

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil akhir penelitian dan analisis pengembangan media interaktif berbasis canva maka dapat dipaparkan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Kelayakan media interaktif berbasis canva dapat di lihat dari hasil angket respon siswa. Data hasil angket respon siswa kelompok kecil 91% dengan kualifikasi “ sangat layak “ Kevalidan media interaktif berbasis canva dapat dilihat dari hasil penilaian oleh ahli materi dan ahli media. Hasil skor penilaian dari ahli materi mendapat skor 34 dengan presentase 85% berada pada kualifikasi ” valid”, sedangkan hasil ahli media mendapatkan skor 36 dengan presentase 90%, berada dikualifikasi “ valid “.
2. Media interaktif berbasis canva dapat meningkatkan literasi baca bahasa Indonesia siswa, hal ini dapat dilihat dari rata – rata hasil uji coba kelompok besar, untuk nilai rata – rata posttest 63,8 dan nilai rata – rata pretest 75,8 sehingga ada peningkatan nilai sebesar 12 dan nilai n-gain 0,36 dengan kategori sedang.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian terdapat beberapa saran yang dikemukakan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Diharapkan dengan adanya pengembangan media interaktif berbasis canva dapat menarik perhatian siswa, sehingga materi yang tersampaikan dengan baik.

2. Bagi Siswa

Diharapkan dengan adanya pengembangan media interaktif berbasis canva ini dapat memotivasi siswa untuk lebih bersemangat lagi dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat dilakukan penelitian lebih lanjut untuk meneliti tingkat keefektifan media interaktif berbasis canva dalam meningkatkan literasi baca siswa. adapun kekurangan dari media yang dikembangkan peneliti adalah tombol untuk menuju ke *slide* atau tampilan yang akan dituju kurang maksimal, dikarenakan jika layarnya tidak diperbesar akan sedikit kesulitan. Diharapkan bagi peneliti selanjutnya dalam menautkan tombol *next* atau *home* bisa langsung diperjelas.

4. Bagi Sekolah

Diharapkan dengan adanya pengembangan media interaktif berbasis canva pada materi dongeng binatang fabel dapat menjadi alternative

untuk mengatasi keterbatasan media yang digunakan pada proses kegiatan pembelajaran disekolah.



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR PUSTAKA

- Adeel, K. &. (2014). Literasi Buku Digital. LIBRIA,
- Andini, Novi dan Supardi. 2015. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Materi Teks Deskripsi dengan Menggunakan Media Big Book di Kelas 1 Makkah MI Al-Khairiyah Pipitan*. Ibtida'i. Vol.2(2) hal. 189-206.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Aryono, R. 2022. *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Tema 2 Subtema 1 Kelas V SDN 14 Mataram*. Universitas Muhammadiyah Mataram.
- Atsar, A. (2017). *Perlindungan Hukum Terhadap Pengetahuan Dan Ekspresi Budaya Tradisional Untuk Meningkatkan Kesejahteraan Masyarakat Ditinjau Dari Undang-Undang No. 5 Tahun 2017 Tentang Pemajuan Kebudayaan Dan Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta*. *Law Reform*, 13(2), 284-299.
- Aulinda, I. F. (2020). Menanamkan Budaya Literasi Pada Anak Usia Dini Di Era Digital. *Abdau: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 148–172. <https://doi.org/10.36768/Abdau.V2i1.41>
- Barokati, N., dan Annas, F. (2013). *Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning Pada Mata Kuliah Pemrograman Komputer (Studi Kasus: UNISDA Lamongan)*. *Jurnal Sistem Informasi* Vol. 4 (5), 352-359.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York:
- Britt, A. M., Rouet, J. S., & Durik, A (2018). *Literacy beyond text comprehension (A theory of purposefull reading)*. New York : Routledge
- Chairunnisa, C. (2018). *PENGARUH LITERASI MEMBACA DENGAN PEMAHAMAN BACAAN (Penelitian Survei pada Mahasiswa STKIP Kusumanegara Jakarta)*. *Jurnal Tuturan*, 6(1), 745. <https://doi.org/10.33603/jt.v6i1.1584>
- Chairunnisa, Chairunniaku. 2018. “PENGARUHI LITERASI MEMBACA DENGAN PEMAHAMAN BACAAN (Penelitian Pengawasan Pada Mahasiswa STKIP Kusumanegara Jakarta).” *Jurnal Tuturan* 6(1):745. doi: 10.33603/jt.v6i1.1584
- Dalman. (2014) (8 – 9) . *Ketrampilan Membaca*. Jakarta: Raja Garafido Persada.

- Dewi, Fifit F., & Handayani, Sri L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Source Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2530-2540.
- Dwiqui, S. S. 2020. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA
- Fikri. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Subtema Peredaran Darahku Sehat Kelas V SD Negeri 5 Indralaya. Universitas Sriwijaya.
- Garris Pelangi. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. *Jurnal Sasindo Unpam*, Vol 8, No 2, Desember 2020 .
- Hamdani. 2011. Strategi Belajar Mengajar. Bandung : Pustaka Setia.
- Hardianti, H. (2019). Pengembangan Penilaian untuk Mengukur Kemampuan Literasi Membaca Peserta Didik di Kelas IV Madrasah As' Adiyah 170 Layang Kota Makassar (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar
- Hermawan, I.K., dkk. 2020. Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbantuan Laboratorium Virtual Pada Materi Tata Surya. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains Indonesia*. Vol. 3, No. 1. Tersedia pada: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPPSI/article/view/24632/14928>
- Hijjayati, Z., Makki, M. ., & Oktaviyanti, I. . (2022). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Kemampuan Literasi Baca-Tulis Siswa Kelas 3 di SDN Sapit. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* , 7 (3b), 1435–1443. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3b.774>.
- Imansari, N., & Sunaryantiningsih, I. (2017). *Pengaruh penggunaan e-modul interaktif terhadap hasil belajar mahasiswa pada materi kesehatan dan keselamatan kerja*. *VOLT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 2(1), 11-16.
- Indriyani, V., Zaim, M., Atmazaki, A., & Ramadhan, S. (2019). Literasi baca tulis dan inovasi kurikulum bahasa. *KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 5(1), 108-118.
- Kifron, M. (2021). Pengembangan Multimedia interaktif Berbasis Aplikasi iSpring Suite 9 pada Pembelajaran IPA Subtema Manusia dan Lingkungan di Kelas V Sekolah Dasar.
- Kumalasari, Welly Purnama (2018) Pengembangan buku ajar Pendidikan Seni Rupa berazas estetika islami untuk Sekolah Islam / Welly Purnama Kumalasari.

- M. Sholeh, R. Y. Rachmawati, dan E. Susanti, "Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm," SELAPARANG J. Pengabd. Masy. Berkemajuan, vol. 4, no. 1, hal. 430, 2020, doi: 10.31764/jpmb.v4i1.2983.
- Munir.2012.Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung:Alfabeta.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Surakarya
- Nurrita, Teni. "Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa." Jurnal misykat 3.1 (2018): 171-187.
- Nurussainah, Eka Trisianawati, & Ira Nofita Sarai, "Pengaruh Inkuiri Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Calon Guru fisika" Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al – Biruni 5, No.02 (2017): 233-240
- Purwati, S. (2017). Program Literasi Membaca 15 Menit Sebelum Pelajaran Dimulai Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Membaca Dan Menghafal Surah Pendek. Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, Sains, Dan Humaniora, 3(4), 663–670.
- Puspaningrum, A. S., Pratiwi, D., Susanto, E. R., Samsugi, S., Pratama, R., Kurniawan, W., & Hasbi, F. A. (2022). *IMPLEMENTASI SEKOLAH TANGGUH BENCANA PADA SMK BINA LATIH KARYA*. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 224-232.
- Resmini, Setya, Intan Satriani, and M. Rafi. "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris." *Abdimas Siliwangi*4.2 (2021): 335-343.
- Sanaky, H. 2013. *Media pembelajaran interaktif-inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara
- Smaldino, et al. (2011). *Instructional Technology and Media for. Learning*; Eight Edition. Australia : Pearson. Setiawan, H., Alimi, M. S. F., Alimah,
- Somadayo,S. (2011). *Strategis dan Teknik Pembelajaran Membaca*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Springer.
- Sugiono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Cetakan ke-24. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sumadi Suryabrata, Psikologi Pendidikan, Jakarta: Raja Grafindo Persada,
- Sundayana, R. 2014. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Suparman, Atwi. 2012. *Desain Instruksional Modern*. Jakarta: Erlangga
- Suryani, dkk . *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Bandung: PT.Remaja Roskadarya 8(2).
- Suyono, H. (2017). Implementasi Gerakan Literasi Guru Sekolah Pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah Dasar*, 116–123.
- Triningsih, Erna, Diah (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Cendekia* (2021), 15(1): 128-144
- Wiratsiwi, W. (2020). *Penerapan gerakan literasi sekolah di sekolah dasar*. Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 10(2), 230-238.
- Wulanjani, A. N., & Anggraeni, C. W. (2019). *Meningkatkan minat membaca melalui gerakan literasi membaca bagi siswa sekolah dasar*. *Proceeding of Biology Education*, 3(1), 26-31.
- Zahra, K., & Kowiyah. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva pada Materi Pecahan untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal pendidikan matematika*, 72-83