

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan, hasil, dan pembahasan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran bermuatan kearifan lokal, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media digital poster berbasis kearifan lokal dengan menggunakan Canva dilaksanakan melalui metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi terhadap kebutuhan siswa, guru, perangkat pembelajaran, serta kesesuaian dengan kurikulum. Selanjutnya, tahap desain menghasilkan rancangan atau layout media yang memuat unsur kearifan lokal. Tahap pengembangan dilakukan dengan memanfaatkan platform Canva, kemudian dilanjutkan dengan proses validasi oleh ahli materi dan ahli media. Implementasi media dilakukan melalui pretest dan posttest di SDS Kristen Sungai Kehidupan, melibatkan 17 siswa kelas V Anugerah. Tahap akhir, yaitu evaluasi, dilaksanakan untuk menyempurnakan media berdasarkan saran dan masukan dari para validator.
2. Aspek kelayakan media pembelajaran dinilai melalui validasi ahli materi dan ahli media. Hasil penilaian menunjukkan skor 90% dari ahli materi dan 82% dari ahli media, yang keduanya termasuk dalam kategori “sangat layak”. Dengan demikian, media yang dikembangkan telah memenuhi standar isi, tampilan visual, dan kesiapan untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Kepraktisan media diukur melalui angket respon guru dan peserta didik. Guru memberikan nilai kepraktisan sebesar 95%, sedangkan siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan media. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tergolong sangat praktis, mudah digunakan, serta menarik dalam kegiatan belajar.
4. Keefektifan media terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa. Nilai rata-rata pretest sebesar 37,35 meningkat menjadi 74,11 pada posttest, dengan seluruh siswa mencapai kriteria ketuntasan minimal. Nilai rata-rata N-gain sebesar 0,58 menunjukkan bahwa media pembelajaran digital poster ini “cukup efektif” digunakan dalam proses pembelajaran.

## 5.2 Saran

Berdasarkan temuan yang telah dipaparkan dalam Kesimpulan diatas, peneliti memberikan beberapa rekomendasi sebagai berikut:

### 1. Untuk Siswa

Diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran ini secara optimal untuk meningkatkan kemampuan menyimak dan memahami materi yang disampaikan. Siswa juga didorong untuk lebih aktif dan mandiri dalam mengikuti pembelajaran berbasis digital yang dikembangkan.

### 2. Untuk Guru

Disarankan untuk menggunakan media ini sebagai alternatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi menyimak. Penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas.

### 3. Untuk Sekolah

Sekolah perlu memberikan dukungan terhadap implementasi media pembelajaran digital dengan menyediakan fasilitas teknologi seperti laptop, proyektor, koneksi internet, serta pelatihan bagi guru dalam mengembangkan dan menggunakan media digital.

### 4. Untuk Peneliti

Peneliti diharapkan dapat terus mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang adaptif terhadap kebutuhan siswa dan perkembangan zaman. Penelitian ini dapat menjadi langkah awal dalam menciptakan berbagai media pembelajaran kontekstual yang lebih luas dan beragam.

### 5. Untuk Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan rujukan dalam pengembangan media pembelajaran digital lainnya yang lebih kreatif dan relevan. Peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan penelitian pada jenjang kelas yang berbeda, materi lain dalam Bahasa Indonesia, atau bahkan lintas mata pelajaran.