

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan bahwa Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPAS dengan Bantuan Aplikasi Canva untuk Siswa Kelas V SD Negeri 32 Ujung Gading dikemukakan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam mengembangkan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPAS dengan Bantuan Aplikasi Canva untuk Siswa Kelas V SD Negeri 32 Ujung Gading menggunakan model 4D yang terdiri dari 3 tahap *define*, *design*, dan *develop*. Tahap *define* merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta didik, yang mana akan menghasilkan sebuah kebutuhan peserta didik yang dirincikan dari adanya analisis peserta didik. Pada tahap *design* merupakan proses menyiapkan rancangan produk yang akan dikembangkan dan akan dibuat. Kemudian pada tahap *develop* iniproduk yang sudah dirancang akan dinilai oleh para ahli dan diikuti dengan revisi produk.
2. Pengembangan Multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran IPAS dengan bantuan *Aplikasi Canva* untuk Siswa Kelas V SD Negeri 32 Ujung Gading memperoleh hasil yang sangat valid, sangat praktis dan sangat efektif. Hal ini terbukti dari hasil ahli materi pada media pembelajaran adalah 60,00%, nilai rata-rata ahli media sebesar 94,67% serta nilai rata-rata ahli bahasa 66,67%. Kevalidan Multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran IPAS dengan bantuan *Aplikasi*

*Canva* untuk Siswa Kelas V SD Negeri 32 Ujung Gading sudah sangat valid karena telah memenuhi standar kevalidan yang telah ditetapkan. Sedangkan pada pendidik diperoleh rata-rata nilai praktikalitas yaitu 93,23% dan peserta didik sebanyak 23 orang nilai rata-rata praktikalitas 88,08%. Efektivitas media dilihat melalui tes yang dilakukan oleh 27 orang peserta didik memperoleh hasil sebesar 85,56%.

## **B. Saran**

Adapun saran yang perlu ditinjau terhadap media yang diberikan setelah dilakukan pengembangan Multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran IPAS dengan bantuan *Aplikasi Canva* sebagai berikut:

1. Peneliti lain disarankan untuk melanjutkan sampai ke tahap penyebaran yang lebih luas. Multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran IPAS dengan bantuan *Aplikasi Canva* bisa dikembangkan juga terhadap materi lain yang dapat mempermudah proses pembelajaran dan menjadikan peserta didik mampu memahami pembelajaran secara maksimal.
2. Pendidik disarankan untuk dapat menggunakan Multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran IPAS dengan bantuan *Aplikasi Canva* untuk kemampuan peserta didik, karena Multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran IPAS dengan bantuan *Aplikasi Canva* ini memiliki kelebihan-kelebihan yang sudah dijelaskan sebelumnya. Disamping kelebihan, media pembelajaran ini sebagai bentuk dalam menghadapi Era Revolusi Industri 4.0 menuju industri 5.0 yaitu adanya media pembelajaran dengan menggunakan bahan yang

mudah dicari dan juga praktis dan efektif digunakan, tentunya menarik serta memuat indikator kritis di dalam materinya.



## DAFTAR PUSTAKA

- Agama, Departemen, Al-Qur'an dan Terjemahnya (Jakarta: CV Darus Sunnah, 2002)
- Ali, Irsan Taufik. 2011. "Analisis\_Hubungan\_Implementasi\_Multimedi." *Jurnal Sains Dan Teknologi* 10 (1): 1–7.
- Analicia, Tenty, And Relsas Yogica. 2021. "Media Pembelajaran Visual Menggunakan Canva Pada Materi Sistem Gerak." *Jurnal Edutech Undiksha* 9 (2): 260. <https://doi.org/10.23887/Jeu.V9i2.38604>.
- Anggrasari, Liya Atika. 2017. "Meningkatkan Profesionalisme Guru Sekolah Dasar Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Edmodo." *Prosiding Seminar Nasional Pendidik Dan Pengembang Pendidikan Indonesia*, 288–92.
- Astutik, Uli, Sdn Pandanrejo, And Kecamatan Bumiaji Batu. 2023. "Peningkatan Keterampilan Literasi Digital Melalui Media Chromebook Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tema 7 Siswa Kelas Iv Sdn Pandanrejo 01 Kota Batu." *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora* 2 (2): 775–800. <https://jurnal.widyahumaniora.org/>.
- Dasmo, Ade Puji Lestari, And Mashudi Alamsyah. 2020. "Peningkatan Hasil Belajar Fisika Melalui Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Ispring Suite 9." *Prosiding Seminar Nasional Sains* 1 (1): 99–102.
- Dewi, Imelia Rosita. 2024. "Peningkatan Hasil Pembelajaran Ips Melalui Model Team Assisted Individualization Berbantu Media Pembelajaran Berbasis Canva Pada Siswa Kelas V Di Sdn Maron Wetan Ii Kecamatan Maron." *Pedagogy* 11 (1): 22–30.
- Egok, Asep Sukenda, And Tri Juli Hajani. 2018. "Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Ipa Bagi Siswa Sekolah Dasar Kota Lubuklinggau." *Journal Of Elementary School (Joes)* 1 (2): 141–57. <https://doi.org/10.31539/Joes.V1i2.446>.
- Hajar, Oktaviona, Suharmono Kasiyun, Rudi Umar Susanto, And Pendidikan Guru Sekolah Dasar. 2023. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar." *Journal On Education* 06 (01): 6404–13.
- Irmawati, Degeng Sudana Nyoman, And Djatmika Tri Ery. 2017. "Multimedia Pembelajaran Ips Materi Kondisi Geografis Wilayah Indonesia Pada." *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 2 (5): 604–9.
- Jennah, Rodhatul. 2009. *Media Pembelajaran. Media Pembelajaran*.

- Kumalasani, Maharani Putri. 2018. "Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas Iv Sd." *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar* 2 (1a): 1–11. <https://doi.org/10.21067/jbpd.V2i1a.2345>.
- Madhakomala, Layli Aisyah, Fathiyah Nur Rizqiqa Rizqiqa, Fransiska Desiana Putri, And Sidiq Nulhaq. 2022. "Kurikulum Merdeka Dalam Perspektif Pemikiran Pendidikan Paulo Freire." *At-Ta'lim : Jurnal Pendidikan* 8 (2): 162–72. <https://doi.org/10.55210/attalim.V8i2.819>.
- Mundir. 2022. *Teknologi Pendidikan Suatu Pengantar*. Edited By Rofiqhi Ma'mun. Pertama. Malang: Edulitera.
- Munir. (2015). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Nurhalisa, S Siti, And Sukmawarti. 2022. "Pengembangan Media Interaktif Berbantuan Canva Pada Pembelajaran Ipa Dengan Pendekatan Saintifik." *Journal Ability : Journal Of Education And Social Analysis* 3 (1): 38. <https://pusdikra-publishing.com/index.php/jesa/article/view/386%0ahttps://pusdikra-publishing.com/index.php/jesa/article/download/386/329>.
- Nurrita, Teni. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa" 03 (1): 171–87.
- Nurvitasari, Mutiara Wilis. 2024. "Pengembangan Media Game Ludo Berbasis Qr Code ' Lu Code ' Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Di Kelas V Sekolah Dasar Abstrak." *Jpgsd* 12 (3): 370–83.
- Oktaviana, Dwi, Iwit Prihatin, And Fahrizar Fahrizar. 2020. "Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Contextual Teaching And Learning Dalam Pencapaian Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Smp." *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 9 (1): 1. <https://doi.org/10.24127/ajpm.V9i1.2543>.
- Paramitha, Maya, Syarifah Fadllah, And Mustika Sari. 2023. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Sistem Pernapasan." *Jurnal Bioeduin* 13 (2): 58–68. <https://doi.org/10.15575/bioeduin.V13i2.21203>.
- Pelangi, G. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang Sma/Ma*. Jurnal Sasindo Unpam, 8(2ini),1–18.

Pendidikan, Kementerian, D A N Teknologi, Badan Standar, And D A N Asesmen Pendidikan. 2021. "Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi."

Permata Puspita Hapsari, Gita, And Zulherman. 2021. "Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Ipa." *Psej (Pancasakti Science Education Journal)* 6 (1): 22–29. <https://doi.org/10.24905/Psej.V6i1.43>.

Priyanto, Dwi. 2009. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer." *Iqra* 14 (1): 1–13.

Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*, (Jakarta: Kencana, 2010), Hal. 194-195.

Purba, Yusnita Adelina, And Amin Harahap. 2022. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di Smpn 1 Na Ix-X Aek Kota Batu." *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 6 (2): 1325–34. <https://doi.org/10.31004/Cendekia.V6i2.1335>.

Putra, Dian Pramana. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Kartun 3d." *Jurnal Literasi Digital* 1 (2): 88–93. <https://doi.org/10.54065/Jld.1.2.2021.17>.

Resmini, Setya, Intan Satriani, Program Studi, And Pendidikan Bahasa. 2021. "Abdimas Siliwangi Abdimas Siliwangi." *Abdimas Siliwangi* 4 (2): 335–43.

S, Isran Rasyid Karo-Karo. 2018. "Manfaat Media Dalam Pembelajaran." *Axiom* 7 (1): 91–96.

Setiani, I, R Medriati, A Purwanto, And ... 2024. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa." *Journal Of Teaching And Learning Physics* 1: 57–68. <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/jtlp/article/view/31633>.

Shalikhah, Norma Dewi. 2016. "Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif." *Cakrawala* Xi (1): 101–15.

Siti Nur Azizah. 2021. "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-485¶\$1 '\$1 \$/- Hadits." *Jurnal Literasiologi* 6 (1): 67–79.

Sugiharto, Yusi Septiani. 2016. "Kelayakan Keanekaragaman Hayati Dari Minyak Kelapa Dan Madu Sebagai Bahan Dasar Pembuatan Masker Gel Untuk Rambut Kering." In *Skripsi. Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang*.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), Hal. 297.

Surjono, Herman Dwi. 2017. "Multimedia Embelajaran Nteraktif." In *Uny Press*, 93.

Sutopo, Ariesto Hadi. 2012. *Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. Graha Ilmu*. Pertama. Yogyakarta 55283: Graha Ilmu.

Tanjung, Rahma Elvira, And Delsina Faiza. 2019. "Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika Rahma Elvira Tanjung 1) , Delsina Faiza 2) 1." *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika* 7 (2).

Tri Wulandari, And Adam Mudinillah. 2022. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Ipa Mi/Sd." *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (Jurmia)* 2 (1): 102–18. <https://doi.org/10.32665/Jurmia.V2i1.245>.

Uzer, Yuspar, Yus Vernandes Uzer, And Ferri Hidayad. 2024. "Peningkatan Kemampuan Speaking Dengan Menggunakan Metode Drill Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Perangkat Multimedia Pada Siswa Kelas 8 (Penelitian Tindakan Kelas Di Smpn 16 Palembang)." *Peningkatan Kemampuan Speaking (Yuspar Uzer, Dkk.) Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 2 (1): 13–21. <https://doi.org/10.5281/Zenodo.10473006>.

Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, And Zakiah Ulfiah. 2023. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Journal On Education* 5 (2): 3928–36. <https://doi.org/10.31004/Joe.V5i2.1074>.

Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan Metode Dan Paradigma Baru*, (Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya, 2012), Hal. 127.