

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian eksperimen dan diskusi mengenai pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan bantuan aplikasi *Capcut* terhadap hasil belajar siswa kelas X MPLB pada Elemen Dokumen Berbasis Digital di SMK Bina Satria Tahun Ajaran 2023/2024, dapat disimpulkan sebagai berikut:

Terdapat pengaruh dari Model *Problem Based Learning* Berbantuan Aplikasi *Capcut* terhadap hasil belajar siswa kelas X-1 MPLB pada mata pelajaran Elemen Dokumen Berbasis Digital Di SMK Bina Satria T.A 2023/2024. Hal ini terbukti dengan hasil perhitungan dan hasil uji yang telah dilakukan yakni uji hipotesis dengan menggunakan uji-t pada nilai pre-test dan post-test dengan nilai signifikan independent sample T-Test melalui hasil belajar kedua kelas diperoleh signifikansi (t-tailed) yang lebih besar. Sehingga memiliki arti bahwa hasil uji berpengaruh. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan nilai pretest yang masih dibawah KKM dan setelah diberikan perlakuan meningkat diatas KKM.

Maka hipotesis penelitian diterima.

5.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Pihak sekolah disarankan untuk mendukung dan memfasilitasi penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar, seperti menyediakan perangkat keras dan perangkat lunak yang relevan, termasuk aplikasi multimedia seperti *Capcut*. Dengan adanya fasilitas ini, siswa dapat lebih terlibat dalam

pembelajaran berbasis masalah (PBL) melalui pembuatan dan pengeditan video yang relevan dengan materi pelajaran, sehingga memperkaya pengalaman belajar mereka secara visual dan interaktif.

2. Guru dianjurkan untuk mengembangkan dan menerapkan model pembelajaran PBL yang mengintegrasikan media kreatif, seperti game edukasi dan aplikasi *Capcut*. Dengan merancang aktivitas yang menantang dan sesuai dengan materi pelajaran, serta menggunakan *Capcut* untuk membuat video pembelajaran atau tugas proyek, agar siswa dapat belajar secara aktif dan menikmati pengalaman interaktif melalui permainan dan kreasi video.
3. Peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan studi, misalnya dengan melibatkan berbagai sekolah atau mata pelajaran yang berbeda, serta mengintegrasikan aplikasi seperti *Capcut* dalam proses pembelajaran. Hal ini penting untuk memastikan konsistensi dan generalisasi hasil penelitian, serta untuk memahami bagaimana model pembelajaran PBL dengan dukungan media kreatif seperti *Capcut* dapat diimplementasikan di berbagai konteks pendidikan.

THE
Character Building
UNIVERSITY