

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, SARAN

5.1 Simpulan

Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran yang memanfaatkan *audiobook project* dengan *canva magic AI* pada pembelajaran pengukuran panjang di tingkat kelas III sekolah dasar telah menghasilkan sejumlah kesimpulan yang penting, antara lain:

1. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima langkah terstruktur. Langkah awal adalah analisis (*analyze*), pada tahap ini dilakukan kajian mendalam meliputi analisis kebutuhan, karakteristik peserta didik, analisis kurikulum, dan *audiobook project*. Tahap kedua adalah perancangan (*desain*), produk dirancang secara komprehensif melalui pembuatan *storyboard* yang mencakup desain dan konten media pembelajaran secara detail. Tahap ketiga adalah pengembangan (*development*), tahapan validasi dilakukan secara menyeluruh, meliputi validasi materi, bahasa, media, desain, dan penilaian dari praktisi/pendidik yang kemudian dilakukan uji coba kelompok kecil untuk mengidentifikasi kekurangan dan melakukan perbaikan. Tahap keempat adalah implementasi (*implementation*), Produk diujicobakan pada kelompok besar di SDN 27/IX Sebapo. Peserta didik diminta memberikan penilaian melalui pengisian angket untuk mengevaluasi tingkat kepraktisan produk. Langkah terakhir adalah evaluasi (*evaluation*) dengan melakukan penilaian komprehensif terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan.

2. Proses pengembangan media pembelajaran berupa *audiobook project* dengan memanfaatkan *Canva Magic AI* untuk materi pengukuran panjang pada peserta didik kelas III sekolah dasar memperoleh hasil validasi yang sangat komprehensif. Validasi yang dilakukan mencakup beberapa aspek, di antaranya: validitas materi mencapai skor 92, validitas bahasa memperoleh skor 90, validitas media mendapatkan skor sempurna 100, serta validitas desain mencapai skor 98.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan dengan *audiobook project* berbasis *canva magic AI* telah diuji tingkat kepraktisannya melalui berbagai metode evaluasi. Hasil angket respon pendidik menunjukkan skor maksimal 100, sedangkan pengujian pada kelompok besar menghasilkan nilai rata-rata 97,8 , yang diperkuat dengan wawancara pendukung bersama peserta didik dan pendidik. Berdasarkan serangkaian penilaian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi untuk diterapkan dalam konteks pembelajaran matematika.

5.2 Implikasi

Implikasi dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *audiobook project* dengan menggunakan *canva magic AI* dalam konteks pembelajaran matematika khususnya pengukuran panjang untuk kelas III sekolah dasar memperlihatkan bahwa media pembelajaran ini dapat berfungsi sebagai sarana pembelajaran digital berbasis teknologi yang melengkapi proses belajar. Media pembelajaran ini juga memiliki keistimewaan karena dapat dipakai bersamaan dengan buku teks konvensional baik pendidik maupun peserta didik.

Lebih dari itu, media pembelajaran ini memiliki potensi sebagai sumber belajar elektronik yang memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri atau sebagai media untuk mengulang materi pembelajaran di rumah maupun di berbagai tempat lainnya

5.3 Saran

1. Peneliti menyarankan agar ketika melakukan proses pengembangan produk media pembelajaran berbasis *audiobook project* menggunakan model ADDIE, peneliti berikutnya sebaiknya melakukan eksplorasi lebih mendalam mengenai pemanfaatan aplikasi *canva magic AI* pada tahap perencanaan dan pengembangan. Hal ini bertujuan untuk menciptakan produk akhir yang lebih atraktif serta memiliki kualitas yang lebih baik.
2. Peserta didik dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep pengukuran panjang, baik menggunakan satuan tidak baku maupun baku, melalui penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan dengan pendekatan *audiobook project* yang dibuat menggunakan aplikasi *canva* dengan dukungan fitur *canva magic AI*. Peneliti menganjurkan agar pendidik dan peserta didik memanfaatkan media pembelajaran ini sebagai instrumen pendukung pembelajaran yang dapat mempermudah proses penyampaian informasi dan transfer pengetahuan oleh pendidik.
3. Peneliti merekomendasikan agar penelitian berikutnya tidak terbatas pada pengukuran aspek validitas dan kepraktisan saja, melainkan juga dapat mengevaluasi tingkat keefektifan media pembelajaran yang berbasis *audiobook project* dengan menggunakan *canva magic AI* dalam konteks

pembelajaran materi pengukuran panjang untuk siswa kelas III sekolah dasar.

4. Konten pembelajaran yang dikembangkan dalam studi ini hanya mencakup topik pengukuran panjang dengan satuan tidak baku dan baku yang dibuat dengan bantuan teknologi *canva apps*. Harapan untuk peneliti berikutnya adalah dapat memperluas pengembangan media pembelajaran dengan pendekatan *audiobook project* ini untuk diterapkan pada topik pembelajaran matematika lainnya atau bahkan pada mata pelajaran yang berbeda.