

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE, dapat disimpulkan dua hal utama sebagai jawaban atas rumusan masalah:

1. Video pembelajaran berbasis Canva dengan desain PBL dinyatakan layak digunakan. Hal ini didukung oleh hasil validasi ahli: ahli materi memberikan skor rata-rata 2,69 (Layak) dengan catatan perlu penyempurnaan pada kejelasan tujuan dan stimulasi penyelidikan siswa; sementara ahli media memberikan skor 3,79 (Sangat Layak), mengapresiasi kualitas visual, kreativitas desain, dan optimalisasi fitur Canva. Setelah revisi minor, produk dinyatakan siap pakai untuk pembelajaran di kelas.
2. Video ini terbukti efektif meningkatkan literasi matematika siswa. Uji coba terhadap 30 siswa menunjukkan peningkatan signifikan dari rata-rata pretest 48,20 menjadi posttest 61,09 naik 12,89 poin. Uji statistik paired sample t-test menguatkan temuan ini dengan nilai  $p=0,001(<0,05)$ , membuktikan peningkatan yang signifikan. Ditambah, respon siswa sangat positif (rata-rata 4,57 dari skala 5), menunjukkan video tidak hanya efektif secara kognitif, tetapi juga mampu membangkitkan minat dan motivasi belajar.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, penulis menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

### 1. Bagi Guru

- Disarankan untuk memanfaatkan video pembelajaran berbasis Canva dengan desain Problem Based Learning (PBL) sebagai salah satu media inovatif dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi yang membutuhkan pemahaman konsep dan penerapan dalam konteks nyata.
- Guru perlu menyesuaikan skenario PBL dengan karakteristik siswa serta mengintegrasikan diskusi, refleksi, dan evaluasi agar tujuan pembelajaran tercapai secara optimal.

### 2. Bagi Sekolah

- Perlu memberikan dukungan fasilitas, seperti perangkat komputer/laptop, proyektor, dan akses internet yang memadai untuk menunjang penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi.
- Sekolah dapat mengadakan pelatihan internal bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran digital berbasis Canva dan metode PBL.

### 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

- Dapat mengembangkan video pembelajaran berbasis Canva pada materi atau jenjang yang berbeda, serta menambahkan elemen

interaktif seperti kuis dan umpan balik otomatis untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

- Perlu dilakukan penelitian dengan jangkauan sampel yang lebih luas dan durasi penggunaan media yang lebih panjang untuk melihat dampak jangka panjang terhadap literasi matematika.

#### 4. Bagi Siswa

- Siswa diharapkan aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran berbasis PBL, berani mengemukakan ide, dan memanfaatkan media pembelajaran untuk belajar mandiri di luar jam pelajaran.