikembangkan akan memberikan sumbangan pemikiran praktis bagi sekolah dalam penyusunan program pengembangan pembelajaran yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi serta sekaligus manfaat praktis dalam proses administrasi bahan pelajaran, dimana media yang telah dikembangkan pada materi tersebut dapat dijadikan sebagai salah satu kelengkapan media pembelajaran dan dokumentasi kurikulum untuk mata pelajaran matematika.

4. Penerapan media pembelajaran berupa media berbasis aplikasi *canva* ini memerlukan kesiapan siswa untuk melaksanakan pembelajaran secara mandiri.

### 5.3 Saran

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

1. Mengingat selama ini proses pembelajaran di sekolah masih cenderung menggunakan media konvensional seperti buku ajar, maka disarankan para guru dapat menyediakan media pembelajaran yang lebih efektif, efisien, dan berdaya tarik dengan penyajian materi yang dekat dengan lingkungan.
2. Bagi guru sebaiknya sering mengikuti pelatihan dan seminar untuk dapat mengenal dan memperoleh keterampilan dalam mendesain media pembelajaran sebagai alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Untuk kesempurnaan dan keberlanjutan penelitian ini disarankan kepada peneliti berikutnya untuk meneliti lanjutan pengembangan media pembelajaran matematika berbasis 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.