

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan, hasil dan pembahasan penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran geografi, maka kesimpulan yang dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Penelitian dengan menggunakan model ADDIE dengan memanfaatkan aplikasi *canva* menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran geografi di SMA Swasta Maitreyawira Deli Serdang.
2. Hasil uji kelayakan produk media pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* yang telah divalidasi oleh para dosen ahli menyatakan bahwa media sangat layak untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran geografi kelas X SMA Swasta Maitreyawira Deli Serdang.
3. Hasil uji coba oleh guru dan peserta didik yang telah menggunakan produk media pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* praktis untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran geografi kelas X SMA Swasta Maitreyawira Deli Serdang.
4. Hasil uji efektivitas dengan melihat hasil belajar peserta didik setelah menggunakan produk media pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* menunjukkan bahwa media ini efektif untuk digunakan karena adanya peningkatan hasil belajar peserta didik.

5.2 Implikasi

Implikasi dalam penelitian ini menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran geografi di kelas X SMA Swasta Maitreyawira Deli Serdang. Berikut implikasi dari penelitian ini meliputi:

1. Implikasi Teoritis

Hasil penelitian tentang pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* ini diharapkan dapat memperkaya khazanah keilmuan di bidang Teknologi Pendidikan serta memberikan sumbangan pemikiran dan tolak ukur pada penelitian lebih lanjut.

2. Implikasi Praktis

a. Bagi Guru

Pada umumnya guru telah memanfaatkan media pembelajaran berupa video, *canva*, powerpoint, buku cetak, mentimeter dan aplikasi pembelajaran lainnya dalam proses pembelajaran di kelas, namun hal tersebut dirasa belum maksimal dalam menunjang keefektifan pembelajaran geografi di dalam kelas. Guru juga telah memanfaatkan *smartphone* yang dimiliki peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas, namun ternyata hal tersebut belum cukup maksimal dalam mewujudkan motivasi dan meningkatkan daya juang peserta didik dalam belajar geografi. Melihat keberagaman gaya belajar yang dimiliki peserta didik tentu menjadi sebuah tugas besar bagi guru untuk mampu memfasilitasi kebutuhan belajar dari masing-masing peserta didik.

Dalam penelitian yang dilakukan ini, peneliti melakukan pengembangan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis

problem based learning sebagai upaya dalam menjawab rasa ketidakpuasan guru dalam proses pembelajaran geografi di dalam kelas. Ternyata melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* dapat menyajikan berbagai konten pembelajaran yang beragam sebagai upaya untuk memfasilitasi kebutuhan belajar peserta didik dengan gaya belajar mereka yang beragam.

Dalam pelaksanaan di lapangan ternyata guru merasa sangat terbantu dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran geografi yang di dalam media tersebut telah tercantum beberapa menu pembelajaran dan dilengkapi dengan LKPD, refleksi serta asesmen yang memudahkan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran. selain itu media ini juga dilengkapi dengan ringkasan materi berupa visual maupun audio visual yang dapat menumbuhkan motivasi dan kemauan belajar mandiri bagi peserta didik.

b. Bagi Peserta Didik

Pesatnya perkembangan teknologi pada saat ini menjadi sebuah memberikan pengaruh besar dalam dunia Pendidikan, sehingga untuk menyikapi hal tersebut perlu strategi yang tepat agar perkembangan teknologi ini mampu memberikan dampak positif bagi dunia Pendidikan.

Melalui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* mengharuskan pembelajaran di kelas menggunakan *smartphone* peserta didik dalam mengakses materi saat proses pembelajaran berlangsung. Diharapkan melalui pemanfaatan media pembelajaran peserta didik dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar dengan lebih baik.

Dalam penelitian ini, menunjukkan peserta didik dapat memanfaatkan *smartphone* sebagai fasilitas pembelajaran yang produktif dan tepat guna, tidak sekedar untuk membuka sosial media, *games*, dan lain sebagainya. Ternyata melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran geografi mampu mengajak peserta didik untuk memanfaatkan *smartphone* lebih tepat guna serta meningkatkan minat dan motivasi belajar geografi serta berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

c. Bagi Sekolah

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* sebagai upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik serta mengajarkan kepada peserta didik untuk lebih bijaksana dalam menggunakan *smartphone* kearah yang lebih positif mendorong terlaksananya pembelajaran berbasis digital dan mewujudkan merdeka belajar karena mampu memaksimalkan manfaat teknologi yang ada sebagai salah satu fasilitas yang mampu mendukung terwujudnya pendidikan yang lebih berkualitas dan terarah.

5.3 Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi penelitian di atas, pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran geografi memberikan beberapa hal penting yang perlu diperhatikan dalam pengembangan dan penerapan media. Adapun saran yang dapat peneliti sampaikan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* yang telah dirancang sedemikian rupa hendaknya dapat digunakan dengan pengawasan atau bimbingan yang tepat dari guru yang menggunakan media saat proses pembelajaran berlangsung, mengingat dalam mengakses media ini membutuhkan koneksi internet melalui *handphone* dan laptop, sehingga meminimalisir kemungkinan peserta didik membuka situs lain yang tidak berkaitan dengan pembelajaran.
2. Guru berperan sebagai fasilitator harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, efektif dan efisien diharapkan memberikan dampak pada peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Melalui pengembangan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu cara yang dapat dilakukan untuk terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan, efektif dan efisien.
3. Melalui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* ini peneliti berharap dapat menjadi referensi bagi guru-guru lain untuk terus berinovasi dalam menciptakan pembelajaran yang lebih berkualitas serta merangsang peserta didik dalam proses pembelajaran untuk bernalar kritis (*critical thinking*) serta berkolaborasi dengan orang-orang yang ada di sekitarnya.
4. Dalam pengembangan media pembelajaran interaktif hendaknya dirancang sesuai dengan karakteristik peserta didik di kelas, untuk itu perlu terlebih dahulu dilakukan observasi awal dalam menemukan kebutuhan belajar peserta didik sehingga media yang dikembangkan tepat guna sesuai kebutuhan.

5. Guru terus melakukan pengembangan terhadap diri agar mampu menyesuaikan kebutuhan belajar peserta didik sesuai dengan zamannya, caranya dengan terus belajar, mengikuti berbagai pelatihan dan seminar, serta menjalin kolaborasi dengan rekan sejawat dan pihak lain.



THE
Character Building
UNIVERSITY