

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Pengembangan media presentasi berbasis Canva pada materi “*Where is My Pencil?*” mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IV di MIN 3 Sukoharjo dilaksanakan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap. Tahap analisis menghasilkan temuan bahwa pembelajaran masih didominasi metode konvensional dan peserta didik memerlukan media visual yang kontekstual. Tahap desain menghasilkan *storyboard* dan instrumen penilaian. Tahap pengembangan menghasilkan media presentasi interaktif sebanyak 27 *slide* yang memuat pengenalan kosakata benda, preposisi tempat, contoh kalimat, latihan soal, dan kuis berbasis gambar. Tahap implementasi dilaksanakan secara terbatas kepada 17 peserta didik kelas IV sebagai konfirmasi kontekstual bahwa media yang telah dinyatakan layak dapat berfungsi dalam ekosistem kelas nyata, mengingat penelitian ini dibatasi pada penilaian kelayakan dan tidak mencakup pengukuran efektivitas. Tahap evaluasi dilaksanakan secara formatif melalui proses revisi berkelanjutan berdasarkan masukan validator di setiap tahapan pengembangan. Evaluasi sumatif berupa pengukuran dampak pembelajaran tidak dilaksanakan karena berada di luar cakupan penelitian ini.

2. Kelayakan media presentasi berbasis Canva berdasarkan penilaian ahli materi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Penilaian mencakup tiga dimensi utama, yaitu kesesuaian materi dengan kurikulum, keakuratan materi, dan kesesuaian dengan perkembangan peserta didik. Penilaian ahli materi menghasilkan persentase kelayakan sebesar 88,54% termasuk kategori sangat layak. Materi yang disajikan akurat, sesuai Kompetensi Dasar dan relevan dengan kemampuan kognitif peserta didik kelas IV SD/MI yang berada pada tahap operasional konkret menurut Piaget. Sementara itu, kelayakan media presentasi berbasis Canva berdasarkan penilaian ahli media juga menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Penilaian mencakup lima dimensi, yaitu desain tampilan visual, keterbacaan teks, kualitas media berbasis Canva, kemudahan penggunaan, dan kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran. Persentase kelayakan yang diperoleh yakni 85,53% yang menunjukkan bahwa media presentasi berbasis Canva dinyatakan sangat layak oleh validator ahli media.

B. Implikasi

Hasil penelitian ini memiliki implikasi baik secara teoretis maupun praktis dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Inggris di Madrasah Ibtidaiyah.

1. Implikasi Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini memperkuat kajian ilmiah tentang pemanfaatan media berbasis teknologi digital dalam pembelajaran bahasa Inggris di jenjang SD/MI. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran dengan model ADDIE mampu menghasilkan produk yang terstruktur, sistematis, dan memenuhi standar kelayakan. Kondisi ini selaras dengan apa yang diungkapkan Branch (2009: 15) bahwa model ADDIE memberikan pendekatan yang terorganisir dan memungkinkan evaluasi berkelanjutan di setiap tahapan pengembangan.

Selain itu, penelitian ini juga memperkuat argumen bahwa *platform* desain grafis seperti Canva dapat digunakan secara efektif sebagai alat pengembangan media pembelajaran. Temuan ini melengkapi kajian teori sebelumnya, seperti penelitian Febriana et al. (2023: 36), yang juga menegaskan potensi Canva dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan mudah digunakan di jenjang Sekolah Dasar.

2. Implikasi Praktis

Bagi guru, media ini menjadi alternatif bahan ajar yang siap digunakan, mudah dioperasikan, dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan kelas tanpa memerlukan keahlian desain grafis yang mendalam. Guru dapat mengakses dan memodifikasi media melalui *platform* Canva sesuai perkembangan materi atau kebutuhan peserta didik.

Bagi peserta didik, media ini menawarkan pengalaman belajar yang lebih variatif, visual, dan kontekstual. Penggunaan ilustrasi gambar yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik membantu mereka memahami konsep preposisi tempat yang semula bersifat abstrak secara lebih konkret dan bermakna. Kondisi ini sejalan dengan temuan para ahli yang menyatakan bahwa media visual interaktif berbasis Canva berpotensi meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik, sebagaimana ditunjukkan oleh tingginya persentase kelayakan yang diperoleh dari penilaian ahli materi dan ahli media.

Bagi lembaga pendidikan, penelitian ini memberikan gambaran tentang pentingnya integrasi teknologi digital dalam pembelajaran guna mengatasi tantangan kontemporer. Keberhasilan pengembangan media ini dapat menjadi pendorong bagi sekolah untuk mendukung para guru dalam memanfaatkan *platform* digital seperti Canva guna meningkatkan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan.

C. Saran Pemanfaatan Produk

Berdasarkan hasil penelitian dan keterbatasan yang telah dipaparkan, peneliti mengajukan saran pemanfaatan produk, sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk memanfaatkan media presentasi berbasis Canva ini sebagai salah satu variasi media pembelajaran dalam menyampaikan materi preposisi tempat. Sebelum menggunakan media di kelas, guru sebaiknya memastikan ketersediaan koneksi internet yang

stabil dan perangkat layar pendamping yang berfungsi dengan baik. Guru juga dapat memodifikasi konten media sesuai kebutuhan peserta didik atau perkembangan materi, mengingat Canva memudahkan proses pengeditan secara daring.

2. Bagi Peserta Didik

Peserta didik disarankan untuk memanfaatkan media presentasi ini tidak hanya saat belajar di kelas, tetapi juga saat belajar mandiri di rumah. Tautan media dapat dibagikan oleh guru agar peserta didik dapat mengaksesnya melalui perangkat masing-masing. Dengan demikian, proses belajar tidak terbatas hanya pada ruang kelas dan jam pelajaran.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dibatasi pada penilaian kelayakan media oleh ahli materi dan ahli media. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk melanjutkan penelitian dengan mengukur efektivitas media terhadap hasil belajar peserta didik melalui uji coba yang lebih luas, misalnya dengan melibatkan seluruh peserta didik satu kelas atau beberapa kelas secara bersamaan. Selain itu, penelitian serupa dapat dikembangkan pada materi bahasa Inggris lainnya atau pada mata pelajaran berbeda dengan tetap memanfaatkan *platform* Canva sebagai alat pengembangan media.

4. Bagi Sekolah dan Lembaga Pendidikan

Sekolah disarankan untuk mendukung pemanfaatan media berbasis teknologi digital dalam pembelajaran dengan menyediakan infrastruktur

yang memadai, seperti jaringan internet yang stabil dan perangkat teknologi yang mumpuni. Selain itu, sekolah dapat memfasilitasi pelatihan bagi guru yang mampu mengembangkan media pembelajaran inovatif secara mandiri dan berkelanjutan.