**BAB V**

**PENUTUP**

**A. Kesimpulan**

 Berdasarkan pengembangan e-media video pembelajaran canva pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas IV SDN 025/XI Desa Gedang Kota Sungai Penuh yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Proses pengembangan e-media video pembelajaran canva pada mata pelajaran bahasa indonesia dilakukan dengan menggunakan pendekatan penelitian pengembangan atau *reseach and development* (R&D) yang terdiri dari 4-D yaitu tahap *define* (pendefenisian), tahap *design* (perancanagn), tahap *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Karena ketebatasan waktu dan kemmapuan maka peneliti hanya sampai pada tahap 3D yaitu pendefisian (*define*), pada tahap *define* dilakukan penetapan syarat-syarat pembelajaran dengan menganalisis Standar Kompetensi dan bahan materi pembelajaran berdasarkan Standar Isi Kurikulum merdeka, yang menganalisis hal yang terkait dengan pengembangan e-media yaitu: analisis kurikulum, analisis kebutuhan, analisis siswa dan analisis konsep. Perancangan (*Design*), tahap ini adalah menyiapkan e-media video pembelajaran canva pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas IV SDN 025/XI Desa Gedang Kota Sungai Penuh. Penyajian e-media video pembelajaran canva pada mata bahasa Indonesia yang dibuat dengan aplikasi canva. Pengembangan (*develop*), tujuan dari tahap ini adalah untuk menghasilkan e-media video pembelajaran

canva pada mata pelajaran bahasa indonesia yang valid, praktis, dan efektif.

1. E-Media mendapatkan validitas sebesar 86,1% untuk kelayakan isi dan materi sehingga termasuk pada kategori valid, 93,7% untuk validitas bahasa sehingga termasuk pada kategori sangat valid dan 94,6% untuk tampilan desain yang juga termasuk pada kategori sangat valid. Tingkat praktikalitas dari guru pada skala terbatas sebesar 95%% dengan kategori sangat praktis, dan dari guru pada skala kecil sebesar 97,5%. Untuk tingkat praktikalitas dari siswa pada uji coba skala terbatas sebesar 91,07% dengan kategori sangat praktis dan pada uji produk skala kecil pada siswa diperoleh 92,70% dengan kategori sangat praktis sehingga e-media yang telah dikembangkan dinyatakan sangat praktis. Untuk efektivitas siswa pada uji coba skala terbatas diperoleh 0,71% dengan kriteria tinggi dan efektivitas siswa pada uji coba media skala kecil diperoleh 0,76% dengan kriteria tinggi.

**B. Saran**

1. Bagi peneliti selanjutnya, dapat dijadikan sebagai pedoman atau acuan dalam melakukan penelitian selanjutnya dan dapat mengembangkan e-media video pembelajaran canva pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan materi yang berbeda.
2. Bagi Sekolah, meningkatkan kualitas pembelajaran sekolah dapat memanfaatkan e-media video pembelajaran canva ini untuk mendukung proses belajar mengajar yang lebih interaktif, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa, sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran di mata pelajaran bahasa Indonesia.
3. Bagi guru kelas IV, agar bisa memanfaatkan e-media video ini dengan baik sebagai alternatif bahan ajar yang dapat digunakan sebagai sumber belajar tambahan.
4. Bagi siswa, agar bisa memanfaatkan e-media video pembelajaran canva pada mata pelajaran bahasa Indonesia ini dengan baik dan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.
5. Bagi pembaca, diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang penggunaan e-media video pembelajaran canva pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas IV SD.

**DAFTAR PUSTAKA**

Alfiyanthi, H., & Azharul Jannah, L. (2012). Perkembangan Telematika Dalam Penggunaan E-Media Berbasis Komputer Dalam Pembangunan Sistem Elearning Gerak Osilasi.

Arsyad, Azhar. 2016. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Ali, M. (2020). Pembelajaran bahasa indonesia dan sastra (basastra) di sekolah dasar. *PERNIK*, *3*(1), 35-44.

Aminah, S. (2020). Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Dengan Model" Picture and Picture". *Dinamika: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya*, *3*(1), 34-42.

Daryanto. 2011. Media Pembelajaran. Bandung: Satu Nusa.

Fadhli, M. (2015). Pengembangan media pembelajaran berbasis video kelas iv sekolah dasar. Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran, 3(1), 24-33.

Fechera, B., Somantri, M., & Hamik, D. L. (2012). Desain dan Implementasi media video prinsip-prinsip alat ukur listrik dan elektronika. Invotec, 8(2), 115-126.

Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, *1*(2), 01-17.

Hadi, S. (2017, May). Efektivitas penggunaan video sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar. In *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran Dan Pendidikan Dasar 2017* (pp. 96-102).

Hanafy, M. S. (2014). Konsep belajar dan pembelajaran. Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, 17(1), 66-79.

Hapsari, G. P. P. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva pada Pembelajaran IPA. *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)*, *6*(1), 22-29.

Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. Jurnal Basicedu, 5(4), 2384–2394.

Hafidh, M., & Lena, M. S. (2023). Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi canva pada pembelajaran tematik terpadu di kelas v sekolah dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, *8*(2), 112-123.

Ibrahim, R. S. Dan Nana. 2003. *Perencanaan Pengajaran*.

Indonesia, P. R. (2003). Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. *Jakarta: Kementrian Riset, Teknologi, Dan Pendidikan Tinggi*.

Khair, U. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan sastra (BASASTRA) di SD dan MI. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, *2*(1), 81.

Kiswanto., Kirana, C., Romadiana, P., Wijaya, B., & Raya, A. M. (2021). Peningkatan Sumber Daya Manusia Melalui Pembuatan Video Pembelajaran Bagi Guru-Guru. *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat*, *1*(2), 1-7.

Khairunisa, N. L., & Sodiq, S. (2022). Penggunaan Aplikasi Inshot pada Pembelajaran Teks Prosedur di SMP. *Jurnal BAPALA*, *9*(4), 102-110.

Maâ, S. (2018). Telaah Teoritis: Apa Itu Belajar?. HELPER: Jurnal Bimbingan dan Konseling, 35(1), 31-46.

Mahsun. (2014). Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Majid, A. (2011). Perencanaan Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Mudinillah, A., & Handayani, E. P. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Proses Pembelajaran Bahasa Arab di MAN Gunung Padang Panjang. Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah, 6(2), 101-116.

Maisarah, M., Maolida, N., & Prasetya, C. (2023). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Canva Pada Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, *5*(1), 44-48.

Nurdiyanti, E., & Suryanto, E. (2010). Pembelajaran literasi mata pelajaran bahasa indonesia pada siswa kelas V sekolah dasar. *Paedagogia*, *13*(2), 115-128.

Oktaviana, F. R., Nuswantari, N., & Wismarini, S. N. (2024, July). Pemanfaatan Media Elektronik sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas VII-B SMP Negeri 12 Kota Madiun. In *SEMINAR NASIONAL SOSIAL, SAINS, PENDIDIKAN, HUMANIORA (SENASSDRA)* (Vol. 3, No. 2, pp. 358-365).

Pahlawan, J. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Menulis Teks Prosedur dengan Media Audiovisual. *Genta Bahtera: Jurnal Ilmiah Kebahasaan dan Kesastraan*, 2656-1085.

Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman, 3(2), 333-352

Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. Jurnal Sasindo UNPAM, 8(2), 79-96.

Qurrotaini, L., Sari, T. W., Sundi, V. H., & Nurmalia, L. (2020, December). Efektivitas penggunaan media video berbasis powtoon dalam pembelajaran daring. In *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ* (Vol. 2020).

Purnamawanti, U., & Herawati, H. (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), 73-93.

Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. Abdimas Siliwangi, 4(2), 335-343.

Sari, r.t. (2017). Uji validitas modul pembelajaran biologi pada materi sistem reproduksi manusia melalui pendekatan kontruktivisme untuk siswa kelas ix smp. Jurnal pendidikan sains, vol 6 no 1 hlm 22-26

Sinurat, K. B. (2023). *Perbandingan Kemampuan Membaca Siswa Antara Membaca Dengan Media Elektronik Dan Media Cetak Kelas V Sd Methodist 1 Medan Tp 2022/2023* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS QUALITY).

Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitaitf, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta.

Simatupang, Y. J. (2020). Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Prosedur Dengan Model Pembelajaran Pair Check. *Jurnal Metamorfosa*, *8*(2), 191-206.

Syarif, F. R. (2021). Efektivitas Metode Pemodelan Dalam Jaringan Sebagai Salah Satu Model Contextual Teaching and Learning (CTL) dalam Pembelajaran Teks Prosedur pada Kelas Inklusi Man 3 Jombang.

Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. VoteTEKNIKA: Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika, 7(2), 79–85.

Undang-Undang. 2003. Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Wahid, A. (2018). Jurnal pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar. *Istiqra: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, *5*(2).