

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Tujuan dari penelitian ini Adalah untuk menghasilkan dan menerapkan pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan canva pada materi kosakata Bahasa Indonesia untuk siswa kelas II A SDN 064007 Medan. Proses pengembangan dengan model ADDIE (*Analisis, Desain, Development, Implementation, Evaluation*) . Berikut point yang dapat disimpulkan dari temuan dan prosedur penelitian :

- a) Media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* dinyatakan **sangat layak**, dengan skor validitas ahli materi sebesar **92–93,33%**, validitas ahli media sebesar **93–93,33%**, serta validitas praktisi (guru) sebesar **94%**. Nilai tersebut berada pada kategori **Sangat Layak**, sehingga media telah memenuhi standar kelayakan isi, tampilan, linguistik, dan karakteristik peserta didik.
- b) Media memiliki tingkat **kepraktisan** yang sangat baik, dilihat dari hasil validasi guru yang menunjukkan bahwa media pembelajaran memperoleh **persentase kepraktisan sebesar 88%**, yang berada pada kategori **sangat praktis**. media mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran, menarik minat siswa, serta dapat diimplementasikan tanpa kendala berarti pada lingkungan sekolah dasar.
- c) Media sangat **efektif** dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dibuktikan melalui:

Rata-rata pretest **44,78** (kategori rendah) meningkat menjadi rata-rata posttest **86,74** (kategori sangat baik) Ketuntasan belajar meningkat dari **21,7%** menjadi **95,65%**.

Rata-rata N-Gain sebesar 0,72 (kategori Tinggi) menandakan peningkatan kemampuan belajar siswa secara substansial.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Canva* mampu meningkatkan pemahaman kosakata, memotivasi siswa untuk lebih aktif belajar, serta meminimalkan kesenjangan kemampuan antar siswa dalam kelas II A SDN 064007 Medan.

5.2 Saran

1. Bagi Guru

Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* ini secara berkelanjutan pada pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi kosakata. Guru juga disarankan mengombinasikan media dengan strategi pembelajaran aktif sehingga keterlibatan siswa tetap terjaga serta hasil belajar dapat meningkat secara konsisten.

2. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan menggunakan media interaktif ini tidak hanya saat pembelajaran di kelas, tetapi juga sebagai sarana latihan mandiri di rumah sehingga pemahaman kosakata semakin meningkat dan tertanam dengan baik.

3. Bagi Pihak Sekolah

Sekolah disarankan untuk menyediakan dan meningkatkan sarana pendukung pembelajaran berbasis TIK seperti perangkat komputer/laptop, proyektor, dan

akses jaringan internet yang memadai, agar penggunaan media interaktif Canva dapat diterapkan secara optimal di lingkungan sekolah.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian dapat dikembangkan lebih luas pada kelas atau sekolah lain, materi berbeda, maupun dengan cakupan pembelajaran yang lebih kompleks. Selain itu, penambahan fitur gamifikasi dan audio-visual yang lebih variatif dapat dipertimbangkan untuk meningkatkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif.

