

## **BAB V**

### **KAJIAN DAN SARAN**

#### **A. Kajian Produk yang Telah Direvisi**

1. Pada penelitian ini digunakan model pengembangan ADDIE untuk mengembangkan media media interaktif web canva yang meliputi lima tahapan, yaitu *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Tahapan *analyze* meliputi analisis kebutuhan, analisis masalah, analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis sumber daya dan lingkungan. Tahap *design* meliputi menentukan indikator, pengumpulan bahan pembelajaran, Menyusun soal, membuat story board, menentukan alat bantu pengembangan dan mendisain produk. Tahap *development* meliputi pengembangan produk, uji validasi ahli materi, uji coba validasi media, revisi produk dan uji coba kelas kecil. Tahap *implementation* meliputi penerapan media interaktif web canva dalam pembelajaran serta hasil angket sebelum dan sesudah penggunaan media. Tahap terakhir yakni tahap *evaluation* meliputi evaluasi seluruh tahapan ADDIE. Hasil evaluasi digunakan untuk merevisi dan menyempurnakan produk.
2. Pada penelitian dan pengembangan ini dilakukan uji validasi untuk mengetahui kelayakan produk media interaktif web canva untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Uji kelayakan dilakukan oleh dua validator ahli materi, dua validator ahli media, dan respon pengguna yang dilaksanakan pada uji coba kelas kecil. Setelah melakukan validasi ahli materi dan media menghasilkan kesimpulan bahwa produk yang dikembangkan layak digunakan untuk pembelajaran IPA. Validator sepakat dengan mayoritas indikator pada instrumen penilaian. Rata-rata

uji kesepakatan memperoleh klasifikasi tinggi, hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat persamaan antar validator terhadap indikator yang dinilai

3. Dalam penelitian ini uji keefektifan digunakan untuk mengetahui keefektifan produk yang sudah dikembangkan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian, motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan web Canva mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan skor total angket motivasi belajar dari 2.165 sebelum penggunaan media menjadi 2.232 setelah penggunaan media. Selain itu, hasil respon peserta didik terhadap media memperoleh persentase sebesar 85,33% dengan kategori sangat baik, yang menunjukkan bahwa peserta didik memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan. Analisis data keefektifan diukur dari uji normalitas, uji reabilitas, uji paired sample t-test, dan uji N-gain Data menunjukkan terdistribusi normal, sehingga dapat dilanjutkan uji paired sample t-test. Hasil uji sample paired t-test menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,068 ( $> 0,05$ ), yang berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media. Sementara itu, hasil perhitungan N-Gain sebesar 0,042 termasuk dalam kategori rendah. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbantuan web Canva memperoleh respon yang sangat baik dari peserta didik dan mampu meningkatkan motivasi belajar, namun peningkatan yang terjadi masih berada pada kategori rendah dan belum menunjukkan perbedaan yang signifikan secara statistik. Oleh karena itu, media yang dikembangkan lebih

berperan dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

## **B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

### **1. Saran pemanfaatan produk**

Hasil penelitian yang telah dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva sebagai media pembelajaran peserta didik kelas VIII di MTsN 2 Nganjuk. Berikut saran untuk penelitian selanjutnya:

- a. Media interaktif web canva diharapkan dapat diimplementasikan di banyak sekolah untuk membantu proses pembelajaran agar lebih efektif, menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.
- b. Media interaktif web canva diharapkan dapat digunakan sebagai media penunjang pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar.
- c. Kepada peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif web canva dalam bentuk yang lebih praktis agar mudah digunakan oleh peserta didik dan tetap dapat digunakan diberbagai alat teknologi baik handphone maupun laptop.

#### **1) Diseminasi**

Produk media pembelajaran interaktif berbasis Canva ini dapat disebarluaskan kepada guru IPA di MTsN 2 Nganjuk maupun sekolah lain yang memiliki karakteristik peserta didik yang serupa. Diseminasi dapat dilakukan melalui kegiatan MGMP IPA, workshop, seminar

pendidikan, maupun pelatihan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, produk dapat dibagikan dalam bentuk tautan (link) Canva sehingga mudah diakses dan digunakan oleh guru maupun peserta didik. Dengan adanya diseminasi yang lebih luas, diharapkan produk ini dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran digital yang mendukung pembelajaran IPA yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan.

## 2) Pengembangan produk lebih lanjut

Bagi peneliti selanjutnya, media pembelajaran ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan fitur interaktif yang lebih beragam, seperti animasi yang lebih kompleks, video pembelajaran, simulasi proses sistem pernapasan, maupun integrasi dengan platform pembelajaran digital lainnya. Selain itu, produk dapat dikembangkan pada materi IPA lainnya sehingga memiliki cakupan penggunaan yang lebih luas. Pengujian produk juga dapat dilakukan pada jumlah sampel yang lebih besar dan pada jenjang pendidikan yang berbeda untuk memperoleh data mengenai efektivitas produk secara lebih komprehensif. Pengembangan lebih lanjut diharapkan mampu meningkatkan kualitas media pembelajaran serta memberikan dampak yang lebih besar terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik