

BAB VI

SIMPULAN DAN SARAN

6.1 Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dari penelitian yang telah dilakukan dalam mengembangkan *Web-based Ecosystem Learning Canva for Education*, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. *Web-based Ecosystem Learning Canva for Education* materi interaksi makhluk hidup dan lingkungannya yang dikembangkan menunjukkan hasil yang efektif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik kelas eksperimen dengan rata-rata *gain score* seluruh indikator sebesar 34,08, lebih besar dari kelas kontrol sebesar 17,21. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa sebagian besar data *pre-test* dan *post-test* di kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi tidak normal (Sig. < 0,05), sedangkan hasil uji homogenitas menggunakan Levene's Test menunjukkan varians antar kelompok homogen (Sig. > 0,05). Hasil uji *Mann-Whitney* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol (Asymp Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05), serta uji Wilcoxon pada kelas eksperimen menunjukkan nilai nilai Asymp. Sig (2-tailed) = 0,000 < 0,05, yang berarti terdapat peningkatan signifikan skor kemampuan pemecahan masalah setelah perlakuan. Dengan demikian, *Web-based Ecosystem Learning Canva for Education* dapat berpengaruh positif terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik.
2. *Web-based Ecosystem Learning Canva for Education* materi interaksi makhluk hidup yang telah dikembangkan menunjukkan hasil yang fluktuatif untuk meningkatkan *sustainability awareness* peserta didik, meski menunjukkan perbedaan respons yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Uji *Mann-Whitney* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor akhir kelas eksperimen dan kelas

kontrol (Asymp Sig. (2-tailed) = 0,031 < 0,05). Oleh karena itu, muatan *Education of Sustainable Development* pada *Web-based Ecosystem Learning* masih perlu disempurnakan, agar dapat memberikan pengaruh yang lebih nyata terhadap peningkatan *sustainability awareness* peserta didik.

6.2 Saran dan Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dalam mengembangkan *Web-based Ecosystem Learning* Canva for Education dengan materi interaksi makhluk hidup dan lingkungannya, terdapat implikasi dan rekomendasi sebagai berikut.

1. Implikasi

- a. Penelitian ini memberikan gambaran terkait karakteristik *Web-based Ecosystem Learning* Canva for Education untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan *sustainability awareness* peserta didik kelas VII di salah satu sekolah swasta di Kecamatan Slawi pada materi interaksi antar makhluk hidup dan lingkungannya yang dikembangkan melalui tahapan ADDIE. Hasil penelitian ini mengungkapkan kekuatan dan kelemahan *Web-based Ecosystem Learning*, sehingga dapat dijadikan dasar sebagai pengembangan *Web-based Ecosystem Learning* Canva for Education di masa yang akan datang secara lebih optimal.
- b. *Web-based Ecosystem Learning* Canva for Education menunjukkan hasil yang efektif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik kelas VII di salah satu sekolah swasta di Kecamatan Slawi, sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk membantu peserta didik memahami dan memecahkan permasalahan lingkungan.
- c. *Web-based Ecosystem Learning* Canva for Education menunjukkan hasil yang tidak efektif secara signifikan untuk meningkatkan *sustainability awareness* peserta didik kelas VII di salah satu sekolah swasta di Kecamatan Slawi, sehingga perlu adanya penyesuaian muatan

ESD dan *sustainability awareness* pada media, khususnya terhadap materi isu lingkungan yang sarat makna.

2. Rekomendasi

- a. Hendaknya guru atau pengembang perlu memuat prinsip pembelajaran berdiferensiasi dalam *Web-based Ecosystem Learning Canva for Education*, agar pembelajaran dapat dilaksanakan sesuai kemampuan awal dan akses peserta didik yang beragam.
- b. Sebaiknya tingkat bahasa pada *Web-based Ecosystem Learning Canva for Education* disesuaikan dengan kemampuan peserta didik melalui uji keterbacaan maupun reduksi didaktik.
- c. Untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik dan membiasakan peserta didik untuk belajar sendiri (*self-regulated learning*), guru juga hendaknya menyiapkan problem yang kontekstual dan *ill-structured*.
- d. Selain meningkatkan fasilitas, durasi pembelajaran dapat ditambahkan untuk memaksimalkan keterlibatan peserta didik dalam mengoperasikan *Web-based Ecosystem Learning Canva for Education*.
- e. Sebaiknya pendidik, asisten, maupun observer yang menjalankan aktivitas pembelajaran menggunakan *web-based ecosystem learning Canva for Education* dapat memonitor aktivitas pada komputer masing-masing peserta didik agar tidak membuka situs lain yang tidak berkaitan dengan pembelajaran, sehingga mampu menumbuhkan *self-regulation* peserta didik.
- f. Produk akhir *Web-based Ecosystem Learning Canva for Education* yang telah final sebaiknya dapat dikelola dan dipergunakan secara berkelanjutan melalui akun Canva belajar.id guru maupun administrator sekolah agar peserta didik selanjutnya dapat menggunakannya lagi pada saat materi interaksi makhluk hidup dan lingkungannya.