

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media interaktif berbasis *deep learning* berbantuan Canva dalam pembelajaran menyimak teks berita siswa kelas XI SMAN 1 Bantarujeg, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Kondisi media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran menyimak teks berita di sekolah hanya menggunakan *powerpoint*, video dari youtube yang ditampilkan melalui *pojector* dan masih terbatas pada penggunaan buku teks dan metode konvensional. Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran menyimak belum optimal sehingga peserta didik cenderung merasa bosan dan mengalami kesulitan dalam memahami isi teks berita.
2. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa peserta didik dan guru membutuhkan media pembelajaran yang interaktif, menarik, mudah digunakan, serta mampu membantu peserta didik materi teks berita. Peserta didik juga membutuhkan media pembelajaran berbentuk audiovisual yang dilengkapi latihan interaktif, contoh analisis, tayangan video berita, kegiatan analisis, *ice breaking* serta refleksi pembelajaran.
3. Rancangan media pembelajaran dikembangkan dalam bentuk media interaktif berbasis *deep learning* berbantuan Canva yang dapat diakses melalui perangkat digital. Media pembelajaran dirancang dengan beberapa komponen, yaitu tujuan pembelajaran, *ice breaking*, video pembelajaran, latihan interaktif, contoh analisis teks berita, tayangan video berita, kegiatan analisis hasil simakan, refleksi pembelajaran, serta daftar pustaka dan profil pengembang. Media pembelajaran dirancang dengan mengintegrasikan prinsip *deep learning* yang meliputi *joyful learning*, *mindful learning*, dan *meaningful learning* agar pembelajaran menjadi lebih menarik, bermakna, dan berpusat pada peserta didik.
4. Pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan platform Canva sebagai media utama dalam penyusunan tampilan interaktif

dan penyajian materi audiovisual. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh penilaian layak untuk digunakan pada empat jenis uji validitas, yakni uji validitas media dengan persentase rata-rata 84%, uji validitas bahasa 86,7%, uji validitas model 80%, dan uji validitas materi 90%. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek tampilan, kebahasaan, isi materi, dan kelayakan penggunaan dalam pembelajaran. Dengan demikian, media interaktif berbasis *deep learning* berbantuan Canva dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran menyimak teks berita bagi siswa kelas XI SMAN 1 Bantarujeg.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media interaktif berbasis *deep learning* berbantuan Canva untuk pembelajaran menyimak teks berita, terdapat beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi guru Bahasa Indonesia, media pembelajaran interaktif *berbasis deep learning* berbantuan Canva dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran dalam kegiatan menyimak teks berita agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan tidak monoton.
2. Bagi peserta didik, media pembelajaran ini diharapkan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran, memahami isi berita, serta meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.
3. Bagi sekolah, diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis digital dalam kegiatan pembelajaran dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai sehingga pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif.
4. Bagi peneliti selanjutnya, media pembelajaran ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan fitur yang lebih variatif, memperluas materi pembelajaran, serta melakukan uji efektivitas untuk mengetahui pengaruh media terhadap peningkatan kemampuan menyimak peserta didik.