

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kegiatan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan mengenai media evaluasi sumatif berupa kuis interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 3 Kurungrejo, maka dapat diambil beberapa kesimpulan penting sebagai berikut:

#### **1. Prosedur Pengembangan Media Evaluasi Sumatif Kuis Interaktif Berbasis Canva Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas IV SDN 3 Kurungrejo Prambon Nganjuk**

Pada penelitian ini dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah dalam model pengembangan *ADDIE*, yang terdiri dari lima tahap utama, yaitu tahap analisis (*Analysis*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), penerapan atau implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran serta karakteristik peserta didik melalui observasi dan wawancara. Setelah itu, dilakukan perancangan media menggunakan platform Canva, dilanjutkan dengan proses pembuatan *Storyboard* dan *prototype* awal. *Prototype* tersebut kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, yang memberikan saran serta masukan untuk penyempurnaan. Setelah revisi dilakukan, media diimplementasikan melalui uji coba pada kelompok kecil dan besar, lalu dievaluasi untuk mengetahui efektivitas dan kualitas media yang telah dikembangkan. Evaluasi juga

dilakukan di setiap tahap pengembangan, guna memastikan media yang dikembangkan berjalan sesuai tujuan.

## **2. Media Evaluasi Sumatif Kuis Interaktif Berbasis Canva Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas IV SDN 3 Kurungrejo Prambon Nganjuk**

Media evaluasi kuis interaktif dinyatakan layak digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran berdasarkan hasil uji kelayakan dari para validator. Validasi yang dilakukan oleh ahli bahasa menunjukkan skor rata-rata sebesar 4,7, yang menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam media ini sangat baik dan sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir siswa sekolah dasar. Validasi dari ahli media memperoleh skor rata-rata 4,8, yang menandakan bahwa aspek visual, navigasi, animasi, dan desain secara keseluruhan sudah sangat baik dan menarik bagi siswa. Sementara itu, validasi dari ahli materi menunjukkan skor rata-rata 4,7, yang menunjukkan bahwa isi dan butir soal dalam kuis telah sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan indikator yang ditentukan dalam Kurikulum Merdeka. Oleh karena itu, berdasarkan hasil ketiga validasi tersebut, media ini tergolong dalam kategori "sangat valid" dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

## **3. Respon Peserta Didik Terhadap Penggunaan Kuis Interaktif Berbasis Canva Sebagai Media Evaluasi Sumatif Pada Mata Pelajaran IPAS**

Respon peserta didik terhadap media kuis interaktif yang dikembangkan menunjukkan hasil yang sangat positif, baik pada uji coba kelompok kecil maupun uji coba kelompok besar. Pada uji coba kelompok kecil yang melibatkan lima siswa, diperoleh skor rata-rata 4,39, sedangkan

pada uji coba kelompok besar yang melibatkan seluruh siswa kelas IV sejumlah sepuluh siswa, diperoleh skor rata-rata 4,44. Hasil ini menandakan bahwa media kuis interaktif yang dikembangkan sangat disukai dan mudah digunakan oleh siswa. Peserta didik merasa senang, tertarik, dan lebih termotivasi saat mengerjakan soal menggunakan media ini. Bahkan dalam evaluasi berbentuk esai sekalipun, siswa tetap menunjukkan peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media. Hal ini menunjukkan bahwa media tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam membantu proses pembelajaran dan evaluasi.

## **B. Saran**

### **1. Saran Pemanfaatan Produk**

- a. Bagi Sekolah : Sekolah dapat memfasilitasi penggunaan media evaluasi kuis interaktif berbasis Canva sebagai bagian dari inovasi dalam proses evaluasi pembelajaran. Media ini dapat menjadi salah satu bentuk penerapan pembelajaran berbasis teknologi yang sejalan dengan Kurikulum Merdeka. Sekolah juga dapat menjadikannya sebagai contoh praktik baik (*best practice*) untuk ditularkan kepada guru-guru di lingkungan sekolah lain.
- b. Bagi Guru : Guru dapat menjadikan media kuis interaktif ini sebagai alternatif dalam melaksanakan evaluasi sumatif yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Media ini dapat digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi IPAS secara lebih menyeluruh, sekaligus meningkatkan motivasi belajar siswa melalui tampilan visual, animasi, dan navigasi yang mudah digunakan.

- c. Bagi Peserta Didik : Peserta didik dapat memperoleh pengalaman baru yang lebih interaktif dan menyenangkan dalam proses evaluasi pembelajaran. Melalui media ini, siswa tidak hanya menjawab soal, tetapi juga belajar sambil bermain, sehingga suasana belajar menjadi tidak membosankan dan lebih memotivasi mereka untuk memahami materi.
- d. Bagi Peneliti : Peneliti selanjutnya dapat menggunakan media ini sebagai referensi atau dasar untuk pengembangan lebih lanjut. Penelitian ini dapat dikembangkan untuk mata pelajaran lainnya, jenjang kelas yang berbeda, maupun dalam bentuk platform yang lebih canggih. Peneliti juga disarankan untuk melakukan uji coba dalam cakupan yang lebih luas agar hasil penelitian lebih komprehensif dan aplikatif.

## **2. Saran Diseminasi Produk**

Agar media kuis interaktif ini tidak hanya bermanfaat di lingkup kelas atau sekolah tertentu, disarankan agar media ini dapat disebarluaskan melalui berbagai jalur, seperti forum KKG (Kelompok Kerja Guru), pelatihan guru, seminar pendidikan, maupun melalui platform digital seperti Merdeka Mengajar atau media sosial. Dengan adanya diseminasi, media ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh lebih banyak guru dan peserta didik di sekolah lain, sehingga manfaatnya menjadi lebih luas dan berdampak positif dalam mendukung pembelajaran berbasis teknologi.

## **3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Meskipun media kuis interaktif ini telah dinyatakan sangat layak dan mendapat respon positif, namun masih terdapat ruang untuk perbaikan dan

pengembangan lebih lanjut di masa yang akan datang. Beberapa saran pengembangan yang dapat dilakukan antara lain adalah:

- a. Menambahkan variasi bentuk soal yang lebih beragam dan menantang, termasuk soal-soal yang mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS), baik dalam bentuk pilihan ganda maupun uraian.
- b. Menyempurnakan aspek multimedia, seperti menambah efek suara, umpan balik otomatis, dan visualisasi yang lebih interaktif dan dinamis agar pengalaman belajar siswa semakin menyenangkan
- c. Mengembangkan media serupa untuk jenjang kelas atau mata pelajaran lainnya, sehingga penggunaannya bisa lebih luas dan tidak terbatas pada IPAS kelas IV saja.
- d. Melakukan uji coba lanjutan pada jumlah sampel yang lebih besar atau di sekolah lain untuk mengukur keefektifan media secara lebih menyeluruh dan generalisasi hasil penelitian.