

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan media *flashcard* berbasis aplikasi canva pada siswa kelas IV SDN 104231 Batang Kuis telah dilaksanakan sesuai dengan tahapan pada model ADDIE yang digunakan, sehingga kesimpulan yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media *flashcard* berbasis aplikasi canva dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari persentase hasil validasi materi pada pertemuan I yakni 58% dan pada pertemuan II yakni 80% dengan rata-rata persentase kelayakan 69% yang menunjukkan kategori “layak digunakan tanpa revisi”, sedangkan hasil validasi media diperoleh persentase 74% dan menunjukkan kategori “layak digunakan tanpa revisi”
2. Media *flashcard* berbasis aplikasi canva dinyatakan praktis dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari persentase hasil respon guru menunjukkan persentase 74% yang menunjukkan dalam kategori “praktis”.
3. Media *flashcard* berbasis aplikasi canva dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran. Hal ini terlihat dari N-Gain yaitu sebesar 0,63 yang termasuk dalam kategori “efektif”.

5.2. Saran

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, adapun saran yang disampaikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik

Media *flashcard* berbasis aplikasi canva dirancang dan disesuaikan secara khusus untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa. Oleh karena itu, akan lebih baik jika siswa dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif secara optimal dan memahami materi pelajaran.

2. Bagi Guru

Media *flashcard* berbasis aplikasi canva dapat dijadikan acuan bagi guru untuk mengajarkan materi pembelajaran kepada siswa di kelas. Oleh karena itu, guru harus mampu menguasai teknik penggunaan dan pengembangan media secara tepat, serta akurat sehingga dapat menggunakan media *flashcard* berbasis aplikasi canva sebagai perangkat pembelajaran bagi siswanya di setiap pembelajaran dan mendemonstrasikan secara utuh materi pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

3. Bagi Sekolah

Media *flashcard* berbasis aplikasi canva dapat dijadikan referensi bagi pihak sekolah dalam upaya peningkatan mutu pembelajaran di SDN 104231 Batang Kuis, sehingga diharapkan sekolah akan lebih terbuka dan berupaya untuk beradaptasi terhadap perubahan dan pembaharuan dalam dunia pendidikan.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Pengembangan media *flashcard* berbasis aplikasi canva selanjutnya diharapkan dilakukan dengan 1 penelitian pengembangan lebih lanjut pada sampel penelitian yang lebih representatif agar hasil pengembangan media *flashcard* lebih optimal dan maksimal, serta lebih layak digunakan lebih jauh lagi.