

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengembangan media digital interaktif berbasis Canva untuk meningkatkan literasi matematika siswa kelas 5 SDN Kersoharjo 2 Geneng, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kelayakan Media Digital Interaktif Berbasis Canva

Media digital interaktif berbasis Canva yang dikembangkan menggunakan model ADDIE melalui tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation terbukti layak digunakan dalam pembelajaran matematika. Kelayakan media dibuktikan melalui hasil validasi ahli materi yang memperoleh skor 87% dengan kategori "sangat layak" dan validasi ahli media yang memperoleh skor 89% dengan kategori "sangat layak". Media yang dikembangkan memenuhi aspek kesesuaian kurikulum, kedalaman materi, keterkaitan dengan literasi matematika, tampilan visual yang menarik, navigasi yang user-friendly, dan interaktivitas yang mendorong keterlibatan aktif siswa.

2. Efektivitas Media dalam Meningkatkan Literasi Matematika

Media digital interaktif berbasis Canva efektif meningkatkan kemampuan literasi matematika siswa kelas 5 SDN Kersoharjo 2 Geneng. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata siswa dari 77,97 pada pre-test menjadi 85,59 pada post-test, atau meningkat sebesar 7,62 poin

(9,78%). Distribusi nilai juga menunjukkan pergeseran signifikan, di mana tidak ada lagi siswa yang berada pada rentang nilai 60-69, dan mayoritas siswa (75,86%) berada pada rentang 80-89, sementara 20,69% siswa mencapai rentang 90-100. Efektivitas media didukung oleh beberapa faktor yaitu visualisasi konsep yang memudahkan pemahaman, interaktivitas yang mendorong keterlibatan aktif, kontekstualisasi soal literasi matematika dengan kehidupan sehari-hari, peningkatan motivasi dan engagement siswa, serta fleksibilitas pembelajaran yang memungkinkan self-paced learning.

3. Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran

Respon siswa terhadap media digital interaktif berbasis Canva sangat positif dengan rata-rata persentase sebesar 88,88%. Dari aspek kemenarikan media, 89,75% siswa memberikan respon positif terhadap tampilan visual, ilustrasi, animasi, dan desain navigasi. Dari aspek kemudahan penggunaan, 88,5% siswa menyatakan media mudah digunakan dan dapat dioperasikan secara mandiri. Dari aspek kejelasan materi, 86,5% siswa merasa penjelasan materi mudah dipahami dan membantu pemahaman konsep matematika. Aspek interaktivitas dan motivasi memperoleh respon tertinggi dengan persentase 90,75%, di mana siswa merasa lebih percaya diri, termotivasi belajar lebih giat, dan senang dengan feedback langsung yang diberikan media.

B. Implikasi

Hasil penelitian ini memiliki beberapa implikasi penting bagi pengembangan pembelajaran matematika di sekolah dasar:

1. Implikasi Teoretis

Penelitian ini memperkaya kajian tentang pengembangan media pembelajaran digital untuk pendidikan matematika sekolah dasar, khususnya dalam konteks peningkatan literasi matematika. Hasil penelitian memberikan bukti empiris bahwa platform Canva merupakan tool yang efektif untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa model ADDIE efektif untuk menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan pengguna melalui proses analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi yang sistematis.

2. Implikasi Praktis

a. Bagi Guru

Media digital interaktif berbasis Canva dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran matematika yang praktis dan mudah diimplementasikan tanpa memerlukan keahlian teknis programming yang tinggi. Guru dapat mengadaptasi dan memodifikasi media sesuai dengan konteks kelas, karakteristik siswa, dan kebutuhan pembelajaran. Penggunaan media ini juga mendorong transformasi peran guru dari transmitter of knowledge menjadi facilitator of learning yang membimbing siswa mengeksplorasi materi secara aktif.

b. Bagi Siswa

Media pembelajaran ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga meningkatkan

motivasi dan hasil belajar matematika. Siswa mendapatkan kesempatan untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri (self-paced learning), mengulang materi yang belum dipahami, dan menerima feedback langsung atas jawaban mereka. Penggunaan media digital juga secara tidak langsung mengembangkan literasi digital siswa sebagai kompetensi penting di abad 21.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi model good practice dalam implementasi teknologi pembelajaran yang dapat diadaptasi untuk mata pelajaran lain. Sekolah dapat mengoptimalkan pemanfaatan fasilitas teknologi yang tersedia (LCD proyektor, laptop, internet) dengan mengembangkan media pembelajaran digital yang inovatif. Hasil penelitian juga dapat menjadi referensi dalam pengembangan program literasi sekolah, khususnya literasi matematika, untuk mempersiapkan siswa menghadapi Asesmen Kompetensi Minimum (AKM).

d. Bagi Pengembang Media

Penelitian ini memberikan panduan sistematis tentang proses pengembangan media pembelajaran digital menggunakan platform Canva dengan pendekatan ADDIE. Spesifikasi teknis, desain visual, dan fitur interaktif yang dikembangkan dapat menjadi referensi bagi guru atau pengembang media lain yang ingin membuat media pembelajaran serupa.

3. Implikasi Pedagogis

Keberhasilan media digital interaktif dalam meningkatkan literasi matematika memiliki implikasi terhadap praktik pedagogis di sekolah dasar, antara lain:

- a. Pentingnya mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran
- b. Perlunya diferensiasi pembelajaran yang mengakomodasi keberagaman kemampuan dan gaya belajar siswa
- c. Pentingnya kontekstualisasi materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa untuk meningkatkan relevansi dan makna belajar
- d. Efektivitas asesmen formatif yang terintegrasi dalam pembelajaran melalui feedback langsung untuk mendukung proses belajar siswa

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan simpulan, peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

- a. Guru disarankan untuk menggunakan media digital interaktif berbasis Canva sebagai alternatif media pembelajaran matematika yang inovatif untuk meningkatkan literasi matematika siswa.
- b. Guru sebaiknya mengimplementasikan media dalam pendekatan blended learning yang mengombinasikan pembelajaran digital dengan aktivitas hands-on menggunakan manipulatif konkret, terutama untuk konsep-konsep yang memerlukan pemahaman konkret.

- c. Guru perlu melakukan orientasi dan pendampingan yang cukup kepada siswa, terutama pada tahap awal penggunaan media, untuk memastikan siswa dapat mengoperasikan media dengan baik.
- d. Guru disarankan untuk memanfaatkan data dari kuis interaktif untuk memonitor progress siswa dan mengidentifikasi kesulitan belajar mereka secara real-time.
- e. Guru dapat mengembangkan media pembelajaran digital serupa untuk topik matematika lainnya seperti geometri, pengolahan data, atau bilangan bulat dengan memanfaatkan template dan fitur Canva for Education.

2. Bagi Siswa

- a. Siswa disarankan untuk memanfaatkan media digital interaktif ini secara optimal dengan mengeksplorasi semua fitur yang tersedia, mengerjakan latihan soal secara mandiri, dan membaca penjelasan feedback dengan seksama untuk memahami konsep dengan lebih baik.
- b. Siswa sebaiknya tidak hanya fokus pada hasil akhir (skor), tetapi juga memperhatikan proses pembelajaran dan memahami setiap kesalahan yang dilakukan untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika.
- c. Siswa dapat mengakses media di luar jam sekolah untuk belajar mandiri, mengulang materi yang belum dipahami, atau mengerjakan latihan tambahan sesuai dengan kebutuhan mereka.

3. Bagi Sekolah

- a. Sekolah disarankan untuk memfasilitasi dan mendorong guru-guru untuk mengembangkan media pembelajaran digital inovatif dengan menyediakan pelatihan penggunaan platform seperti Canva, akses internet yang stabil, dan perangkat pendukung yang memadai.
- b. Sekolah sebaiknya mengintegrasikan penggunaan media digital dalam kurikulum sekolah dan program literasi, khususnya literasi matematika, sebagai upaya sistematis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- c. Sekolah dapat memfasilitasi kolaborasi antar guru dalam berbagi dan mengembangkan media pembelajaran digital bersama-sama untuk menciptakan komunitas belajar profesional.
- d. Sekolah disarankan untuk melakukan evaluasi berkala terhadap implementasi media pembelajaran digital dan memberikan dukungan teknis serta pedagogis yang diperlukan.

4. Bagi Dinas Pendidikan

- a. Dinas Pendidikan disarankan untuk mensosialisasikan hasil penelitian ini sebagai good practice pengembangan media pembelajaran digital kepada sekolah-sekolah lain di wilayahnya.
- b. Dinas Pendidikan dapat menyelenggarakan pelatihan bagi guru tentang pengembangan media pembelajaran berbasis Canva atau platform digital lainnya untuk meningkatkan kompetensi pedagogis dan teknologi guru.

- c. Dinas Pendidikan sebaiknya mendukung ketersediaan infrastruktur teknologi di sekolah-sekolah, terutama akses internet yang memadai, untuk mendukung implementasi pembelajaran berbasis teknologi.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian serupa dengan cakupan yang lebih luas, misalnya melibatkan beberapa sekolah atau kelas untuk meningkatkan generalisasi hasil penelitian.
- b. Peneliti dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva untuk mata pelajaran lain atau topik matematika yang berbeda untuk memperkaya khazanah media pembelajaran digital.
- c. Peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian eksperimental dengan desain yang lebih ketat (misalnya pretest-posttest control group design) untuk mengukur efektivitas media dengan lebih akurat melalui perbandingan dengan kelas kontrol.
- d. Peneliti dapat mengeksplorasi penggunaan platform digital lain atau kombinasi beberapa platform untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih kompleks dan interaktif.
- e. Peneliti selanjutnya dapat melakukan studi longitudinal untuk mengetahui dampak jangka panjang penggunaan media digital interaktif terhadap literasi matematika dan hasil belajar siswa.
- f. Peneliti dapat mengkaji lebih dalam aspek-aspek tertentu seperti pengaruh media terhadap motivasi belajar, self-efficacy, atau keterampilan pemecahan masalah matematis siswa.

- g. Peneliti disarankan untuk mengeksplorasi implementasi media dalam model pembelajaran yang berbeda seperti flipped classroom, project-based learning, atau pembelajaran kolaboratif untuk melihat efektivitasnya dalam berbagai pendekatan pedagogis.