

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

1. Pengembangan bahan ajar bermuatan literasi berbasis Figma pada mata pelajaran bahasa Indonesia menggunakan metode R&D dengan model ADDIE. Pada tahap analisis, peneliti menemukan kebutuhan akan bahan ajar yang lebih menarik dan interaktif. Di tahap desain, dibuat flowchart dan layout e-modul yang mengintegrasikan literasi digital. Pada tahap pengembangan, bahan ajar dirancang menggunakan Figma dan divalidasi oleh ahli. Implementasi dilakukan di kelas, diukur melalui pretest dan posttest. Terakhir, evaluasi dilakukan untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan, sehingga perbaikan kualitas dan relevansi bahan ajar dapat dilakukan.
2. Kelayakan bahan ajar yang dikembangkan dinilai oleh ahli materi dan ahli media. Hasil penilaian menunjukkan bahwa ahli materi memberikan nilai sebesar 88%, yang termasuk dalam kategori "sangat layak." Sementara itu, ahli media memberikan nilai sebesar 90,5%, juga dalam kategori "sangat layak." Selanjutnya guru memberikan nilai sebesar 88% yang termasuk dalam kategori "layak". Dengan demikian, bahan ajar ini dapat dianggap layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Kepraktisan bahan ajar dinilai melalui tanggapan angket yang diberikan kepada praktisi pendidikan, khususnya guru. Hasil penilaian menunjukkan bahwa praktisi pendidikan memberikan nilai sebesar 95%, yang termasuk dalam kategori "sangat praktis." Bahan ajar ini mudah diimplementasikan dalam proses pembelajaran, serta mampu melibatkan siswa secara aktif.

4. Keefektifan bahan ajar diukur melalui hasil pretest dan posttest yang diberikan kepada siswa. Rata-rata nilai siswa pada pretest tanpa bahan ajar bermuatan literasi berbasis Figma adalah 44,35. Namun, setelah menggunakan media pembelajaran Scrapbook, rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 81,64. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut "efektif" dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia.

5.2 Implikasi

Pengembangan bahan ajar bermuatan literasi digital berbantuan Figma ini dapat diimplikasikan sebagai:

1. Bahan ajar pendukung untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi fakta dan opini, untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV.
2. Bahan ajar yang membantu guru menciptakan suasana belajar yang aktif, kondusif, dan kreatif, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

5.3 Saran

Setelah melaksanakan penelitian mengenai pengembangan Bahan Ajar Bermuatan Literasi Berbasis Figma pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 104205 Tembung, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Untuk Siswa

Diharapkan siswa dapat memanfaatkan bahan ajar ini secara maksimal untuk meningkatkan pemahaman terhadap materi "fakta dan opini", serta hasil belajar secara menyeluruh. Siswa juga didorong untuk aktif dan mandiri dalam proses pembelajaran berbasis digital.

2. Untuk Guru

Guru disarankan menggunakan bahan ajar ini sebagai media pembelajaran alternatif yang inovatif dan interaktif. Bahan ajar ini dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, serta meningkatkan keterlibatan siswa.

3. Untuk Sekolah

Sekolah diharapkan mendukung implementasi bahan ajar digital dengan menyediakan fasilitas seperti perangkat teknologi, koneksi internet, dan pelatihan bagi guru. Dukungan ini penting untuk mendorong pembelajaran yang berbasis digital dan literasi informasi sejak dini.

4. Untuk Peneliti

Peneliti diharapkan terus mengembangkan bahan ajar digital yang adaptif terhadap kebutuhan siswa dan perkembangan teknologi pendidikan. Proyek ini dapat menjadi awal untuk mengembangkan bahan ajar serupa pada materi dan jenjang kelas lainnya.

5. Untuk Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan menjadi rujukan bagi pengembang atau peneliti lain dalam menciptakan bahan ajar digital yang lebih kreatif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Penelitian lanjutan dapat memperluas cakupan pada kompetensi literasi lainnya atau lintas mata pelajaran.