

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Model dan desain media pembelajaran interaktif *Canva* berbasis *assemblr edu* dikembangkan menggunakan model ADDIE, dengan tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media ini dirancang dengan tampilan visual yang menarik, animasi sistem pencernaan manusia, gambar 3D bagian-bagian sistem pencernaan manusia, serta fitur interaktif seperti tombol navigasi dan kuis, sehingga mendukung pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan mudah dipahami oleh peserta didik kelas V sekolah dasar. Hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa menunjukkan bahwa media ini telah sesuai dengan kurikulum, menyajikan materi, secara tepat, dan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh peserta didik. Visualisasi yang sederhana namun menarik, serta kemudahan navigasi membuat peserta didik nyaman saat menggunakannya. Penilaian guru di lapangan juga menunjukkan bahwa media ini sangat membantu dalam menyampaikan materi yang sulit dijelaskan dengan metode konvensional, serta mampu meningkatkan fokus dan antusiasme peserta didik. Secara keseluruhan, media pembelajaran interaktif *Canva* berbasis *assemblr edu* ini tergolong dalam kategori “sangat layak” dan

memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif dalam pembelajaran IPAS.

B. Keterbatasan Produk

Media pembelajaran interaktif *Canva* berbasis *Assemblr edu* yang dikembangkan dalam penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Media ini hanya dikembangkan untuk materi IPAS kelas V Sekolah Dasar pada materi tertentu sehingga belum mencakup seluruh materi IPAS maupun mata pelajaran lainnya. Selain itu, penggunaan media memerlukan perangkat elektronik seperti *smartphone*, laptop, atau komputer serta dukungan jaringan internet yang memadai agar seluruh fitur dapat diakses dengan baik. Fitur objek 3D yang terdapat dalam media pembelajaran juga membutuhkan aplikasi *Assemblr edu* agar dapat diakses dan digunakan dengan baik. Dengan itu, pengguna perlu mengunduh aplikasi *assemblr edu* terlebih dahulu. Jika aplikasi tidak tersedia atau mengalami kendala, maka fitur objek 3D tidak dapat digunakan secara optimal.

Di samping itu, pengembangan media hanya dilakukan sampai tahap uji coba terbatas sehingga efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada skala yang lebih luas belum dapat diketahui secara menyeluruh. Variasi soal evaluasi pada kuis yang tersedia dalam media juga masih terbatas sehingga perlu dilakukan pengembangan lebih lanjut untuk menambahkan aktivitas pembelajaran yang lebih beragam dan interaktif.

Selain itu media yang dikembangkan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas V SD sehingga diperlukan penyesuaian apabila akan digunakan pada jenjang pendidikan atau karakteristik peserta didik yang berbeda. Media ini juga belum dilengkapi dengan fitur penyimpanan hasil belajar peserta didik secara otomatis, sehingga guru masih perlu melakukan pencatatan hasil evaluasi secara manual. Oleh karena itu, keterbatasan-keterbatasan tersebut diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih baik dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

C. Implikasi Hasil Penelitian

1. Bagi Peserta Didik, Media Pembelajaran Interaktif *Canva* berbasis *Assemblr edu* memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan visual, sehingga membantu peserta didik memahami materi sistem pencernaan pada manusia yang abstrak secara lebih konkret dan kontekstual. Produk ini dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran, serta mendorong mereka untuk belajar secara mandiri.
2. Bagi Guru, Produk ini menjadi alternatif media pembelajaran inovatif yang dapat memudahkan dalam menyampaikan materi IPAS yang kompleks secara lebih menarik dan mudah dipahami. Guru juga dapat mengembangkan keterampilan dalam menggunakan teknologi

pembelajaran berbasis desain visual untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif dan interaktif.

3. Bagi Sekolah, Produk ini berpotensi menjadi bagian dari strategi peningkatan mutu pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar. Sekolah dapat menjadikan media ini sebagai contoh praktik baik dalam penggunaan media pembelajaran digital untuk materi IPAS.

D. Saran

Meskipun media ini sudah dinyatakan layak, tentu masih ada ruang untuk perbaikan agar hasilnya bisa lebih maksimal. Beberapa saran dari peneliti antara lain:

Pertama, akan lebih baik jika media ini dilengkapi dengan unsur audio atau narasi suara agar peserta didik yang memiliki gaya belajar auditori juga bisa lebih mudah memahami materi. Hal ini juga dapat membantu guru yang ingin mengoptimalkan pembelajaran mandiri berbasis multimedia.

Kedua, penggunaan media ini sebaiknya tetap dibarengi dengan pendampingan guru, terutama untuk peserta didik yang masih kesulitan mengoperasikan perangkat digital. Meskipun media interaktif *Canva* berbasis *assemblr edu* tergolong mudah digunakan, sebagian peserta didik mungkin tetap membutuhkan arahan di awal penggunaan.