

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang terdapat dalam penelitian ini, peneliti dapat menyimpulkan bahwa :

1. Tingkat kevaliditasan atau kelayakan media pembelajaran audio visual berbantuan *canva* ditentukan berdasarkan penilaian 3 ahli yaitu ahli angket, ahli materi, dan ahli media. Pertama, penilaian angket yang dilakukan oleh ahli angket yang memperoleh skor 52 dengan presentase 94% yang masuk kategori “sangat valid”. Kedua, penilaian materi yang dilakukan oleh ahli materi yang memperoleh skor 53 dengan presentase 88% yang masuk kategori “sangat valid”. Ketiga,, penilaian media yang dilakukan oleh ahli media, pada tahap I memperoleh skor 20 dengan presentase 44% yang masuk kategori “cukup layak”, sedangkan pada tahap II memperoleh skor 37 dengan presentase 82% yang masuk kategori “sangat valid”.
2. Tingkat kepraktisan media audio visual berbantaun *canva* ditentukan oleh praktisi pendidikan atau guru kelas IV SDN 060857 Tembung saat pelaksanaan uji coba produk di lapangan. Penilaian oleh guru kelas IV selaku praktisi pendidikan memperoleh skor 97 dengan presentase 97% yang masuk kategori “sangat praktis”.
3. Tingkat keefektifan media pembelajaran audio visual berbantuan *canva* ditentukan oleh siswa kelas IV SDN 00857 Tembung dengan

memberikan *ptetest* dan *posttest*. Hasil belajar siswa pada tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) dengan menggunakan media audio visual berbantaun *canva* mengalami peningkatan dari rata-rata 42 menjadi 89. Hasil uji *N-Gain Score* 1 persentase 81 dengan kriteria “sangat efektif”. Oleh karena itu, media audio visual berbantuan *canva* yang dikembangkan oleh peneliti dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 060857 Tembung.

## 5.2 Implikasi

Pada penelitian ini, peneliti telah melakukan penelitian dengan mengembangkan media audio visual berbantuan *canva* paa tema 7 subtema 2 pembelajaran 3 dengan muatan BahasaIndonesia, IPS dan PKn di kelas IV SDN 060857 Tembung. Peneliti berhadap bahwa produk atau media audio visual berbantaun *canva* yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat diimplikasikan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah khususnya di kelas IV SDN 060857 Tembung. Implikasi penelitian ini bermanfaat untuk memberikan dampak baik bagi sekolah maupun bagi para pembaca. Berikut dikemukakan implikasi secara teoritis dan praktis dari penelitian ini :

### A. Implikasi Teoritis

1. Penggunaan media dalam proses pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar dan prestasi siswa. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi tentunya akan dapat meningkatkan fokus dan antusiasme siswa, sehingga siswa menjadi lebih aktif dan bersemangat untuk belajar. Proses belajar yang aktif dan menyenangkan tentunya dapat meningkatkan kualitas

pembelajaran serta hasil belajar dan prestasi belajar siswa. Guru diharapkan mampu untuk menumbuhkan semangat belajar serta antusiasme siswa dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi selama proses belajar mengajar berlangsung.

2. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi hasil belajar dan prestasi belajar siswa. Pada tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 3 terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara pembelajaran yang tidak menggunakan media audio visual berbantuan *canva* dengan pembelajaran yang menggunakan media audio visual berbantuan *canva*

#### B. Implikasi Praktis

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan bagi guru maupun mahasiswa calon guru untuk membenahi diri sehubungan dengan pengajaran yang telah dilakukan. Dengan adanya pembelajaran yang didukung oleh media pembelajaran kiranya dapat meningkatkan hasil belajar dan prestasi belajar siswa.

### 5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti menyampaikan beberapa saran, yaitu sebagai berikut :

#### A. Bagi Guru

1. Guru diharapkan mampu membuat media pembelajaran yang menarik dan bervariasi sehingga dapat meningkatkan fokus dan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media

pembelajaran yang menarik dan bervariasi diharapkan dapat meningkatkan hasil dan prestasi belajar siswa.

2. Media media audio visual berbantuan *canva* diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran serta dapat meningkatkan fokus dan antusiasme siswa sehingga hasil belajar dan prestasi belajar siswa dapat dicapai dengan maksimal.

#### B. Bagi Peserta Didik

1. Siswa diharapkan dapat menumbuhkan semangat belajarnya, sehingga siswa dapat meningkatkan hasil serta prestasi belajarnya secara maksimal.
2. Dengan adanya media audio visual berbantuan *canva* diharapkan siswa dapat meningkatkan fokus serta antusiasmenya dan dapat meningkatkan hasil serta prestasi belajarnya secara maksimal.

#### C. Bagi Sekolah

1. Pihak sekolah diharapkan dapat lebih memfasilitasi sarana dan prasarana yang dapat mendukung proses belajar mengajar di dalam kelas.
2. Pihak sekolah diharapkan dapat memberikan semangat dan dukungan kepada guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi agar dapat meningkatkan fokus, antusiasme, serta hasil belajar siswa.
3. Pihak sekolah diharapkan dapat memberikan semangat dan dukungan kepada siswa agar siswa lebih memiliki kepercayaan diri

dan dapat meningkatkan hasil belajarnya.

#### D. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat menyempurnakan media audio visual berbantuan *canva* yang telah peneliti kembangkan sehingga menjadi media yang lebih menarik dan bervariasi lagi dan dapat meningkatkan fokus, antusiasme, serta hasil belajar siswa.

