

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.2 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, maka dapat ditarik simpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan bahan ajar berbantuan media gambar “canva” dalam pembelajaran pantun didasari metode penelitian R&D yang dikemukakan oleh Borg and Gall dalam Sugiyono (2017) dengan melakukan modifikasi. Proses pembuatan bahan ajar menggunakan Aplikasi Canva. Proses pembuatan dimulai dengan menganalisis terlebih dahulu potensi dan masalah, lalu berlanjut pada persiapan data yang dibutuhkan dalam mengisi bahan ajar berupa rancangan materi. Setelah mendesain bahan ajar pantun yang akan dirancang. Bahan ajar yang dirancang selanjutnya diedit di melalui laptop , melalui aplikasi Canva seperti gambar, latar belakang dan teks. Setelah bahan ajar selesai, dilanjutkan pada tahapan validasi oleh 2 ahli & 1 guru.
2. Pengembangan bahan ajar menggunakan model pembelajaran pada bahan ajar menulis pantun berbantuan media gambar “canva”. Pengembangan bahan ajar menulis pantun berbantuan media gambar “canva” melalui tahap analisis potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, dan revisi desain. Setelah bahan ajar selesai, dilanjutkan pada tahapan validasi oleh ahli materi dan ahli media memperoleh nilai dengan kriteria "Sangat Layak".
3. Hasil validasi dari ahli materi, ahli media terhadap bahan ajar yang dikembangkan menunjukkan kategori "Sangat Layak". Presentase kelayakan dapat dirincikan berupa hasil validasi ahli materi diperoleh presentase penilaian 84% kategori "Sangat Layak". Validasi ahli media diperoleh hasil presentase 81% kategori "Sangat Layak" dan Validasi guru Bahasa Indonesia diperoleh hasil presentase 90%. Jadi, secara keseluruhan kelayakan produk termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”.

### 5.3 Saran

Dengan hasil temuan yang telah disajikan, peneliti mengajukan beberapa saran yaitu:

1. Bahan ajar menulis pantun berbantuan media gambar “Canva” yang telah dikembangkan dengan baik dan sudah uji kelayakan diharapkan dapat digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran.
2. Untuk peneliti selanjutnya, pengembangan bahan ajar berbantuan media gambar “Canva” pada materi pembelajaran dan pendekatan lain dapat dilakukan menggunakan prosedur yang sama dengan prosedur yang terdapat dalam penelitian ini

