

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran KENTARA berbasis canva layak/valid untuk digunakan. Berdasarkan hasil validasi kepada validator, media KENTARA valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil validasi kepada ahli media memperoleh presentase skor sebesar 100% dengan kualifikasi sangat valid/layak digunakan dengan revisi kecil. Kemudian hasil validasi kepada ahli materi memperoleh presentase skor sebesar 100% termasuk dalam kategori sangat valid/layak untuk digunakan tanpa revisi. Hasil dari perhitungan angket respon siswa diperoleh jumlah skor sebesar 230 dari skor maksimal 260 sehingga presentase akhir sebesar 88%. Hasil angket respon siswa kelompok kecil menunjukkan bahwa produk media KENTARA masuk kualifikasi sangat layak untuk digunakan. Hasil dari perhitungan angket respon siswa pada uji coba kelompok besar memperoleh presentase skor sebesar 95% dengan kualifikasi sangat layak untuk digunakan. Sehingga dari hasil perhitungan tersebut media KENTARA layak dan valid untuk digunakan pada proses pembelajaran IPAS bab 6 topik B kekayaan budaya Indonesia.
2. Media pembelajaran KENTARA dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi IPAS bab 6 topik B kekayaan budaya Indonesia. Hal ini dilihat dari nilai rata-rata kelas mengalami peningkatan, nilai rata-rata kelas sebelum menggunakan media adalah 50,37 meningkat sesudah

menggunakan media menjadi 86,78. Selisih rerata pretest dan posttest siswa 36,41 dan presentase peningkatan sebesar 72,28% dengan klasifikasi baik.

Kemudian jumlah jawaban benar tingkat kognitif C4 dan C5 mengalami peningkatan. Indikator C4 terjadi peningkatan jumlah jawaban benar dari 341 pada pretest menjadi 518 pada posttest, atau meningkat sebesar 51,90%.

Sementara pada indikator C5, jumlah jawaban benar meningkat dari 99 menjadi 147, atau sebesar 48,48%. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut media KENTARA efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan ini, peneliti ingin memberikan saran:

### 1. Bagi guru

Guru diharapkan dapat meningkatkan kreatifitasnya agar dapat mengembangkan media-media pembelajaran yang lebih inovatif lagi.

### 2. Bagi siswa

Siswa diharapkan dapat memperbanyak referensi yang terbaru dan relevan dari berbagai sumber guna menghindari penggunaan sumber yang sudah ketinggalan zaman.

### 3. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti yang ingin mengembangkan produk serupa dapat menambah materi lain, karena dalam penelitian ini hanya berisi materi bab 6 kekayaan budaya Indonesia. Selain itu, diharapkan dapat mengembangkan produk serupa yang penggunaan media dapat diakses dalam segala kondisi baik secara *online* maupun *offline*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, R., & Rasto. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80–86. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>.
- Arifin, M., Mariati, P., & Yuanita. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Canva dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Kelas V di SD Negeri Balasklumprik I/434 Surabaya. *National Conference for Ummah (NCU)*, 2(2), 288–297.
- Arikunto. (2002). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta.
- Dakhi, A. (2020). PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA. *Journal Education and Development*, 8(2), 468–470. <https://www.kompasiana.com/rangga93/55292bc6f>.
- Deni Kurniawan, Pembelajaran Terpadu Tematik, (Bandung: Alfabeta, 2019), 10.
- Effendi, R. (2017). KONSEP REVISI TAKSONOMI BLOOM DAN IMPLEMENTASINYA PADA PELAJARAN MATEMATIKA SMP. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(1).
- Erwin, V. A., & Yarmis. (2019). *MULTIMEDIA INTERAKTIF BERMUATAN PERMAINAN EDUKATIF DI KELAS V SEKOLAH DASAR* (Vol. 3, Nomor 2). <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Febrianti, S. A. D., Widiana, I. W., & ana, K. Y. (2021). Higher-Order Thinking Skill (HOTS) Instrument-Based Cognitive Evaluation in Grade V Elementary School Students. *Thinking Skills and Creativity Journal*, 4(2), 48–56. <https://doi.org/10.23887/tscj.v4i2.38570>
- Hafiz, M. (2013). Research and Development: Penelitian di Bidang Pendidikan yang Inovatif, Produktif dan Bermakna. Padang, vol. 16, no. 1 (<http://ecampus.iainbatusangkar.ac.id>, diakses 25 Oktober 2017).
- Hapsari, A. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Group Investigation terhadap Kemampuan Menganalisis Siswa pada Materi Gerak Melingkar (SMA Negeri 1 Kalasan)*. Universitas Islam Syarif Hidayatullah.
- Harmanto, M., Noor Hidayah, Sindi Wahyu Kurniasari, Della Emalia Safitri, Anggie Karunia, & F. Shoufika Hilyana. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA POP UP BOOK SEJARAH KEMERDEKAAN INDONESIA UNTUK MATERI SEJARAH KEMERDEKAAN INDONESIA KELAS V. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10 (1), 2028 - 2043. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i1.2376>

- Intansari, Rini. (2017). *Skripsi : penggunaan media gambar untuk meningkatkan keterampilan bercerita siswa kelas IV SD Negeri 2 Tanjung Senang Bandar Lammpung.*
- Irsan, I. (2021). Implementasi Literasi Sains dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5631–5639. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1682>
- Juhaeni, Safaruddin, Nurhayati, R., & Nur Tanzila, A. (2020). Konsep Dasar Media Pembelajaran. Dalam *JIEES : Journal of Islamic Education at Elementary School JIEES* (Vol. 1, Nomor 1).
- Kamila, Z., & Kowiyah, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 72–83. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1663>
- Kemendikbud. (2016). *Panduan Penilaian Untuk SD*. Jakarta: Kemendikbud
- Karo-Karo, I., & Rohani. (2018). MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN. *AXIOM*, VII(1), 91–96.
- Kinanty, P., Kartono, & Salimi, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point Pada Tema 1 Subtema 3 Pertumbuhan Hewan Kelas III SDN 36 Pontianak Selatan. *AS-SABIQUN*, 6(1), 157–177. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v6i1.4376>
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MENARIK MENGGUNAKAN CANVA UNTUK OPTIMALISASI PEMBELAJARAN DARING. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3). <https://doi.org/10.29303/jppm.v4i3.2817>
- Mukminin, E., Mushafanah, Q., & Ngarisih. (2023). Penerapan Media Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 di SD Negeri Pati Lor 03. *Seminar Nasional PPG UPGRI*, 189–198.
- Mustika, D., Ambiyar, A., & Aziz, I. (2021). Proses Penilaian Hasil Belajar Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6158–6167. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1819>
- Mendikbudristek. 2022. Keputusan Kepala BSKAP Nomor 033 Tahun 2022 tentang Perubahan atas Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan teknologi Nomor 008/ H/ KR/ 2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka. Jakarta.

- Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika*, 21(2), 151–172. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>
- Nugraha, Mohammad Fahmi. Budi Hendrawan Dkk. 2020. Pengantar Pendidikan dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Tasikmalaya : Edu Publisher. Rineka Cipta.
- Nurrita, T. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA* (Vol. 03).
- OECD. (2023). *PISA 2022 Results (Volume I): The State of Learning and Equity in Education* (PISA). OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/53f23881-en>
- Oktaviana, D., & Prihatin, I. (2018). ANALISIS HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PERBANDINGAN BERDASARKAN RANAH KOGNITIF REVISI TAKSONOMI BLOOM. *Jurnal Ilmiah Matematika dan Pendidikan Matematika*, 8(2).
- Panjaitan, W. A., Simarmata, E. J., Sipayung, R., & Silaban, P. J. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1350–1357. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.549>
- Pelangi, G. (2020). PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA JENJANG SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79–96.
- Pujiono, S. (2022). KOMPETENSI KOGNITIF DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA. *Prosiding PIBSI ke-44*.
- Purnamawanti, U., Herawati, & Widyasari. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS 5 DI MI AL KHOERIYAH KABUPATEN BOGOR. *jurnal teknologi pendidikan*, 12(2), 74–97.
- Purwati, Y., & Perdanawanti, L. (2019). PELATIHAN DESAIN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA UNTUK ANGGOTA KOMUNITAS IBU PROFESIONAL BANYUMAS RAYA. *Jurnal Pengabdian Mitra Masyarakat (JPMM)*, 1(1), 42–51.
- Puti, S., Latief, M., Rohandi, M., & Suwandi, I. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS AUGMENTENTED REALITY PADA MATERI PERAKITAN KOMPUTER KELAS X TKJ DI SMK NEGERI 1 GORONTALO. *INVERTED : Jurnal of Information Technology Education*, 3(1), 80–93. <http://ejurnal.ung.ac.id/index.php/inverted>

- Rahmatullah, Inanna, & Ampa, A. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327. [www.canva.com](http://www.canva.com).
- Rahmawati, A., & Nurafni, N. (2024). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan dalam Meningkatkan Numerasi Matematika di SD. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1842-1849. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1392>
- Rahmayanti, Z. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA E-LEARNING BERBASIS EDMODO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK*. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Rahmi, M., Budiman, M., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178–185. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE>
- Ramadhan, F., Mahanal, S., & Zubaidah, S. (2017). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN BIOLOGI REMAP STAD. *Jurnal Pendidikan*, 2(5), 610–615. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- Ramli, A., Rahmatullah, Inanna, Dangnga, T., & Negeri Makassar, U. (t.t.). *PROSIDING SEMINAR NASIONAL LEMBAGA PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR Peran media dalam meningkatkan efektivitas belajar*.
- Rasagama, I. gede. (2020). PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN GETARAN BERBASIS VIDEO YOUTUBE UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MAHASISWA POLITEKNIK. *Jurnal Pendidikan Sains (JPS)*, 8(2), 91–101.
- Rosa, F. O. (2015). PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN IPA SMP PADA MATERI TEKANAN BERBASIS KETERAMPILAN PROSES SAINS. *jurnal pendidikan fisika*, 3(1), 49–63.
- Rubiantica, R., Sutomo, M., & Suhardi, A. (2021). PESAT MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF LECTORA INSPIRE SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN. *Jurnal Pendidikan, Sosial , dan Agama*, 7(3), 98–104. <http://ejournal.paradigma.web.id/index.php/pesat>
- Sari, L. S., & Fatonah, S. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 1699–1703.
- Setyowati, R., Bendogerit, S., & Blitar, K. (2021). UPAYA PEMAHAMAN KONSEP KERAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA DENGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS BUDAYA LOKAL DI KELAS IV SDN

BENDOGERIT 2 KOTA BLITAR. Dalam *IJOIS: Indonesian Journal of Islamic Studies* (Vol. 2, Nomor 02).

Shalikhah, N. D., Primadewi, A., & Iman, M. S. (2017). MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF LECTORA INSPIRE SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN. *WARTA LPM*, 20(1), 9–16.

Silva, A., Garak, S., & Udil, P. (2023). ANALISIS HASIL BELAJAR MATERI PERBANDINGAN BERDASARKAN RANAH KOGNITIF REVISI TAKSONOMI BLOOM. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 4(1), 37–49.

Siska, E., & Noviyah, N. (2021). SOSIALISASI PELAKSANAAN PROTOKOL KESEHATAN PADA MASA NEW NORMAL DAN PENGGUNAAN APLIKASI CANVA UNTUK DIGITAL MARKETING DI PANTI SOSIAL ASUHAN ANAK MUSLIMIN MANGGARAI SELATAN TEBET. *Jurnal Abdimas Perbanas (JAP)*, 2(1), 1–16.

Sudirama, P. P., Japa, I. N., & Yasa, L. P. Y. (2021). *Journal for Lesson and Learning Studies Pembelajaran Discovery Learning Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. 4(2), 165–173. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JLLS>

Sugiyono (2015). "Research and Development (R&D) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan." *Majalah Ilmiah Dinamika* 37.1 (2012): 15.

Sukardi. (2008). *Metodologi Penelitian Pendidikan, Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara

Supriyatna, A., & Asriani, E. N. (2019). *Cara Mudah Merumuskan Indikator Pembelajaran* (Z. Anas, Ed.). Pustaka Bina Putera.

Sofnidar, S., & Yuliana, R. (2018). Pengembangan Media Melalui Aplikasi Adobe Flash Dan Photoshop Berbasis Pendekatan Saintifik. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3 (2), 257–275. <https://doi.org/10.22437/gentala.v3i2.6761>

Tafonao, T. (2018). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2).

Dryon Taluke, Ricky S, M Lakat, Amanda Sembel. (2019). ANALISIS PREFERENSI MASYARAKAT DALAM PENGELOLAAN EKOSISTEM MANGROVE DI PESISIR PANTAI KECAMATAN LOLODA KABUPATEN HALMAHERA BARAT. *Jurnal Perencanaan Wilayah dan Kota*, Vol 6 no 2.

- Tanjung, R. elvira, & faiza, delsina. (2019). CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN DASAR LISTRIK DAN ELEKTRONIKA. *VOTEKNIKA (jurnal vokasional teknik elektronika dan informatika)*, 7(2), 79–85.
- Triviana, F., Afandi, M., & Yustina, S. (2024). PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPAS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW DENGAN PERBANTUAN MEDIA FLIP BOOK DI KELAS V SDN BUMI ARUM. *Jurnal Ilmiah Sultan Agung*, 139–154.
- Wangi, G., & Bukhori, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *ECODUCATION Economics & Education Journal*, 5(1), 1–15. <http://ejournal.budiutomomalang.ac.id/index.php/ecoducation>
- Wardhani, D. A. P., & Oktiningrum, W. (2022). AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika. 11(4), 3860–3871. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i4.6241>
- Widyastuti, E., & Susiana. (2019). Using the ADDIE model to develop learning material for actuarial mathematics. *Journal of Physics: Conference Series*, 1188(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1188/1/012052>
- Wiyono, H., Firmansyah, H., Ramadhan, I., Meily Adlika, N., Purnama, S., Budiman, J., Raihana Putri, R., & Rosa Febrianti, U. (2023). PELATIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA BAGI GURU MGMP IPS KABUPATEN MEMPAWAH CANVA-BASED LEARNING MEDIA DEVELOPMENT TRAINING FOR MGMP IPS TEACHERS, MEMPAWAH DISTRICT. Dalam *Abdimas Galuh* (Vol. 5, Nomor 1).
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Yasa, K. A. P., Ariawan, K. U., & Sutaya, I. W. (2017). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ADOBE FLASH PADA MATA PELAJARAN PRAKARYA DAN KEWIRAUSAHAAN MATERI ELEKTRO LISTRIK UNTUK KELAS XI MIPA DAN IPS DI SMA NEGERI 3 SINGARAJA. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 14(2), 199. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/issue/view/716>
- Yuhana, A. N., & Aminy, F. A. (2019). Optimalisasi Peran Guru Pendidikan Agama Islam Sebagai Konselor dalam Mengatasi Masalah Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1), 79. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.357>

Yulianti, Thaief, I., & Rahmatullah. (2019). *Contextual Teaching Learning Dalam Pembelajaran Ekonomi Contextual Teaching Learning in Economic Learning*. 117–124. <http://ojs.unm.ac.id/index.php/pbar/index>

Yundayani, A., Susilawati, & Chairunnisa. (2019). Investigating the effect of Canva on students' writing skills. *ENGLISH REVIEW: Journal of English Education*, 7(2), 169–176. <https://doi.org/10.25134/erjee.v7i2.1800>

Ziliwu, D., Lase, S., Lase, P., & Zega, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal on Education*, 06(01), 4098–4105.

Zulhelmi, Adlim, & Mahidin. (2017). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA. Dalam *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* (Vol. 05, Nomor 01). <http://jurnal.unsyiah.ac.id/jpsi>



UNIVERSITAS ISLAM  
RADEN RAHMAT